



Chroniques d'Échecs Cyrano

Juillet-Août
2024

- ▶ *Galerie de portraits*
- ▶ *Compositeurs d'échecs*
- ▶ *Notes sur la pratique et
la technique des échecs*
- ▶ *Ouvertures d'échecs,
finales élémentaires*
- ▶ *Atelier des échecs*
- ▶ *L'échiquier littéraire*
- ▶ *Les échecs dans l'histoire
de la peinture*

Éditions de la
Campagne Galante

ISSN 3036-8219



TABLE DES MATIÈRES**Galerie de portraits**

Johann Allgaier, Ignazio Calvi, Lionel Kiéséritzky	p. 3
— La rédaction	

**Analyse. Technique des échecs**

Compositeurs d'échecs. Ignazio Calvi	p. 7
— Camelia de Montety	

Solutions des compositions du numéro de Juin 2024	p. 10
— Louis Delorme	

Notes sur la pratique et la technique des échecs

Les règles du jeu d'échecs dans la littérature de spécialité en langue allemande du XVII ^e au XVIII ^e siècle	p. 12
— Louis Delorme	

Ouvertures d'échecs

Le gambit Allgaier selon l'abbé Durand	p. 17
— Michel Delacroix	

La Défense Philidor selon l'abbé Durand – Partie III	p. 29
— Michel Delacroix	

Finales élémentaires

Roi et pion contre Roi et pion. La « règle des limites »	p. 38
— Pierre Anquez	

Les fins de partie de Philidor (n°IX).....	p. 45
— Pierre Anquez	

Mat de la Tour et du Fou contre une Tour. Comment forcer l'adversaire à prendre une position ? p. 51
— Gérard M. Robert

Exercice du mat de la Tour et du Fou contre la Tour (solutions des exercices du numéro de Juin 2024) p. 58
— Gérard M. Robert

Atelier des échecs

Allgaier vs. Anonyme, Vienne (1807 ?) p. 61
— Antoine Vidal

Kiéséritzky vs. Calvi, Paris (1842) p. 64
— Michel Faber

La « Partie immortelle ». Anderssen vs. Kiéséritzky (1851) p. 73
— Antoine Vidal



Les échecs dans l'art

L'échiquier littéraire

L'âme romantique allemande & les échecs p.84
— Camelia de Montety

Le jeu des échecs et du hasard p. 91
— Lucien Perrier

Le jeu d'échecs dans la peinture

L'échiquier représenté comme un lieu d'affrontement eschatologique p. 95
— Henri de Montety

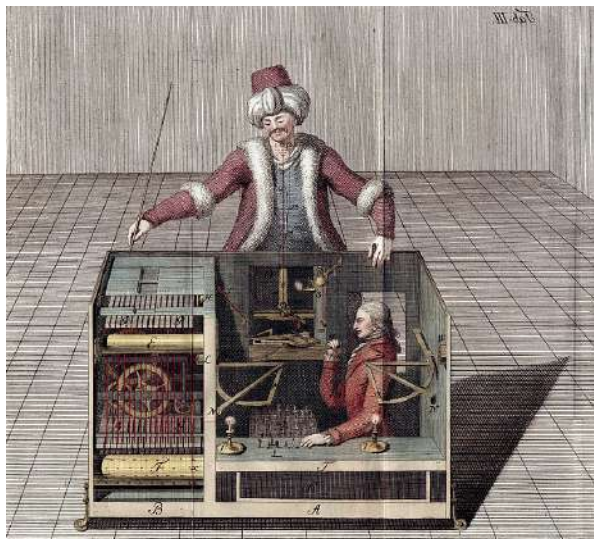
Galerie de portraits

**JOHANN ALLGAIER, IGNAZIO CALVI, LIONEL
KIÉSÉRITZKY**

— La rédaction

Dans le présent numéro, nous allons découvrir trois joueurs qui ont vécu peu après Philidor, c'est-à-dire à la charnière et dans la première moitié du XIX^e siècle. Deux sont de langue allemande (Johann Allgaier et Lionel Kiéséritzky), le troisième est italien (Ignazio Calvi). Le premier, tout en affirmant les spécificités de son jeu, s'est lui-même situé dans la continuité de l'enseignement philidorien, les deux autres ont longtemps vécu à Paris. C'est ainsi qu'ils sont tous les trois liés à l'école française des échecs, non sans avoir apporté l'originalité de leur nation et ouvert le jeu vers de nouveaux développements.

Johann Allgaier (1763-1823) est connu pour son ouvrage théorique, la *Neue theoretisch-praktische Anweisung zum Schachspiel* (Vienna, 1795) [Nouvelle instruction théorique et pratique pour le jeu d'échecs], qui a contribué à la mise en place des standards dans la pratique des échecs en pays germaniques. L'ouvrage, comme celui de Philidor, a été réédité plusieurs fois, dont les quatre premières éditions incluent des corrections et suppléments de l'auteur. Allgaier se distingue de Philidor par une agressivité accrue, reposant moins sur l'usage des pions que celui des pièces. Ces dispositions ont conduit Allgaier à développer des ouvertures assez offensives, dont une porte son nom, le Gambit d'Allgaier.



La vie d'Allgaier est peu connue. Bien que natif du duché de Württemberg, il a exercé en tant qu'officier dans l'armée d'Autriche. Il a en outre enseigné les échecs aux enfants de l'empereur François II de Habsbourg. On lui reconnaît d'avoir été l'un des manipulateurs dissimulés dans le célèbre Turc mécanique, automate conçu par Johan von Kempelen pour défier en public les joueurs de tous niveaux. En 1809, Johan Maelzel, acquéreur de l'automate, organisa une partie contre Napoléon dont Allgaier a été, caché sous la

table du joueur mécanique, le véritable adversaire. La partie fut gagnée par le Turc, c'est-à-dire par Allgaier. Soulignons le courage d'Allgaier, qui souffrait d'asthme et frôlait sans doute l'étouffement lorsqu'il était enfermé pendant toute une partie dans l'étroit habitacle réservé au comparse.



Ignazio Calvi (1797-1872) fut à la fois joueur d'échecs et patriote italien. Ayant étudié la chimie, il exerça également la profession de pharmacien. Cela dit, les parties d'échecs étant souvent monnayées à cette époque, il en concevait également un certain pécule. Son exil en France, commencé en 1834 en raison de ses activités séditeuses, s'est prolongé jusqu'à son engagement, en 1848, dans l'armée du Piémont en faveur du mouvement d'unification de la péninsule italienne. Tout au long de son séjour parisien, Calvi a fréquenté le Café de La Régence ; il a aussi contribué au *Palamède*, auquel il a livré un cours en quarante-sept leçons publiées de 1842 à

1847. Ces leçons étaient fort appréciées des lecteurs de toute l'Europe ; traduites en anglais, elles ont aussi paru dans le *Chess Player's Chronicle*. Calvi était un spécialiste des finales, son talent était aussi reconnu dans la résolution des problèmes. Peu avant de quitter Paris (en 1847), il a laissé le souvenir d'un fameux match en sept parties, qui termina en nul, contre l'excellent joueur allemand Kiéséritzky.



Lionel Kiéséritzky (1806-1853) avait la particularité d'être un Allemand de la baltique, c'est-à-dire un sujet du Tsar. Il est né à Dorpat, en Livonie (aujourd'hui Tartu, en Estonie). À la recherche d'adversaires et d'un moyen de mettre à profit son génie pour les échecs, il s'installa à Paris en 1839, où il contribua lui aussi à la revue du *Palamède*. Rapidement admis parmi les meilleurs joueurs français, il fut même considéré comme le quatrième des "quatre joueurs" avec La Bourdonnais, Saint-Amant et Boncourt. Il a publié un recueil intitulé *Cinquante parties jouées au Cercle des échecs et au Café de la Régence* (Paris, 1846), auquel des joueurs comme Harwitz, Sasias et Howard Staunton ont contribué.

Féru d'innovation et de technique, comme l'étaient souvent les Allemands de l'Empire de Russie, il inventa plusieurs systèmes de jeu originaux, dont un en trois dimensions. Auteur d'un gambit portant son nom, qui est une déviation du gambit Allgaier¹, ses dispositions théoriques l'inclinaient vers les ouvertures, dont il fut un spécialiste reconnu. Outre le match évoqué ci-dessus contre Calvi, Kiéséritzky a joué une partie mémorable – qualifiée de « Partie immortelle » – contre Adolf Anderssen, un Allemand de Breslau (en Silésie, aujourd'hui Wrocław, en Pologne), prodige qui a participé tardivement aux compétitions internationales, mais a réussi à imposer sa présence, avec des hauts et des bas, parmi les meilleurs joueurs d'échecs pendant quelques décennies. (Voir la partie immortelle dans la rubrique « Atelier des échecs » du numéro en cours.)

Références :

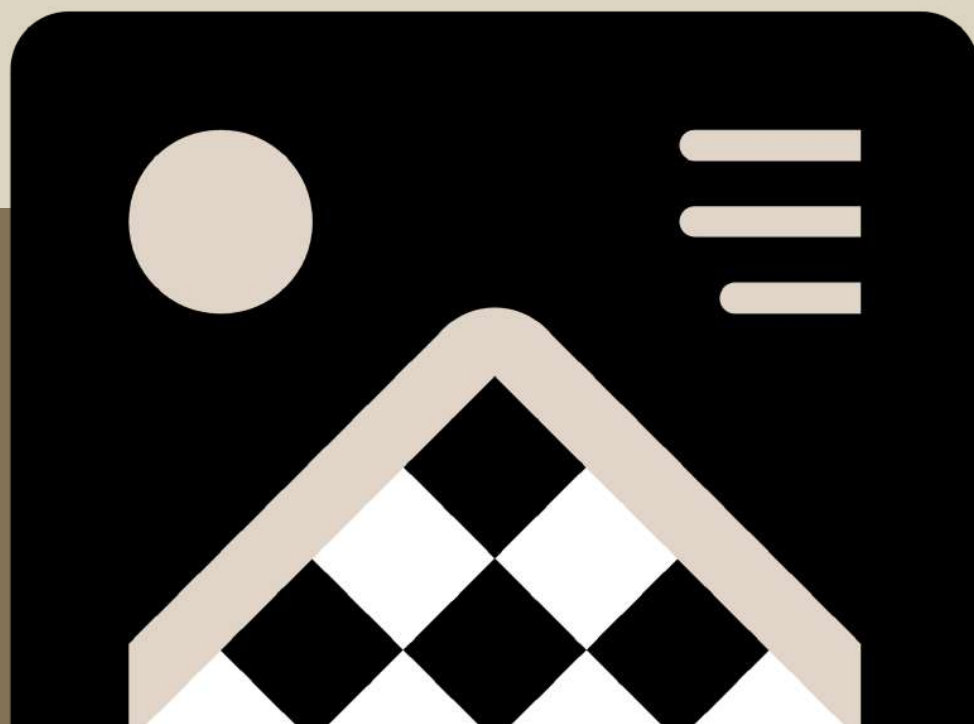
H.J.R. Murray, *A History of Chess*, Oxford, Clarendon Press, 1913, pp. 875-876, 912, 923.

Jean Gay, *Bibliographie anecdotique du jeu des échecs*, chez Jules Gay, éditeur, Paris, 1864.

<https://unoscacchista.com/2019/05/07/ignazio-calvi-un-grande-italiano/>

¹ La déviation Kiéséritzky du Gambit Allgaier fera l'objet d'une présentation au numéro de Septembre 2024.

Analyse. Technique des échecs



Compositeurs d'échecs

IGNAZIO CALVI

— Camelia de Montety



Ignazio Calvi (1797-1872) est un joueur et compositeur d'échecs italien.

Il a vécu quatorze ans à Paris². Pendant ce long séjour, il fut un rédacteur valeureux du *Palamède*, revue d'échecs mensuelle où il était notamment chargé de la rubrique intitulée « Cours d'échecs ». Sa vaste culture échiquéenne lui permettait d'insérer dans son cours des références à plusieurs joueurs et théoriciens d'échecs dont il connaissait personnellement les travaux.

Il composait également des études, dont les diagrammes étaient régulièrement publiés.

Le *Palamède* rendait régulièrement compte des événements échiquéens, qui était suivis avec intérêt par les meilleurs joueurs d'échecs de l'époque, d'un bout à l'autre du continent. Le rédacteur-en-chef, Bertrand François Mahé, comte de La Bourdonnais, écrivait en guise d'éditorial au premier numéro de l'année 1836 : « Pendant que la jeunesse de France s'amuse avec bruit, la France grave s'amuse en silence ; le whist et les échecs, voilà ses loisirs³. »

Ainsi les numéros du *Palamède* tenaient-ils à jour un véritable Bottin mondain des échecs européens. Voici un extrait d'un numéro de l'année 1836, dans lequel

² Plus de détails dans la rubrique Galerie de portraits du présent numéro.

³ *Le Palamède*, Année 1836, Tome 1, p. 427.

Ignazio Calvi est envisagé comme un ambassadeur du jeu d'échecs italien convié à un évènement d'envergure internationale⁴ :

« Nous sommes heureux d'annoncer aux nombreux et savants amateurs de l'Allemagne, de l'Italie, de la Turquie et de l'Angleterre que le fameux tour de force par lequel Philidor avait vaincu Tamerlan vient d'être renouvelé, ces jours derniers, sous nos yeux, au club français.

Les deux joueurs étaient M. de La Bourdonnais et M. de Jouy, de l'Académie française ; les témoins et juges du camp, MM. le vicomte de Vaufreland, Lécivain, comte de Richebourg, Saint-Amant, le docteur Miquelon, le général Duchaffault, Bonfil, Devinck, Sasias, tous amateurs d'élite et maîtres en fait d'échecs. »

Les personnalités étrangères, représentant chacune son pays, sont mentionnées avec emphase :

« L'Allemagne était représentée par M. Shulten, l'Italie par M. Calvi, la Russie par M. le baron de Pogogeff, l'Orient par Noury Effendi, ambassadeur de la Porte Ottomane. »

Et devant tous ces observateurs, dont le prestige était lié avant tout à leur maîtrise du jeu d'échecs, les deux adversaires devaient s'affronter dans un cadre protocolaire scrupuleusement défini par les instructions du maître de cérémonie :

« M. le baron du Mesnil servait d'intermédiaire et désignait les coups joués par M. de Jouy à M. de La Bourdonnais, qui, le dos tourné au jeu, tenait les yeux fixés sur un angle du salon. »

Dans le présent numéro des *Chroniques d'Echecs Cyrano*, nous allons vous présenter trois compositions publiées dans le *Palamède* au cours de l'année 1836.

⁴ *Le Palamède*, Année 1836, Tome 1, p. 428.

Voici deux compositions
d'Ignazio Calvi :

Diagramme II
Le Palamède, 1836.
Auteur Ignazio Calvi



Les Blancs jouent et donnent
Mat en quatre coups

Diagramme VI
Le Palamède, 1836.
Auteur Ignazio Calvi



Les Blancs jouent et donnent
Mat en quatre coups

Le *Palamède* proposait également des positions issues de parties jouées. Ainsi, toujours dans un numéro de 1836, Mahé de La Bourdonnais proposait-il la position suivante :

Diagramme III
Le Palamède, 1836.
Extrait d'une partie jouée par
Mahé de La Bourdonnais



Les Blancs jouent et donnent Mat
en six coups

SOLUTIONS DES COMPOSITIONS DU NUMÉRO DE JUIN 2024

— Louis Delorme

Les Noirs espèrent pouvoir mater Th8# au prochain coup, avec leur Tour placée sur la colonne h soutenue par le Fou des Noirs en f3.

Diagramme X
Auteur Philippe Stamma
Les Blancs jouent et gagnent.



Solution du diagramme X

1 Fb7+ Txb7
2 Tc8+ Tb8
3 Cc7#

Diagramme XI
Auteur Philippe Stamma
Les Blancs jouent et gagnent.



Les Noirs s'appêtent à mater au prochain coup 1 ... Tg1#. Les Blancs ont le trait. Il va falloir jouer serré.

Solution du diagramme XI

Solution XI/a	Solution XI/b
1 Txb7+ Rxb7	1 Txb7+ Rxb7
2 Fc6+ Rc7	2 Fc6+ Rc7
3 Ta7+ Rb8	3 Ta7+ Rc8
4 Tb7+ Ra8	4 Cxd6+ Rb8
5 Td7+ Rb8	5 Tb7+ Ra8
6 Txd8+ Rc7	6 Tb6+ Ra7
7 Td7+ Rb8	7 Cc8#
8 Tb7+ Rc8	
9 Cxd6+ Rd8	
10 Td7#	

Notes sur la pratique et la technique des échecs

LES RÈGLES DU JEU D'ÉCHECS DANS LA LITTÉRATURE DE SPÉCIALITÉ DE LANGUE ALLEMANDE DU XVI^E AU XVIII^E SIÈCLE

— Louis Delorme

Le jeu d'échecs, tel que nous le connaissons aujourd'hui, a connu un processus d'affinement long de plusieurs siècles, avant que son usage ne se stabilise.

C'est au cours du XVIII^e siècle que les règles se sont à peu près fixées en Espagne, en Italie et en France, ainsi qu'en Angleterre, bien qu'en ces pays un joueur pût encore tomber, occasionnellement, sur un adversaire attaché à quelque règle désuète en raison de son isolement. Le cas, en revanche, était plus fréquent en Allemagne, où les joueurs d'échecs étaient nombreux et assidus, souvent d'un bon niveau, mais pratiquaient volontiers le jeu selon leurs propres coutumes locales.

Avec H.J.R. Murray, auteur d'une vaste et exhaustive histoire des échecs⁵, ouvrons quelques traités de langue allemande du XVI^e au XVIII^e siècle et observons ce qu'ils professent au sujet des règles du jeu d'échecs :

Le premier ouvrage date de l'année 1557.

— *Cartel des Schach-Spieles am Kaiserlichen Hofe* ou *Decretum Scacharistarum Aulicorum* [Conventions du jeu d'échecs à la Cour Impériale ou *Decretum Scacharistarum Aulicorum*] de Vtd. Pythagoras (1557)

⁵ H.J.R. Murray, *A history of Chess*, Oxford University, 1913, p. 851 sq., 875-876, 883.

Murray le qualifie « d'attaque cinglante » à l'encontre des pratiques locales, conduite par le camp des joueurs d'échecs familiarisés avec les règles en usages en Espagne et en Italie.

L'auteur britannique a synthétisé son contenu en neuf règles majeures :

1. Chacun des Pions peut se déplacer de deux cases au départ. *Les règles locales allemandes stipulaient alors que seuls les pions des colonnes a, d, e et h pouvaient se déplacer de deux cases au départ.*
2. Un pion peut être pris *en passant*.
3. Tant que le Roi n'a pas été mis en échec, le Roque peut avoir lieu, chaque pièce pouvant se déplacer à la distance de son choix.
4. Après avoir été mis en échec, le Roi ne peut plus roquer.
5. Le Pion est promu Dame dès qu'il atteint la huitième rangée. *Dans la pratique allemande, le Pion devait attendre, sur la huitième rangée, jusqu'à ce que la Dame initiale soit perdue.*
6. Un joueur peut accumuler plusieurs Dames dans le cadre de la promotion. *Les règles allemandes insistaient sur le fait que l'on ne pouvait posséder qu'une seule Dame à la fois.*
7. Un Roi seul sur l'échiquier est en situation de *robada* (Roi « nu »). *La robada est une fin de partie qui n'est plus en usage de nos jours. Ruy López en a fait la théorie dans son Livre de l'invention libérale et art du jeu d'échecs*⁶.
8. Le pat est une impasse.
9. Le Roi « nu » et le pat donnent des parties nulles. *Selon López, la robada entraînait la fin immédiate de la partie. Le joueur dont l'adversaire avait, par exemple, un Roi et un Pion sur l'échiquier devait donc trouver un moyen pour bloquer le Pion tout en cherchant à donner le mat. Cela menait à des positions difficiles que l'on n'a plus besoin d'étudier aujourd'hui. Toujours selon López, la robada n'équivalait, ni à la partie nulle, ni à la victoire, mais à une demi-victoire, une victoire "volée", en quelque sorte, qui est la traduction en français du terme espagnol de robada – même si l'idée de vol se rapporte plutôt, semble-t-il, au "vol des pièces de l'adversaire"*⁷.

⁶ Ruy López, *Livre de l'invention libérale et art du jeu d'échecs*, édition récente francophone en 2012, 464 pages (l'édition originale espagnole date de 1561).

⁷ Observons que dans l'ancienne règle espagnole, qui était toujours en vigueur, selon les auteurs italiens de Modène, dans les années 1760-1780, un pari sur un joueur ayant obtenu ladite demi-victoire rapportait – dans une parité on ne peut plus honnête – la moitié de la somme convenue. Murray... p. 812, 870.

Le deuxième ouvrage date de 1606.

— *Schachzabel* [L'échiquier], de Lucas Wielius (Strasbourg, 1606)

Selon le témoignage de son auteur, cet ouvrage s'est inspiré des travaux de l'évêque italien Marco Girolamo Vida (1485–1566).

En expliquant les positions défendues par le *Schachzabel*, Murray montre qu'au début du XVII^e siècle, une cinquantaine d'années après le *Cartel*, les deux camps n'étaient pas arrivés à un consensus.

1. Seuls les Pions sur les colonnes a, d, e et h peuvent avancer de deux cases au départ. *Murray souligne qu'en cela, Wielius s'est écarté de Marco Vida, qui préconisait l'application de la règle pour la totalité des pions.*
2. Le Roi peut se déplacer d'une seule case dans toutes les directions.
3. Le Pion est promu Dame à son arrivée sur la huitième rangée, mais seulement après la perte de la Dame initiale. *Certains joueurs exigent également que la promotion n'ait lieu qu'après le coup suivant de l'adversaire.*
4. Une seule pièce peut être jouée à la fois.
5. Il existe deux autres mats, hormis l'échec & mat : le Roi « nu » et le Pat.

Le troisième ouvrage date de 1616.

— *Das Schah- oder König-Spiel* [Le jeu du Shah ou du Roi] de Gustavus Selenus (Leipzig, 1616)

Cet ouvrage, derrière le pseudonyme de Gustavus Selenus, est l'oeuvre du duc de Brunswick-Lünebourg (1579–1666). Murray lui trouve un grand intérêt historique. Il observe en particulier qu'il n'est pas seulement la traduction ou transcription des travaux de Ruy López, que le duc de Brunswick a pu connaître dans leur version italienne de Domenico Tarsia, mais il est aussi le fruit des recherches personnelles de l'auteur.

Selon Murray, Selenus était partisan des règles vulgarisées par Tarsia, non sans continuer à mettre en lumière certaines pratiques spécifiques aux joueurs d'échecs allemands, dont nous venons d'énumérer quelques aspects qui nous semblent aujourd'hui incongrus.

Le quatrième ouvrage date de 1728.

— *Kurze jedoch gründliche und accurate Anweisung und Regeln vom Sach-Spiel*, [Instructions et règles courtes mais complètes et précises pour le jeu d'échecs], de G. F. D. v. B (1728)

Où nous pouvons constater que la controverse, au sein des joueurs allemands, persistait au XVIII^e siècle :

1. Seuls les Pions des colonnes a, d, e, h peuvent avancer de deux cases.
2. La promotion du Pion qui parvient à la huitième rangée est réservée à la toute dernière pièce perdue. Le Pion doit attendre sur la huitième rangée jusqu'à ce que le joueur perde sa prochaine pièce. Le Pion qui attend sur la case de promotion ne peut pas être capturé.
3. Celui qui fait Pat son adversaire perd la partie.

Le cinquième ouvrage date de 1795.

— *Neue theoretisch-praktische Anweisung zum Schachspiel* [Nouvelles instructions théoriques et pratiques du jeu d'échecs], de Johann Allgaier (Vienne, 1795)

1. Il n'est pas possible d'avancer deux Pions à la fois au premier coup. De même qu'il n'est pas permis d'avancer un Pion au moment du Roque. *Il était alors très courant de jouer h3 en même temps que Rg1-Tf1.*
2. Il est obligatoire d'annoncer l'échec au Roi à haute voix, mais il n'est pas obligatoire, contrairement à ce qu'affirment certains joueurs, de le faire pour la Dame et les Tours.
3. Il est permis de donner Mat au Roi adverse après avoir pris toutes les autres pièces (le Roi « nu » n'interrompt pas la partie).
4. Si un joueur fait Pat le Roi adverse, la partie est nulle.
5. Le Pion parvenu à la huitième rangée est promu instantanément en Dame où en toute autre pièce du choix du joueur, parmi les pièces qu'il a perdues. Si toutefois le Pion atteint la huitième rangée alors qu'aucune pièce n'a encore été perdue par le joueur, ce dernier doit attendre jusqu'à ce que ce soit le cas.

À cette époque, les joueurs d'échecs voyageaient sans cesse. Comment parvenaient-ils à se mettre d'accord sur les règles du jeu ? Lequel des deux joueurs, celui qui jouait à domicile ou le visiteur, devait être le plus courtois ? Plus

concrètement, qui devait céder ? L'historien Murray relate certains cas où un joueur, ayant omis d'avertir son adversaire que sa Dame était mise "en échec", a été interdit de la prendre au coup suivant et contraint de jouer un autre coup. Dommage. Philidor, qui se rendait parfois à Dresde, parfois à Berlin ou Potsdam, pour y jouer quelques parties monnayées, devait s'accommoder des spécificités allemandes. Or il était contrarié par deux règles en particulier : (1) la règle *Passar battaglia* (le pion ne peut pas prendre *en passant*) et (2) le Roque particulier, qui inclut l'avancée d'une case du pion de la tour (Rg1-Tf1-h3).

Ces divergences de vue entre les maîtres d'échecs étrangers en villégiature et leurs hôtes allemands avaient pour origine la survivance des particularités locales au sein même de l'Allemagne, qui était à cette époque une mosaïque de principautés, évêchés, communes et autres seigneuries indépendantes. Chacun tenait à ses coutumes.

Cet attachement aux traditions et moeurs particulières existaient aussi à un niveau plus modeste du jeu d'échecs, où la rage de vaincre et le sens aigu de l'équité n'étaient pas moindres. Nous pouvons évoquer à cet égard une pratique rapportée par Murray. Aux grandes foires allemandes, les marchands danois, suédois, allemands et croates, venus du nord et du sud, s'affrontaient non seulement pour vendre leurs articles et denrées, mais aussi volontiers sur l'échiquier. Et si la partie restait inachevée, quand il était temps de retourner chez soi, ils la faisaient noter chez un notaire, pour la reprendre telle quelle (et selon les règles accordées) à la foire suivante⁸.

⁸ Murray... p. 851.

Ouvertures d'échecs

LE GAMBIT ALLGAIER SELON L'ABBÉ DURAND

— Michel Delacroix

1 e4 e5
2 f4 exf4
3 Cf3 g5

4 h4 Grâce à ce coup, explique l'abbé Durand, la Dame des Noirs ne pourra plus attaquer le Roi des Blancs en allant sur la case h4, car celle-ci sera gardée par la Tour. D'autre part, le pion poussé en h4 pourra servir d'appui au Cavalier des Blancs, lorsque ce dernier se sera déplacé en g5. L'abbé Durand émet tout de même des réticences sur le coup 4 h4, car, selon lui, en un sens, il compromet l'aile droite des Blancs.

Position après le 4^e coup
des Blancs 4 h4



4 ... g4 C'est un bon coup d'attaque pour les Noirs. Les Blancs ne laisseront pas leur Cavalier en prise en f3, et, où que ce dernier se déplace, les Noirs prendront avantage de la situation.

5 Cg5 L'abbé Durand considère que le coup recommandé par Allgaier, bien qu'il semble « hardi et irrésistible », est en réalité risqué et inférieur au coup 5 Ce5.

5 ... h6 Le Cavalier des Blancs, pourchassé, se sacrifiera en prenant le pion des Noirs en f7. Les Blancs prendront sous peu deux autres pions. Selon Allgaier, les Blancs cèdent un Cavalier contre trois pions dans la perspective d'une bonne attaque.

Position après le 5^e coup
des Noirs 5 ... h6



6 Cxf7 Rxf7

7 Dxc4 Les coups 7 Dxc4 et 8 Dxf4 permettent à la Dame des Blancs de récupérer deux pions et de s'activer pour l'attaque.

7 ... Cf6

8 Dxf4

8 ... Fd6 L'abbé Durand accorde la paternité de ce coup à Horny. Selon ses termes, ce coup est l'exception qui confirme la règle, car, bien que le Fou des Noirs bloque les pièces en se plaçant en d6, il stoppe l'attaque de la Dame des Blancs et fait passer l'attaque du côté des Noirs.

Position après le 8^e coup
des Noirs 8 ... Fd6



9 Fc4+ Les Blancs font sortir leur Fou, afin de pouvoir roquer dès que possible. Si les Blancs avaient poussé le pion 9 e5, le Fou des Noirs l'aurait pris, car la Dame, en prenant le Fou des Noirs, se serait retrouvée sur la même colonne que son Roi, et la Tour des Noirs aurait pu la surprendre en venant en e8. La Dame des Blancs ne pourrait pas non plus aller en f2, car le Roi des Noirs irait en g7, la Tour des Noirs se placerait en f8 et le jeu des Noirs serait meilleur.

Position après le 9^e coup
des Blancs 9 Fc4+



9 ... Rg7 Selon l'abbé Durand, la case g7 est une très bonne retraite pour le Roi des Noirs, car il y est protégé de l'attaque de la Dame des Blancs. La Tour des Noirs peut circuler sur la huitième rangée.

10 Df5

10 ... Fg3+ Ce coup compromet le petit roc des Blancs.

11 Rf1 L'abbé Durand constate que les Blancs se retrouvent avec une mauvaise partie : « Le cinquième coup des Blancs 5 Cg5 est donc décidément désavantageux et compromettant. »

Position après le 11^e coup
des Blancs 11 Rf1



Situation principale

Variante I, où l'on voit ce qui se passe si les Noirs jouent 5 ... d5

1 e4 e5

2 f4 exf4

3 Cf3 g5

4 h4 g4

5 Cg5

5 ... d5 (voir diagramme ci-dessous) L'abbé considère que le coup des Noirs 5 ... d5 est un bon coup de dégagement, mais il donne préférence au coup 5 ... h6.

6 exd5 La case e4, une fois libérée, sera une bonne retraite pour le Cavalier des Blancs.

6 ... h6

7 Ce4 f5

8 Cec3 (voir diagramme ci-dessous)

8... Fd6

9 d4 Cf6 (voir diagramme ci-dessous)

Selon l'abbé Durand, les Noirs occupent un terrain plus avantageux.

Position après le 5^e coup
des Noirs 5 ... d5



Position après le 8^e coup
des Blancs 8 Cec3



Position après le 9^e coup
des Noirs 9 ... Cf6



Situation principale

Variante II, où l'on voit ce qui se passe si les Noirs jouent 5 ... h5

1 e4 e5
2 f4 exf4
3 Cf3 g5
4 h4 g4
5 Cg5

5 ... h5 (voir diagramme ci-dessous) L'abbé Durand déconseille ce coup, car les Noirs seront condamnés à subir une attaque qui leur sera fatale.

6 Fc4 Ch6
7 d4 f6
8 Fxf4 fxg5
9 hxg5 Cf7
10 g6 Cd6
11 Fxd6 cxd6 (voir diagramme ci-dessous)
12 Ff7+ Re7
13 o-o L'abbé Durand souligne qu'Allgaier proposait initialement 13 Cc3, mais la réponse des Noirs serait 13 ... Da5. La suite serait : 14 De2. Mais les Noirs pourraient répondre 14 ... Fh6.

13 ... Da5
14 Fd5 Re8
15 Dc1 Rd8
16 Dg5+ Fe7
17 g7 (voir diagramme ci-dessous) Et les Blancs gagneront.

Position après le 5^e coup
des Noirs 5 ... h5



Position après le 11^e coup
des Noirs 11 ... cxd6



Position après le 17^e coup
des Blancs 17 g7



Situation principale

Variante III, où l'on voit ce qui se passe si les Noirs jouent 5 ... f6

1 e4 e5
2 f4 exf4
3 Cf3 g5
4 h4 g4
5 Cg5

5 ... f6 (voir diagramme ci-dessous)

L'abbé Durand nous démontre qu'une pièce proposée sur un plateau peut aussi être un « appât fatal ».

6 Dxc4 h5
7 Df5
7 ... fxg5 Qu'arrivera-t-il aux Noirs ?
8 Dg6+ Re7
9 Dxc5+ Re8 (voir diagramme ci-dessous)
10 De5+ De7
11 Dxc8 Dxe4+
12 Fe2 Dxc2
13 Dxc5+ Rd8
14 Df3 Et les Blancs gagneront. (voir diagramme ci-dessous)

Position après le 5^e coup
des Noirs 5 ... f6



Position après le 9^e coup
des Noirs 9 ... Re8



Position après le 14^e coup
des Blancs 14 Df3



Situation : 7 Fc4+

Variante I, où l'on voit ce qui se passe si les Noirs jouent 8 ... Re8

1 e4 e5

2 f4 exf4

3 Cf3 g5

4 h4 g4

5 Cg5 h6

6 Cxf7 Rxf7

7 Fc4+ (voir diagramme ci-dessous)

7 ... d5

8 Fxd5+

8 ... Re8 (voir diagramme ci-dessous)

9 d4 Ce7

10 Cc3 Fg7 (voir diagramme ci-dessous)

Selon l'abbé Durand, les Noirs ont la supériorité numérique, sans que cela signifie pour autant qu'ils aient un avantage décisif.

Position après le 7^e coup
des Blancs 7 Fc4+



Position après le 8^e coup
des Noirs 8 ... Re8



Position après le 10^e coup
des Noirs 10 ... Fg7



Situation : 7 Fc4

Variante II, où l'on voit ce qui se passe si les Noirs jouent 8 ... Rg7

1 e4 e5

2 f4 exf4

3 Cf3 g5

4 h4 g4

5 Cg5 h6

6 Cxf7 Rxf7

7 Fc4+

7 ... d5

8 Fxd5+

8 ... Rg7 (voir diagramme ci-dessous)

9 Fxb7 Fxb7 (voir diagramme ci-dessous)

10 Dxc4+ Rf7

11 Dh5+ (voir diagramme ci-dessous) Égalité.

Position après le 8^e coup
des Noirs 8 ... Rg7



Position après le 9^e coup
des Noirs 9 ... Fxb7



Position après le 11^e coup
des Blancs 11 Dh5



Situation : 7 ... Df6

1 e4 e5
2 f4 exf4
3 Cf3 g5
4 h4 g4
5 Cg5 h6
6 Cxf7 Rxf7
7 Dxg4

7 ... Df6 (voir diagramme ci-dessous)

8 d4 Dxd4
9 Dxf4+ Df6
10 Dg4 Dg6
11 Fc4+ (voir diagramme ci-dessous)
11 ... Rg7
12 Df3 Cf6
13 Cc3 Fb4
14 Fd2 d6 (voir diagramme ci-dessous)

Position après le 7^e coup
des Noirs 7 ... Df6



Position après le 11^e coup
des Blancs 11 Fc4+



Position après le 14^e coup
des Noirs 14 ... d6



Situation : 9 Df3

1 e4 e5
 2 f4 exf4
 3 Cf3 g5
 4 h4 g4
 5 Cg5 h6
 6 Cxf7 Rxf7
 7 Dxg4 Cf6
 8 Dxf4 Fd6

9 Df3 (voir diagramme ci-dessous)

9 ... Cc6
 10 c3 Ce5
 11 De2 (voir diagramme ci-dessous)
 11 ... Ceg4
 12 Th3 De7
 13 d3 De5 ou c6 (voir diagramme ci-dessous)

Position après le 9^e coup
des Blancs 9 Df3



Position après le 11^e coup
des Blancs 11 De2



Position après le 13^e coup
des Noirs 13 ... De5



L'abbé Durand observe que les Noirs ont un meilleur jeu.

L'abbé Durand n'est pas rassuré par le gambit Allgaier, qui recommande le coup 5 Cg5. En jouant 6 Cxf7, les Blancs échangent leur Cavalier contre trois pions et une attaque qui se veut forte.

L'abbé Durand caractérise le coup d'Allgaier 5 Cg5 de « hardi » et « irrésistible », car les Blancs peuvent porter aux Noirs « des attaques réitérées ». Il n'empêche que l'abbé Durand préfère une attitude plus prudente. Pour cette raison, il est favorable à la déviation proposée par Lionel Kiéséritzky.

Au prochain numéro, vous pourrez découvrir les variantes succédant au coup des Blancs 5 Ce5, qui est la déviation proposée par Kiéséritzky au coup 5 Cg5 du gambit Allgaier.

Référence :

Durand, Ph. A., *Stratégie raisonnée des ouvertures du jeu d'échecs*, Paris, 1862.



LA DÉFENSE PHILIDOR SELON L'ABBÉ DURAND – PARTIE III

— Michel Delacroix

Dans les deux numéros précédents, nous avons étudié les développements que peut connaître, selon l'abbé Durand, une partie débutant par les coups de la défense Philidor 1 e4 e5 2 Cf3 d6.

Plus précisément, nous avons étudié les réponses possibles des Noirs à deux coups des Blancs : 3 Fc4 (dans le numéro du mois de mai 2024) et 3 d4 (dans le numéro du mois de juin 2024).

Dans le présent numéro, nous allons d'abord nous concentrer sur l'étude de la partie modèle, dont le 4^e coup des Blancs est 4 Dxd4. Nous constaterons que cela aboutit à une position où les deux adversaires auront roqué, après avoir l'un et l'autre harmonieusement développé leurs pièces.

L'abbé Durand la résume ainsi : « Il y peu de différence entre les deux jeux. Si les Blancs sont plus libres dans leurs mouvements, ils le doivent à l'infériorité relative du coup 2 d6 des Noirs, dont ils ont profité pour pousser énergiquement 3 d4, ouvrant une belle ligne à la Dame et aux Tours. »

Dans un deuxième temps, nous étudierons les réponses possibles des Noirs à deux autres coups possibles des Blancs : 4 Cxd4 et 4 Fc4.

SITUATION : 4 Dxd4

Partie modèle

1 e4 e5

2 Cf3 d6

3 d4 exd4

4 Dxd4 (voir diagramme ci-dessous)

4 ... Fd7

5 Ff4 L'abbé Durand recommande que la case d2 soit réservée à la Dame, en guise de refuge lorsqu'elle sera attaquée. D'autre part, le Fou des Blancs des cases noires pourra contrôler la case e5 et empêcher le Cavalier des Noirs de venir s'y installer depuis la case c6.

5 ... Cc6

6 Dd2 (voir diagramme ci-dessous) La case d2 est meilleure pour la Dame que d1, car, en d1, elle empêche les Tours de communiquer.

6 ... Fe7 Ce coup prépare le roque.

7 Cc3 En temps opportun, le Cavalier pourra se placer en d5. Pour l'instant, son déplacement permet aux Blancs de préparer le grand roque.

7 ... Cf6

8 Fc4 Le Fou en d3 boucherait la voie de la Dame et de la Tour après le grand roque.

8 ... o-o

9 o-o-o (voir diagramme ci-dessous) Le grand roque permettra aux Blancs de pousser sans complexe leurs pions vers le petit roque du roi adverse.

L'abbé Durand nous invite à analyser d'autres coups possibles des Blancs et les réponses des Noirs à ces coups.

Situation : 4 Dxd4

Partie modèle. Position après
le 4^e coup des Blancs 4 Dxd4



Situation : 4 Dxd4

Partie modèle. Position après
le 6^e coup des Blancs 6 Dd2



Situation : 4 Dxd4

Partie modèle. Position après
le 9^e coup des Blancs 9 o-o-o



SITUATION : 4 Cxd4

Variante I, où l'on voit ce qui se passe si les Noirs jouent 7 ... Fxb5

1 e4 e5

2 Cf3 d6

3 d4 exd4

4 **Cxd4** (voir diagramme ci-dessous)

4 ... d5

5 e5 c5

6 Fb5+ Fd7

7 e6 (voir diagramme ci-dessous)

7 ... Fxb5 meilleur coup

8 exf7+ Rxf7

9 Cxb5 De8+

10 De2 Dxe2+

11 Rxe2 (voir diagramme ci-dessous)

Selon l'abbé Durand les positions sont égales.

Situation : 4 Cxd4

I. Position après le 4^e coup
des Blancs 4 Cxd4



Situation : 4 Cxd4

I. Position après le 7^e coup
des Blancs 7 e6



Situation : 4 Cxd4

I. Position après le 11^e
coup des Blancs 11 Rxe2



SITUATION : 4 Cxd4

Variante II, où l'on voit ce qui se passe si les Blancs jouent 7 cxd4

1 e4 e5

2 Cf3 d6

3 d4 exd4

4 **Cxd4** d5

5 e5 c5

6 Fb5+ Fd7

7 e6

7 ... **cxd4** (voir diagramme ci-dessous)

Selon l'abbé Durand, le 7^e coup des Noirs 7 ... cxd4 est faible.

8 exd7+ Cxd7

9 Dxd4 Cf6

10 o-o Fe7 meilleur coup (voir diagramme ci-dessous)

11 Cc3 a6

12 Fa4 b5

13 Fb3 (voir diagramme ci-dessous)

Selon l'abbé Durand, le Pion isolé des Noirs en d5 sera difficile à défendre.

Situation : 4 Cxd4
II. Position après le 7^e
coup des Noirs 7 ... cxd4



Situation : 4 Cxd4
II. Position après le 10^e
coup des Noirs 10 ... Fe7



Situation : 4 Cxd4
II. Position après le 13^e
coup des Blancs 13 Fb3



SITUATION : 4 Fc4

1 e4 e5

2 Cf3 d6

3 d4 exd4

4 Fc4 (voir diagramme ci-dessous)

4 ... Cf6 meilleur

5 Dxd4 Fe7 (voir diagramme ci-dessous)

6 Ff4 o-o

7 Cc3 Cc6

8 Dd2 (voir diagramme ci-dessous)

L'abbé Durand nous fait observer que la partie « est retombée dans la partie modèle ».

Situation : 4 Fc4
Position après le 4^e coup
des Blancs 4 Fc4



Situation : 4 Fc4
Position après le 5^e coup
des Noirs 5 ... Fe7



Situation : 4 Fc4
Position après le 8^e coup
des Blancs 8 Dd2



SITUATION : 4 Dxd4 Cc6

Variante I, où l'on voit ce qui se passe si les Noirs jouent 7 ... f6

1 e4 e5

2 Cf3 d6

3 d4 exd4

4 Dxd4

4 ... Cc6 (voir diagramme ci-dessous)

5 Fb5 Fd7

6 Fxc6 Fxc6

7 Fg5 (voir diagramme ci-dessous) Selon l'abbé Durand, ce coup fut recommandé pour la première fois par Lowenthal, après l'avoir joué lors de son match contre Harrwitz.

7 ... f6 meilleur

8 Fe3 Ce7 (ou Ch6)

9 Cc3 (voir diagramme ci-dessous)

L'abbé Durand nous fait remarquer que les Blancs ont le choix entre le petit et le grand roque ; il recommande le grand roque. Selon lui, la position des Blancs est préférable.

Situation : 4 Dxd4

I. Position après le 4^e coup
des Noirs 4 ... Cc6



Situation : 4 Dxd4

I. Position après le 7^e coup
des Blancs 7 Fg5



Situation : 4 Dxd4

I. Position après le 9^e coup
des Blancs 9 Cc3



SITUATION : 4 Dxd4 Cc6

Variante II, où l'on voit ce qui se passe si les Noirs jouent 7 ... Cf6

1 e4 e5

2 Cf3 d6

3 d4 exd4

4 Dxd4

4 ... Cc6

5 Fb5 Fd7

6 Fxc6 Fxc6

7 Fg5

7 ... Cf6 (voir diagramme ci-dessous)

8 Cc3 Fe7

9 0-0-0 0-0

10 The1 h6

11 Fh4 Ce8

12 Fxe7 Dxe7

13 e5 (voir diagramme ci-dessous)

13 ... Fxf3

14 gxf3 Dg5+

15 Rb1 dxe5

16 Txe5 (voir diagramme ci-dessous)

Situation : 4 Dxd4 Cc6
II. Position après le 7^e coup
des Noirs 7 ... Cf6



Situation : 4 Dxd4 Cc6
II. Position après le 13^e coup
des Blancs 13 e5



Situation : 4 Dxd4 Cc6
II. Position après le 16^e coup
des Blancs 16 Txe5



SITUATION : 4 Dxd4 Cf6

Variante I, où l'on voit ce qui se passe si les Noirs jouent 5 ... De7

1 e4 e5

2 Cf3 d6

3 d4 exd4

4 Dxd4 Cf6 (voir diagramme ci-dessous) L'abbé Durand considère cette réponse faible.

5 e5

5 ... De7

6 Fe3 dxe5

7 Cxe5 Db4+

8 Cd2 (voir diagramme ci-dessous)

8 ... Dxd4

9 Fxd4 Fe6

10 Fd3 Fe7 (voir diagramme ci-dessous)

L'abbé Durand estime que les Blancs conservent le trait et ont un meilleur dégagement.

Situation : 4 Dxd4 Cf6

I. Position après le 4^e coup
des Noirs 4 ... Cf6



Situation : 4 Dxd4 Cf6

I. Position après le 8^e coup
des Blancs 8 Cd2



Situation : 4 Dxd4 Cf6

I. Position après le 10^e coup
des Noirs 10 ... Fe7



SITUATION : 4 Dxd4 Cf6

Variante II, où l'on voit ce qui se passe si les Noirs jouent 5 ... dxe5

1 e4 e5

2 Cf3 d6

3 d4 exd4

4 Dxd4 Cf6

5 e5

5 ... dxe5 (voir diagramme ci-dessous) Selon l'abbé Durand, le coup des Noirs 5 ... dxe5 attire aux Noirs les ennuis d'une attaque à laquelle il leur sera difficile de faire face.

6 Dxd8+ Rxd8

7 Cxe5 Fe6

8 Cc3 Fd6

9 Cc4 (voir diagramme ci-dessous)

9 ... Fxc4 Pour éviter de se retrouver avec un pion isolé.

10 Fxc4 Te8+

11 Fe3 Re7

12 o-o-o Rf8 (voir diagramme ci-dessous)

Situation : 4 Dxd4 Cf6
II. Position après le 5^e coup
des Noirs 5 ... dxe5



Situation : 4 Dxd4 Cf6
II. Position après le 9^e coup
des Blancs 9 Cc4



Situation : 4 Dxd4 Cf6
II. Position après le 12^e coup
des Noirs 12 ... Rf8

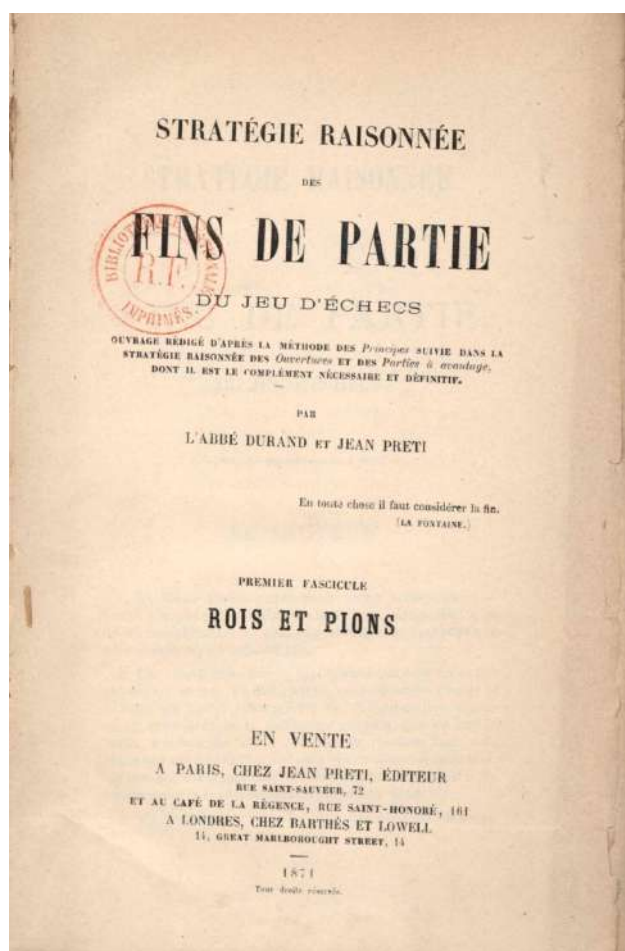


Finales élémentaires

ROI ET PION CONTRE ROI ET PION. « LA RÈGLE DES LIMITES »

— Pierre Anquez

L'abbé Durand (1799-1880), théoricien des échecs français, a contribué à la théorie des finales, en particulier des finales de pions.

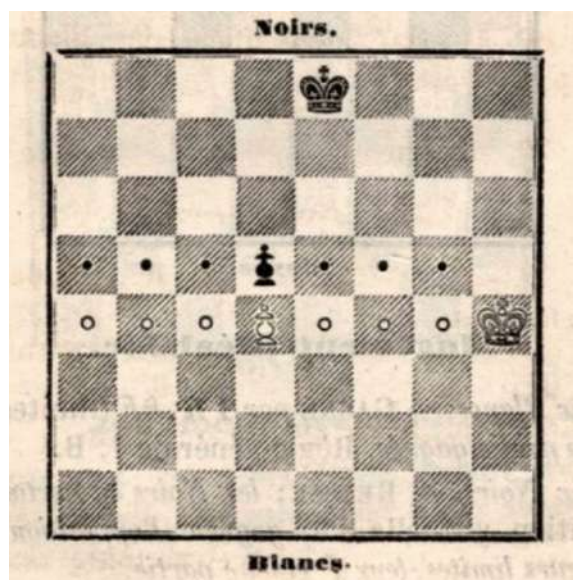


Un rappel de ses travaux peut aider les joueurs qui souhaitent approfondir leur compréhension du jeu d'échecs à progresser sur des bases solides.

Dans la *Stratégie raisonnée des fins de partie*, ouvrage publié en 1871, l'abbé Durand consacre un chapitre à la thématique : *Roi et Pion contre Roi et Pion*.

Dans ce chapitre, il définit la « règle des limites », qui s'applique lorsque un pion blanc et un pion noir se bloquent réciproquement sur une même colonne, les Rois se trouvant dans leurs camps respectifs, du même côté.

Définition : deux pions adverses étant bloqués sur une même colonne, on appelle « cases limites » du pion (noir ou blanc) les trois cases situées à sa droite ou à sa gauche, sur la même rangée.



Exemple : si P est un pion, les cases limites du pion P sont les cases X bornant P comme suit : XXXPXXX.

Sur le diagramme ci-contre, les points blancs sont les « cases limites » du Pion blanc d4 ; les points noirs sont les « cases limites » du pion noir d5.

Durand, A., *Stratégie raisonnée des fins de partie*, Jean Prédi Éditeur, 1871, p. 29.

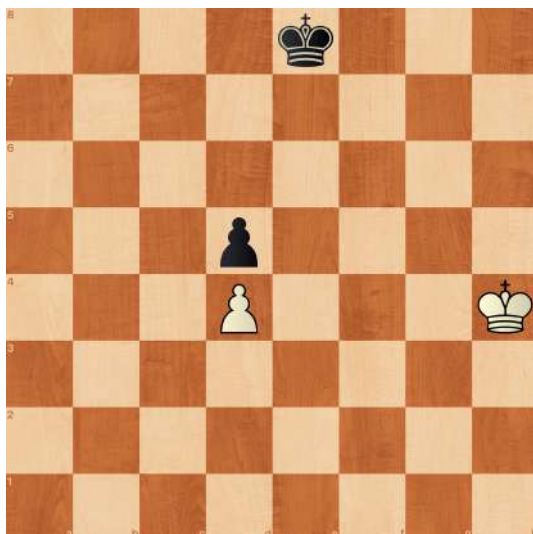
Théorème : Celui des deux Rois qui touche le premier une des « cases limites » du Pion adverse prendra ce Pion et gardera le sien. L'application du théorème suffit pour résoudre la question de la prise du Pion adverse.

Si, conformément au théorème, le Roi blanc prend le Pion noir, la théorie des « cases efficaces », qui fera l'objet d'un prochain article, permet de savoir si cette prise du Pion est gagnante ou non.

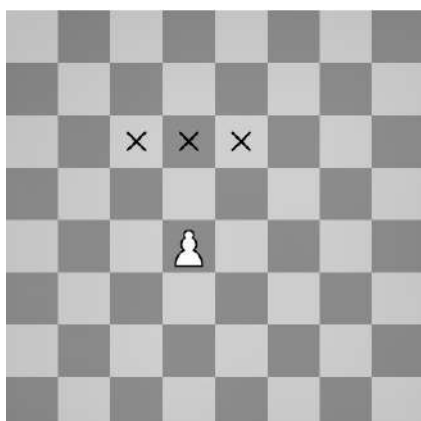
Dans son livre, *Stratégie raisonnée des fins de partie*, l'abbé Durand, pour illustrer la thématique *Roi et Pion contre Roi et Pion*, analyse huit positions.

Observons d'abord les trois premières positions proposées par l'abbé Durand, où l'on peut voir quelles sont les chances de victoire des Blancs, lorsqu'ils ont le trait. Sachant que si le trait est aux Noirs, les Blancs ne pourront pas obtenir une position gagnante.

Position 1.
Les Blancs gagnent le Pion,
mais pas la partie.

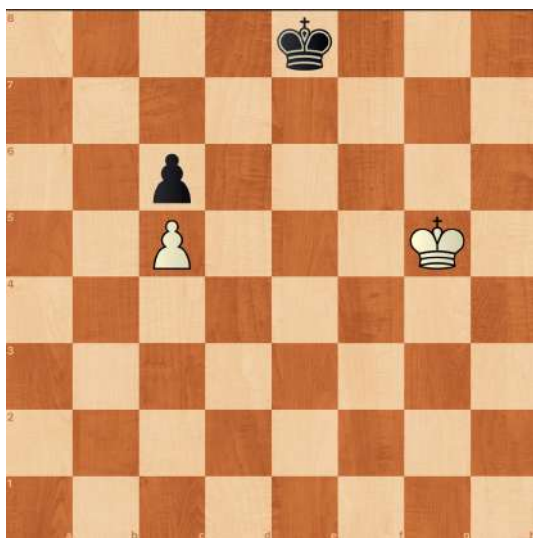


1 Rg5 Re7
2 Rf5 Rd6
3 Rf6 Rd7
4 Re5 Rc6
5 Re6 gagnant le Pion, mais pas la partie, car,
lorsque le Roi blanc aura joué 6 Rxd5, le Roi
noir jouera 6 ... Rd7 et empêchera ainsi le Roi
blanc de prendre l'une des trois « cases
efficaces » du Pion blanc d4, à savoir : c6, d6,
e6.

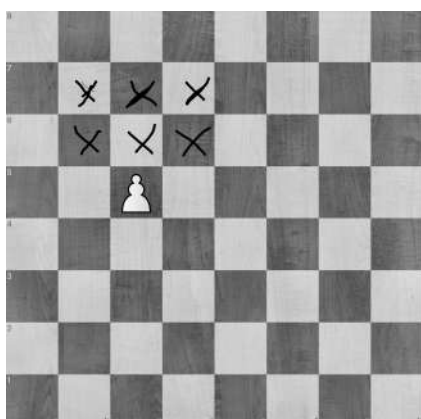


Les « cases efficaces » du Pion d4 sont :
c6, d6, e6.

Position 2.
Les Blancs gagnent la partie.

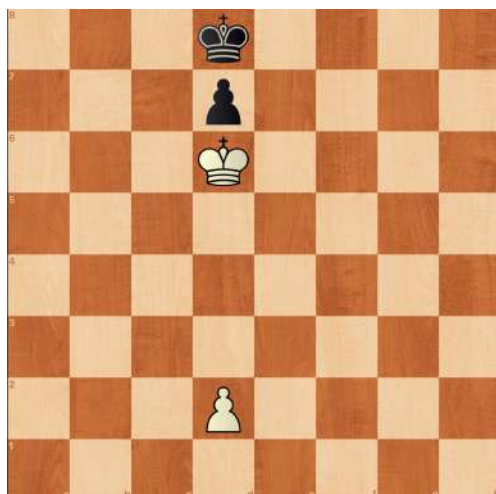


1 Rf6 Rd8
2 Re6 Rc7
3 Re7 Rc8
4 Rd6 Rb7
5 Rd7 Rb8
6 Rxc6 et les Blancs gagnent la partie, car en c6 le Roi blanc occupe une des « cases efficaces » du Pion blanc c5.



Les « cases efficaces » du Pion c5 sont :
b6, c6, d6, d7, c7, b7.

Position 3.
Partie nulle



- 1 d4 Rc8
- 2 Re7 d5 (seul coup pour obtenir la nulle)
- 3 Rd6 Rd8
- 4 Rxd5 Rd7 Partie nulle.

Les « cases efficaces » du Pion blanc d4 sont : c6, d6, e6 ; le Roi noir détient l'opposition et empêche le Roi blanc d'occuper l'une de ces « cases efficaces » (voir le diagramme des « cases efficaces » du Pion d4 plus haut).

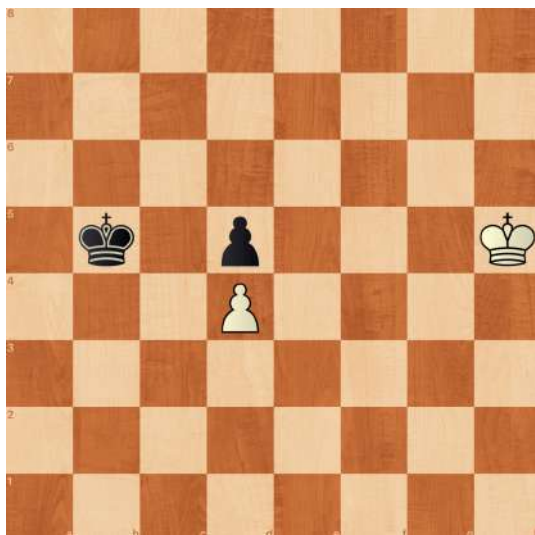
L'abbé Durand attire l'attention sur trois exceptions à la règle des limites.

Position 4.
Voisinage d'une case angulaire



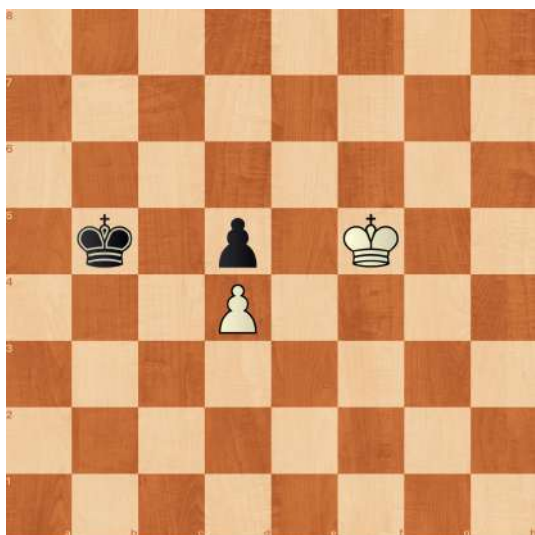
Le Roi blanc occupe une « case limite » du Pion noir, mais ne peut s'approcher du Pion sous peine de Pat.

Position 5.
Éloignement du Roi par rapport
à son Pion



Le théorème des « cases limites » ne s'applique pas lorsque les Rois ne sont pas du même côté, par rapport à la colonne de Pions.

Position 6.
Le « Trébuchet »



Les Rois sont de part et d'autre de la colonne des Pions.

Trait aux Blancs : Le Roi blanc peut attaquer le Pion noir, soit en e5, soit en e6.

Si : 1 Re5 ? les Noirs répondront 1 ... Rc4 et ils gagneront le pion d4 et la partie.

Il est donc préférable que les Blancs attaquent le Pion noir sur l'arrière :

1 Re6 Rc6

2 Re5 gagnera le Pion, mais

2 ... Rc7 !

3 Rxd5 Rd7 Nulle.

Études de positions lors desquelles les deux pions courent vers la promotion sur des colonnes différentes :

Position 7
Le « Parallélogramme »



1 h6 a3
2 h7 a2
3 h8=D
La Dame h8 contrôle a1.

Mais si le trait avait été aux Noirs :
1 ... a3, les Noirs gagneraient.

Position 8
Le premier qui a le trait gagne.



Trait aux Blancs :

Les Blancs gagneront, car le Roi noir h6 peut être poussé sur la colonne g, ce qui crée l'alignement fatal avec la case de promotion g1. Les Blancs, premiers promus, gagneront par enfilade.

1 b6 g3
2 b7 g2
3 b8=D g1=D
4 Dh8+ Rg6
5 Dg8+ Perdu

Trait aux Noirs :

Les Noirs gagneront, car le Roi blanc d6 et la case de promotion b8 sont sur la même diagonale.

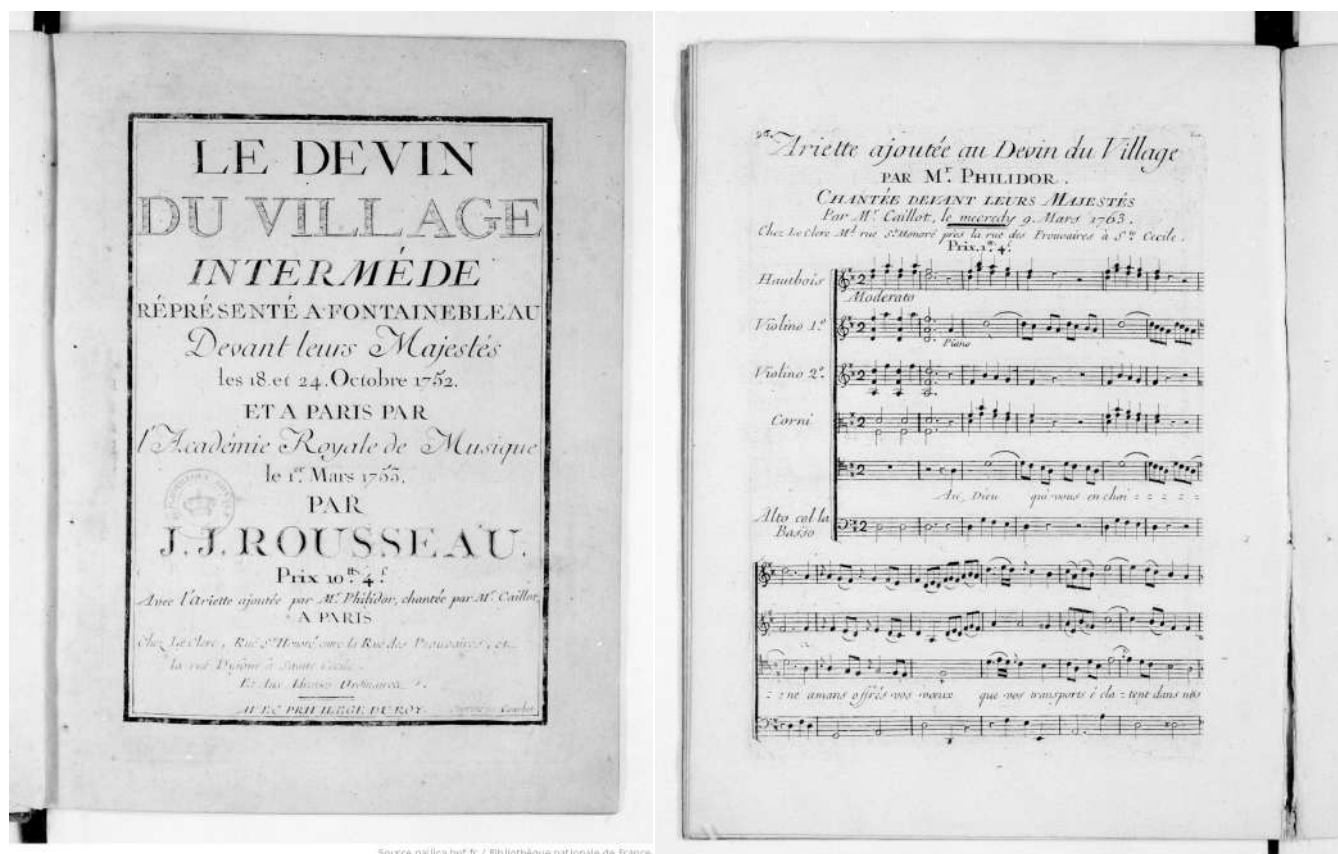
1 ... g3
2 b6 g2
3 b7 g1=D
4 b8=D Dg3+ (ou Dh2+) Perdu

LES FINS DE PARTIE DE PHILIDOR (N° IX)

— Pierre Anquez

Nous poursuivons, dans ce numéro, l'étude de la contribution de Philidor (1726-1795) à la théorie des échecs.

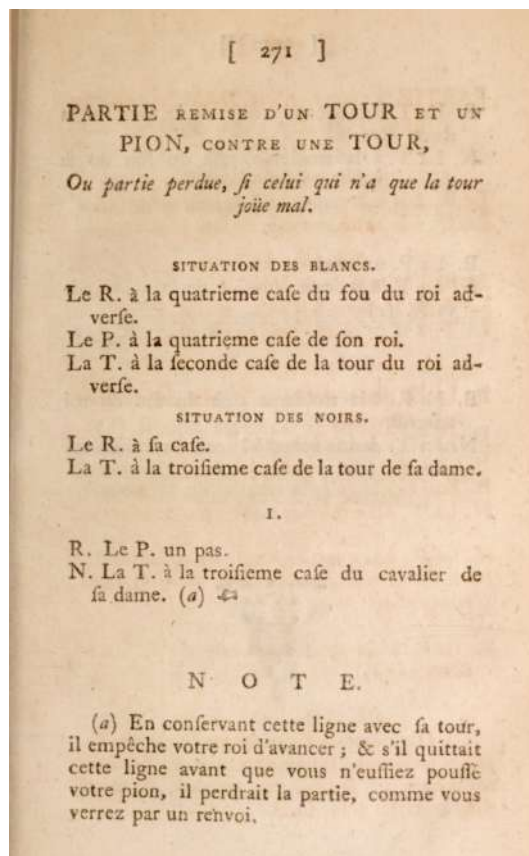
Philidor, d'abord, était musicien. Je me souviens avec plaisir avoir joué, lors d'un récital de violon à Chartres (j'avais alors quatorze ans), son Ariette pour l'opéra de Jean-Jacques Rousseau intitulé *Le Devin du village* (1752).



Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

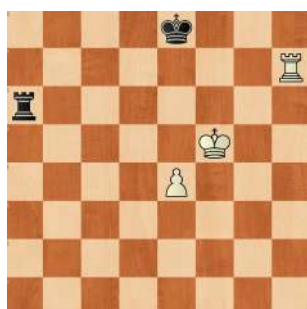
La musique et les échecs s'accordent très bien et Philidor nous en a donné la preuve.

Philidor, A. D., *L'analyse du jeu des échecs*,
Londres, 1777, p. 271.

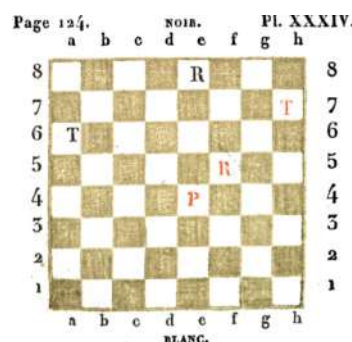


L'analyse d'une *Partie remise d'une Tour et un pion contre une Tour* est la neuvième analyse des dix-sept fins de partie publiées par Philidor dans l'édition de 1777 de son *Analyse du jeu des échecs*⁹.

La position, telle qu'elle a été analysée en 1777, est la suivante :



- 1 e5 Tb6
- 2 Ta7 Tc6
- 3 e6 Tc1
- 4 Rf6 Tf1+



Edition de Philadelphie, 1821

⁹ A.D. Philidor, *Analyse du jeu des échecs*, Londres, 1777, p. 271.

Nous pouvons observer que :

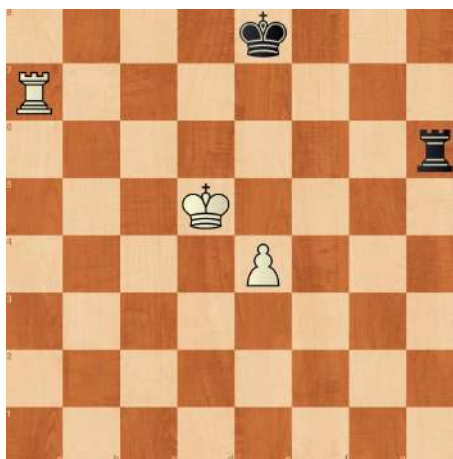
- Le Roi noir occupe la case de promotion du pion blanc.
- La Tour noire empêche le Roi blanc de franchir la 6^e traverse.
- Les Blancs ne peuvent progresser qu'en avançant le pion pour qu'il serve d'écran au Roi blanc en e6.

De nombreux théoriciens des échecs se sont penchés avec intérêt sur cette fin de partie¹⁰.

La situation peut être décrite de manière identique, si le Roi blanc se trouve en d5. Les Noirs vont obtenir aussi une position nulle de la manière suivante :

1 e5 Le pion avance pour servir d'écran au Roi blanc en e6.

Diagramme 1
Partie nulle



1 ... Tg6 (ou ... Tb6 ou ... Rd8, coup d'attente)

2 e6

Dès que le pion monte en sixième traverse, la Tour noire va en première traverse !

2 ... Tg1!

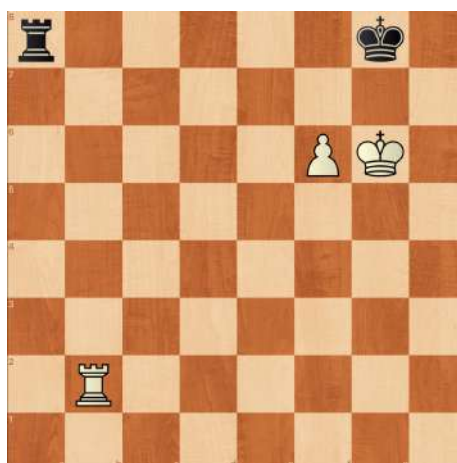
¹⁰ Voir, par exemple, G. Lowenfish, W. Smyslow, *Téoria de finales de Torre*, coleccion Escaques, editorial Grijalbo espanola, 1960.

3 Rd6 Td1+ La Tour noire poursuit le Roi blanc par des échecs verticaux jusqu'à ce que celui-ci atteigne la troisième traverse et alors ... Te1 gagne le pion e6.
La position du diagramme 1 est donc nulle.

C'est l'essentiel, clair et net, à retenir.

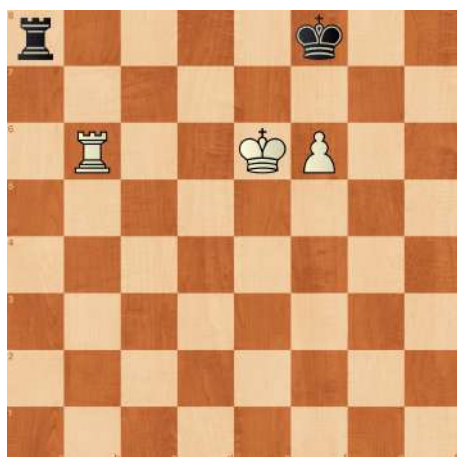
Mais que se passe-t-il si le Roi blanc a une case de fuite ?

Diagramme 2
Les Blancs gagnent.



- 1 ... Tc8
- 2 Tb7 Ta8
- 3 Tg7+ (Non 3 Th7 Ta6)
- 3 ... Rf8 (Non 3 ... Rh8 4 Th7+ Rg8 5 f7+ etc.)
- 4 Th7! menace 5 Th8 mat
- 4 ... Rg8
- 5 f7+ Les Blancs gagnent.

Diagramme 3
Partie nulle

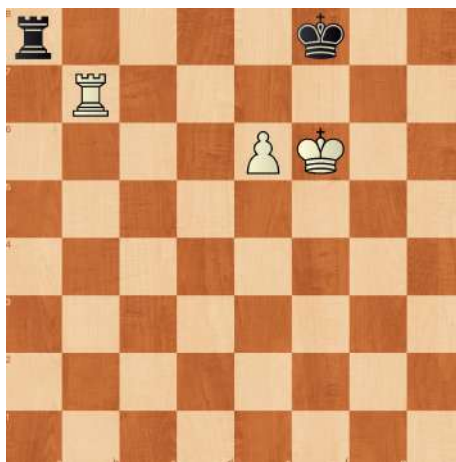


- 1 Rf5 Ta1! Suivi d'échecs verticaux.

Ou :

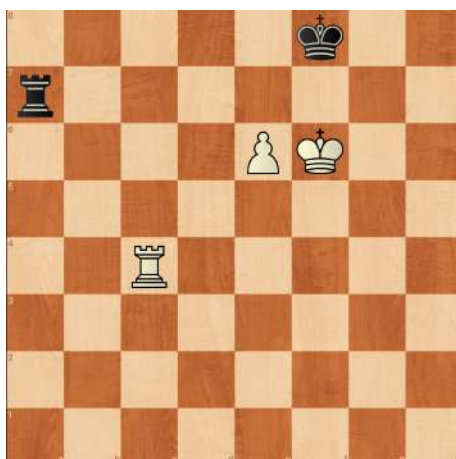
- 1 Tb7 Ta6+
- 2 Rf5 Ta1 Suivi d'échecs verticaux.

Diagramme 4
Les Blancs gagnent.



1 Th7 Rg8
2 Tg7+ Rh8 (Non 2 ... Rf8? 3 e7+ Re8 4 Tg8+ gagne la Tour noire.)
3 Tg1 Le Roi noir est coupé de la case de promotion.
La position est gagnante.

Diagramme 5
Partie nulle

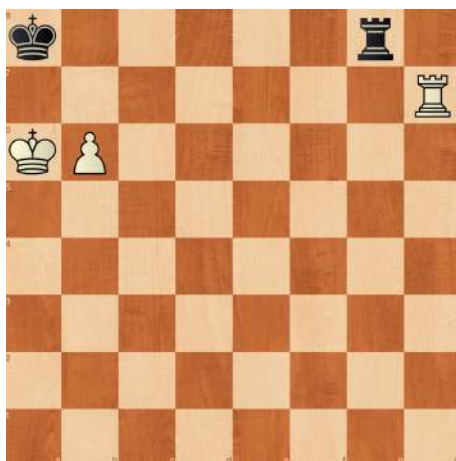


Après 1 ... Ta8? les Blancs gagnent, comme au Diagramme 4.

Mais il y a une autre manière de jouer :
1 ... Tf7+ 2 exf7 Nulle.

On voit ici que les difficultés des Noirs viennent de la passivité de leur Tour sur la huitième traverse.

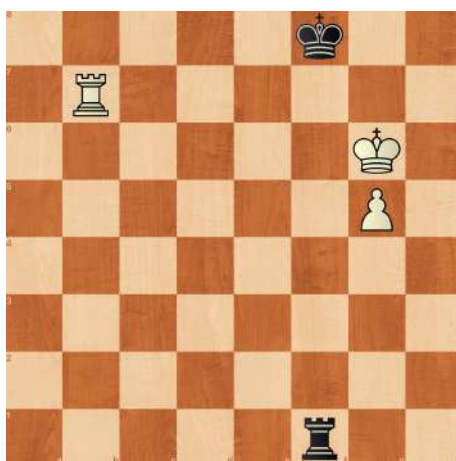
Diagramme 6
Partie nulle



Avec le pion cavalier, les Blancs ne disposent plus de la manœuvre enveloppante du Diagramme 2 et ne peuvent pas chasser le Roi noir des cases a8 et b8. La position est nulle.

En dépit du pion cavalier, si les pièces noires sont mal placées, les Blancs peuvent gagner :

Diagramme 7
Les Blancs gagnent.



Si le Roi noir était en g8 et le trait était aux Noirs :
1 ... Tf8 ferait nulle, voir Diagramme 6.

Mais, dans la position du Diagramme 7, après
1 ... Rg8
2 Tb8+ Tf8
3 Txf8+ Rxf8
4 Rh7 et le pion va à Dame.

La meilleure défense est 1 ... Tg1! mais les Blancs gagnent aussi par 2 Tb8+ Re7 3 Rh6 Th1+ 4 Rg7!

MAT DE LA TOUR ET DU FOU CONTRE UNE TOUR. COMMENT FORCER L'ADVERSAIRE À PRENDRE UNE POSITION ?

— Gérard M. Robert



Dans le numéro de Juin 2024, nous avons étudié comment l'on peut mater avec une Tour et un Fou contre une Tour.

C'est le théoricien des échecs français, Philidor, qui a découvert en 1749 une série de coups qui conduisent à ce mat, dès lors que les pièces des Noirs et des Blancs se trouvent dans la position ci-contre.

Ceux qui souhaitent apprendre à jouer aux échecs sont sans doute déroutés, car ils pensent que la probabilité est infime de tomber exactement sur ladite position lors d'une partie d'échecs. Il est par conséquent inutile d'apprendre par cœur ou même de comprendre les manœuvres d'un mécanisme compliqué qui, selon eux, correspond à un cas "idéal", exploitable seulement dans certaines *conditions idéales* que l'on ne rencontre jamais dans la pratique des échecs de tous les jours.

Il est vrai que la probabilité de tomber par hasard sur une telle position, dans la pratique des échecs de tous les jours, est effectivement infime. Cependant, le hasard peut être aidé. Et certaines actions orientées à bon escient peuvent forcer, petit à petit, l'adversaire à occuper la place que nous souhaitons lui voir occuper.

Nous avons spécifié, dans l'article précédent, qu'il s'agissait de coincer le roi adverse (celui des Noirs) sur la huitième rangée, dans une opposition directe avec le Roi des attaquants (celui des Blancs), et que le Fou des attaquants devait se trouver à proximité de son Roi, afin de pouvoir parer les échecs de la Tour adverse.

Comment coincer efficacement le Roi adverse sur la huitième rangée ? Voici la réponse donnée, toujours par Philidor, à cette question.

Soit la position de départ suivante.

Position de départ



1 Tb2

Les Blancs porteraient inutilement leur Tour sur la sixième rangée afin de mettre le Roi des Noirs en échecs, car la Tour des Noirs pourrait parer l'échecs en d6. La situation serait différente si le Fou des Blancs se trouvait en f4, car il pourrait alors contrôler la case d6.

1 ... Td8

2 Ff4

Philidor explique que, dans la mesure où la Tour des Noirs ne peut plus parer l'échec donné par la Tour des Blancs, le Roi des Noirs sera obligé de reculer vers le bord de l'échiquier.

2 ... Te8

Position après le 2^e coup
des Noirs 2 ... Te8



3 Tb6+Rf7+

Position après le 3^e coup
des Noirs 3 ... Rf7+



4 Rf5 Te2

5 Tb1

À nouveau il serait inutile que la Tour des Blancs donne échec au Roi de Noirs, car la Tour des Noirs pourrait parer l'échec.

5 ... Tf2

Position après le 5^e coup
des Noirs 5 ... Tf2



6 Tb7+ Rf8

Le Roi des Noirs n'aurait pas pu aller en e8 : 6 ... Re8, car 7 Re6. Si 7... Txf4 alors 8 Tb8# ; si 7 ... Te2+ alors 8 Fe5, coup qui couvre l'échecs et amène les Noirs à occuper la position du Mat de la Tour et du Fou contre une Tour de Philidor.

Position après le 6^e coup
des Noirs 6 ... Rf8



7 Re4 Re8

8 Fe5 Tf7

9 Tb8+ Re7

Position après le 9^e coup
des Noirs 9 ... Re7



10 Rd5 Tf1
11 Tb7+ Re8
12 Re6

Position après le 12^e coup
des Blancs 12 Re6



12 ... Td1

La Tour des Noirs se précipitera en d1 afin de parer le mat.
Nous retrouvons la position du Mat de la Tour et du Fou contre une Tour, dont nous avons analysé le développement dans le numéro de Juin 2024.

Supposons que les Noirs, au lieu de jouer le coup 7 ... Re8, qui les amène fatalement à la position du Mat de la Tour et du Fou contre une Tour, tentent au septième coup 7 ... Rg8.

Voici la suite :

1 Tb2 Td8
2 Ff4 Te8
3 Tb6+Rf7+
4 Rf5 Te2
5 Tb1 Tf2
6 Tb7+ Rf8
7 Re4

7 ... Rg8

Position après le 7^e coup
des Noirs 7 ... Rg8



8 Fe5 Tf7
9 Tb1 Tf2
10 Rd5 Rf7
11 Tb7+ Rg6
12 Tg7+ Rh6
13 Re6 Te2
14 Tg1 Tf2
15 Ff6 Rh5
16 Tg5+ Rh6
17 Rf7 Tc2
18 Tb5 Tc7+

Position après le 18^e coup
des Noirs 18 ... Tc7+



19 Fe7 Td7
20 Tb8 Rh5
21 Tb4 Perdu

Position après le 21^e coup
des Blancs 21 Tb4



EXERCICES DU MAT DE LA TOUR ET DU FOU CONTRE UNE TOUR (SOLUTIONS DES EXERCICES DU NUMÉRO DE JUIN 2024)

— Gérard M. Robert

Situation I. Si le Roi des Noirs est acculé sur la colonne h

Blancs : Rf5, Ta3, Fe5 ;

Noirs : Rh5, Tg4.

1 Th3+ Th4

2 Tg3 Tb4

3 Tg2 Ta4

4 Tg7 Ta6

5 Fc7 Rh6

6 Td7 Rh5

7 Td3 Ta4

8 Fd8 Rh6

9 Ff6 Ta5+

10 Fe5 Rh7

11 Td8 Perdu

Situation I.

Le Roi des Noirs est acculé
sur la colonne h.

Position de départ



I. Position après le 5^e coup
des Noirs 5 ... Rh6



I. Position après le 11^e coup
des Blancs 11 Td8



Situation II. Si le Roi des Noirs est acculé sur a colonne a

Blancs : Rc4, Th6, Fd4 ;

Noirs : Ra4, Tb5.

1 Ta6+ Ta5

2 Tb6 Tg5

3 Tb7 Th5

4 Tb2 Th3

5 Ff2 Ra3

6 Te2 Ra4

7 Te6 Th5

8 Fe1 Ra3

9 Fc3 Th4+

10 Fd4 Ra2

11 Te1 Perdu

Situation II.

Le Roi des Noirs est acculé
sur la colonne a.

Trait aux Blancs



II. Position après le 5^e coup
des Noirs 5 ... Ra3



II. Position après le 11^e coup
des Blancs 11 Te1



Situation III. Si le Roi des Noirs est acculé sur la première rangée

Blancs : Rd3, Tf8, Fd4 ;

Noirs : Rd1, Te2.

1 Tf1+ Te1

2 Tf2 Te7

3 Tg2 Te8

4 Tb2 Tc8

5 Fb6 Rc1

6 Tb5 Rd1

7 Tf5 Te8

8 Fa5 Rc1

9 Fc3 Td8+

10 Fd4 Rb1

11 Ta5 Perdu

Situation III.

Le Roi des Noirs est acculé
sur la première rangée.

Position de départ



III. Position après le 5^e coup
des Noirs 5 ... Rc1



III. Position après le 11^e coup
des Blancs 11 Ta5



Atelier des échecs

ALLGAIER VS. ANONYME, VIENNE (1807 ?)

— Antoine Vidal

La partie suivante¹¹ nous montre quelles sont les chances de victoire d'un joueur non-averti, face au début brutal et à l'attaque foudroyante affectionnés par Allgaier.

1 e4 e5

2 f4 exf4 Gambit du Roi accepté.

3 Cf3 g5

4 h4 f6 Si les Noirs avaient joué 4 ... g4 alors 5 Cg5 (gambit Allgaier¹²)

Position après le 4^e coup
des Noirs 4 ... f6



¹¹ <https://www.chessgames.com/perl/chessplayer?pid=126003>

¹² Voir l'article : *Le gambit Allgaier selon l'abbé Durand* (Michel Delacroix), numéro en cours.

5 Cxg5 Un début brutal, suivi d'une attaque foudroyante.

5 ... fxg5 Le Cavalier a été un « appât fatal ». Nous allons assister à l'agonie du Roi des Noirs, qui ne durera pas longtemps.

Position après le 5^e coup
des Noirs 5 ... fxg5



6 Dh5+ Re7

7 Dxcg5+ Re8

8 Dh5+ Re7

9 De5+ Rf7 La Dame ne perdra pas son temps à prendre la Tour des Noirs.

Position après le 9^e coup
des Noirs 9 ... Rf7



10 Fc4+ Rg6

11 h5+ Rh6

12 Dxf4+

Position après le 12^e coup
des Blancs 12 Dxf4+



12 ... Dg5

13 De8+ Dg7

Un simple coup de Pion :

14 d3# 1-0

Position après le 14^e coup des
Blancs 14 d3#



KIÉSÉRITZKY VS. CALVI, PARIS (1842)

— Michel Faber

Le numéro de juillet-août est consacré à trois joueurs, Johann Allgaier (1763-1823), Ignazio Calvi (1797-1872) et Lionel Kiéséritzky (1806-1853). La rubrique Atelier des échecs s'inscrit dans la thématique du numéro en cours, en vous présentant ce mois-ci l'analyse d'une partie qui s'est déroulée à Paris en 1842, dont les deux protagonistes furent Lionel Kiéséritzky et Ignazio Calvi¹³.

KIÉSÉRITZKY, LIONEL VS. CALVI, IGNAZIO, PARIS, 1842.

Déviations Kiéséritzky : « 5 Ce5 » du Gambit Allgaier : « 5 Cg5 »

1 e4 e5
2 f4 exf4
3 Cf3 g5
4 h4 g4
5 Ce5

Position après le 5^e coup des
Blancs 5 Ce5



Le coup 5 Ce5 est la déviation Kiéséritzky « 5 Ce5 » du Gambit Allgaier « 5 Cg5 ».

Dans sa *Stratégie raisonnée des ouvertures du jeu d'échecs* (1862), le théoricien français des échecs, l'abbé Durand cite les mots de Lionel Kiéséritzky à propos du gambit Allgaier 5 Cg5 « *On nous rendrait grand service, disait Kiéséritzky, si on nous indiquait une défense suffisante contre ce gambit*¹⁴. » Kiéséritzky proposa une déviation au gambit Allgaier : 5 Ce5.

¹³ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1075494>

¹⁴ Durand, Ph. A., *Stratégie raisonnée des ouvertures du jeu d'échecs*, Paris, 1862, page 404.

L'abbé Durand était d'opinion que : « 5 Ce5 est bien préférable à 5 Cg5. Le Cavalier à e5 peut reculer et prendre des positions, tandis qu'à g5, il est forcé à se sacrifier pour trois pions, et [cela] désavantageusement pour les Blancs. » L'abbé critiquait le gambit Allgaier, en affirmant que : « [Le coup 5 Cg5 est] un coup hardi regardé comme irrésistible par Allgaier, par suite des attaques réitérées des Blancs, mais les découvertes postérieures ont démontré que le C porté à cette case est fatal aux Blancs et bien inférieur à 5 Ce5, qui est loin lui-même d'assurer la victoire au trait¹⁵. »

Cependant, la théorie contemporaine envisage le coup 5 Cg5 comme possible, et même à égalité contre la meilleure défense des Noirs. Si 5 ... h6 alors Cf7 et d4, etc...

Le coup 5 Ce5, quant à lui, menace la prise de g4 avec un gros avantage.

5 ... h5

6 Fc4

Les Noirs doivent parer la menace sur f7. Si 6 ... Ch6 ? Alors 7 d4 d6 8 Cd3 avec un gros avantage.

6 ... Th7

Position après le 6^e coup des
Noirs 6 ... Th7



7 d4 d6

8 Cd3 f3

9 g3

¹⁵ Ibidem, page 399.

La théorie contemporaine préconise 9 gxf3 Fe7 10 Fe3 Fxh4 11 Rd2 avec un petit avantage.

Position après le 9^e coup des
Blancs 9 g3



9 ... c6
10 Cf4 Ce7
11 Cc3 Cd7
12 Rf2 Th8
13 Dd3 Fg7
14 Fd2 Rf8
15 Tae1 Db6

Position après le 15^e coup des
Noirs 15 ... Db6



Nous sommes arrivés au milieu de la partie : les Noirs essaient d'entraver la mise en action du centre blanc.

Le milieu de partie se caractérise par la fin du développement des deux camps ; en effet, les Noirs peuvent sortir les pièces harmonieusement.

16 Fe3 Dc7

Position après le 16^e coup des
Noirs 16 ... Dc7



La Dame noire n'a pas pris le Pion en b2, car, dans beaucoup d'ouvertures, le Pion b2 s'avère empoisonné : la Dame est éloignée du champ de bataille, le Roi est affaibli, le coup des Blancs 17 Fxf7 est à considérer.

17 Fe6

Si les Noirs prenaient le Fou des Blancs en e6 17 ... fxe6, alors 18 Cxe6+ (fourchette Roi-Dame).

Les Noirs allaient forcément voir venir ce coup. Par conséquent, ce coup tactique n'était pas indispensable. Plus simple aurait été b4, gagnant de l'espace.

Position après le 17^e coup des
Blancs 17 Fe6



17 ... b5

18 b4 Les Blancs ont déjà un gros avantage et bloquent les possibilités des Noirs.

Position après le 18^e coup des
Blancs 18 b4



18 ... Cb6 Les Noirs doivent échanger des pièces pour atténuer la pression.

19 Fb3 Reconnaisant l'inutilité de Fe6, les Blancs sont à l'attaque, mais ils doivent consolider leur position.

Position après le 19^e coup des
Blancs 19 Fb3



19 ... a5
20 a3 a4
21 Fa2 Fb7
22 e5 d5

Position après le 22^e coup des
Noirs 22 ... d5



Les Blancs ont une meilleure position, leur Cavalier Cf4 est bien placé et ils peuvent attaquer à l'aile Roi ; ils ont supprimé les possibilités noires à l'aile Dame.

23 e6 Très bon coup, qui compromet Fc8 et Ff5 et donne des possibilités à Ff4.

Position après le 23^e coup des
Blancs 23 e6



23 ... Fc8
24 Fc1 Dd6
25 exf7 Rxf7
26 Ce4

Position après le 26^e coup des
Blancs 26 Ce4



Les Noirs ne peuvent pas prendre le Cavalier, car leur Pion en d5 est cloué.

26 ... Dc7
27 Cg5+ Rg8
28 Txe7

Position après le 28^e coup des
Blancs 28 Txe7



Dans cette position, les Cavaliers sont meilleurs que les Tours, les Blancs suppriment un défenseur efficace.

28 ... Dxe7

29 Te1 Df6 Menace de se libérer avec Ff5, mais les Blancs ont vu plus loin.

30 Te8+ Ff8

31 Cg6 Ff5 Les Noirs sont dans la nasse, coup de désespoir.

Position après le 31^e coup des
Noirs 31 ... Ff5



32 Dxf5 Dxf5

33 Ce7+

Position après le 33^e coup des
Blancs 33 Ce7+



33 ... Rg7

34 Cxf5+ Rf6

35 Te6+ Rxf5

36 Fb1 1-0

Le coup 36 c3 mène au même résultat, mais le coup du texte est plus esthétique.

Position après le 36^e coup des
Blancs 36 Fb1

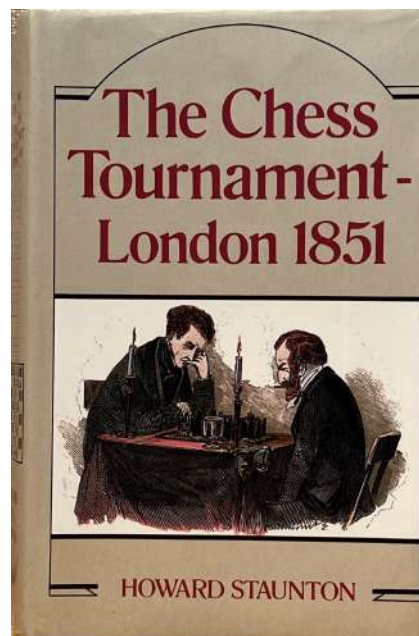


LA « PARTIE IMMORTELLE ». ANDERSSSEN VS. KIÉSÉRITZKY (1851)

— Antoine Vidal

Lionel Kiéséritzky et Adolf Anderssen se sont affrontés en marge du Tournoi international organisé à Londres, lors de l'Exposition universelle de 1851.

Adolf Anderssen, joueur d'échecs allemand dont la réputation n'était pas encore faite, venait de remporter le Tournoi en éliminant notamment, en demi-finale, le joueur considéré comme le meilleur du monde à l'époque, Howard Staunton¹⁶.



La partie opposant Anderssen et Kiéséritzky, jouée en dehors du Tournoi, était donc amicale et sans enjeu. Elle est pourtant restée gravée dans l'histoire des échecs, de surcroît sous le nom de « Partie immortelle » (baptisée ainsi en 1855 dans le magazine autrichien, *Wiener Schachzeitung*).

À l'époque, Lionel Kiéséritzky évoluait dans le cercle des joueurs d'échecs du Café de la Régence, à Paris. Ayant tout particulièrement apprécié cette partie, il la fit publier pour la première fois, avec ses commentaires, dans la revue d'échecs parisienne *La Régence* (année 1851, numéro VII).

¹⁶ Howard Staunton, organisateur du tournoi, a publié l'année suivante un volumineux rapport. *The Chess Tournament: A Collection of The Games Played at this Celebrated Assemblage, Illustrated by Copious Diagrams, and Notes, Critical and Explanatory* (London, ed. Henry G. Bohn, 1852).



222

LA RÉGENCE.

1851. — N° VII.

9. G 56

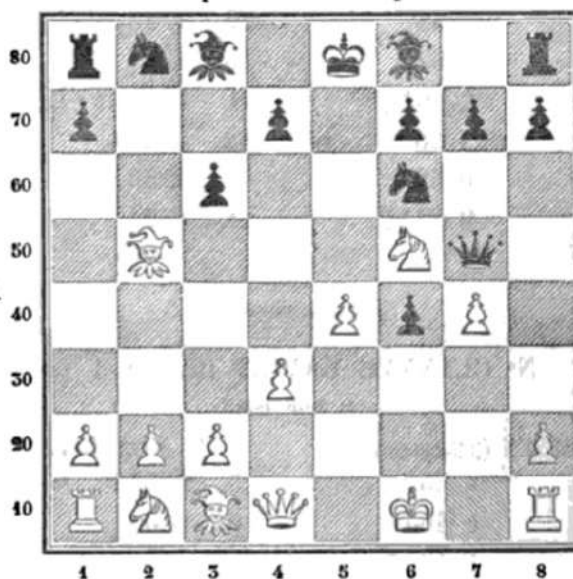
c 63

10. g 47

G 66 Pl.

Position après le 10^e coup des Noirs.

CLXXXVI.



11. H 17 (4)

c 52-F₁(5)

16. B 53

F 53

12. h 48

D 67

17. B 54 (7)

D 22-b(8)

13. h 58

D 57

18. C 64 (9)

F 17-H

14. D 36

G 87 (6)

19. e 55

D 11 X A

15. C 46-e

D 66

20. E 25

—

(6) Seul coup pour sauver la Dame.

(7) Parfaitement bien combiné.

(8) La prise de ce Pion et l'attaque contre les deux Tours ne produisent point le résultat que l'on serait tenté d'en espérer.

(9) Coup de grâce, qui rend nuls tous les efforts de l'adversaire. Cette partie a été conduite par M. Anderssen avec un remarquable talent.

L. K.

Note : On peut remarquer qu'en 1851, la revue d'échecs, *La Régence*, utilisait un système de notation inspiré du système algébrique de Philippe Stamma (voir l'article de Louis Delorme au numéro de Mai des *Chroniques d'échecs Cyrano* : « Le système de notation de Philippe Stamma »). Comme chez Stamma, les pièces sont désignées par l'initiale en majuscule de leur case de départ : A=Tour de la Dame, B=Cavalier de la Dame, C=Fou de la Dame, D=Dame, R=Roi, F=Fou du Roi, G=Cavalier du Roi, H=Tour du Roi. Les Pions sont désignés par l'initiale en minuscule de leur case de départ.

Quant à la position, elle est donnée après la désignation de la pièce par un nombre compris entre 11 et 88, dont le chiffre des dizaines correspond aux rangées (de 10 à 80) et celui des unités aux colonnes (de 1 à 8). Ce nombre unique exprime donc les doubles coordonnées de la pièce sur l'échiquier. Lorsqu'une pièce est prise, sa désignation est inscrite après la position.

Andersen, Adolf vs. Kiéséritzky, Lionel¹⁷, Partie amicale, Londres, 1851

1 e4 e5

2 f4 exf4 Gambit du Roi accepté.

3 Fc4

Une autre continuation possible est 3 Cf3 g5 4 h4 g4 5 Cg5 (gambit Allgaier) ou 5 Ce5 (déviation Kiéséritzky au gambit Allgaier).

Le coup Cf3 permet aux Blancs de contrôler la case h4, où la Dame des Noirs pourrait se placer afin de donner échec au Roi des Blancs et ainsi le déroquer.

Position après le 3^e coup
des Blancs 3 Fc4



3 ... Dh4+ Les Noirs hasardent leur Dame au milieu de l'échiquier avant d'avoir développé leurs pièces. Dans cette position, la Dame risque de se faire attaquer à plusieurs reprises. Les Noirs, obligés de défendre leur Dame en la transportant d'une case à l'autre, prendront du retard dans le développement de leurs pièces.

4 Rf1 Les Blancs sont obligés de déplacer leur Roi en f1. Si 4 g3 alors 4 ... fxg3 5 hxg3 et les Blancs se retrouvent en mauvaise posture.

¹⁷ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1018910>

Position après le 4^e coup
des Blancs 4 Rf1



4 ... b5 Les Noirs auraient pu choisir les coups : 4 ... Cf6, qui développe une pièce, ou 4 ... d6, qui libère la voie au Fou des Noirs des cases blanches. Le coup 4 ... b5 a pour objectif de faire dévier le Fou des Blancs placé en c4 de la diagonale a2- g8, où se trouve la case f7. D'autre part, la case b7 est désormais libre et le Fou des Noirs des cases blanches pourrait s'y installer.

5 Fxb5 Cf6

6 Cf3 Les Blancs menacent la Dame des Noirs.

6 ... Dh6

7 d3

Position après le 7^e coup
des Blancs 7 d3



Un autre coup possible aurait été : 7 Cc3. Ce coup développe le Cavalier vers le centre de l'échiquier et défend le Pion en e4. Le coup 7 d3, qui a été joué par Anderssen, soutient également le Pion en e4, mais il ouvre en même temps la diagonale du Fou des Blancs des cases noires.

7 ... Ch5 Ce coup libère la case f6 pour que la Dame noire ait une voie de sortie. D'autre part, le Cavalier noir en h5 contrôle le Pion noir en f4. Toutefois, l'objectif principal des Noirs est de placer leur Cavalier en g3 : 8 ... Cg3+ (fourchette Roi-Tour). Si les Blancs jouent 9 hxg3 alors 9 ... Dxh1+

8 Ch4 Très bon coup, qui ruine les projets du Cavalier des Noirs en g3. D'autre part, le Cavalier Ch4 pourrait se déplacer en f5, d'où il menacera la Dame des Noirs, qui sera obligée de se déplacer à nouveau.

Position après le 8^e coup
des Blancs 8 Ch4



8 ... Dg5 La Dame des Noirs attaque à la fois le Cavalier des Blancs en h4 et le Fou des Blancs en b5. Les Noirs aimeraient pouvoir bouger leur Pion cloué en d7, or le Fou des Blancs les en empêche.

Position après le 8^e coup
des Noirs 8 ... Dg5



9 Cf5 Le Cavalier des Blancs s'installe, comme prévu, sur la case f5. La Dame des Noirs ne peut plus prendre le Fou des Blancs placé en b5.

9 ... c6 Les Noirs veulent absolument chasser le Fou des Blancs placé en b5, afin de pouvoir commencer à pousser leur Pion d7. Un coup possible aurait été 9 ... g6, avec l'objectif de chasser le Cavalier des Blancs placé avantageusement en f5.

10 g4 Les Blancs font fi de la menace qui pèse sur leur Fou. Ils se concentrent sur l'offensive. Leur Pion g4 attaque et menace le Cavalier des Noirs. Le Pion des Noirs placé en f4 ne peut pas prendre *en passant*, car le Fou des Blancs des cases noires aurait la diagonale ouverte vers la case g5, où se trouve la Dame des Noirs.

Position après le 10^e coup
des Blancs 10 g4



10 ... Cf6 Le Cavalier des Noirs recule en f6 en laissant une faible marge de manoeuvre à la Dame des Noirs. Les Noirs auraient pu jouer le coup 10 ... g6 pour menacer à leur tour le Cavalier des Blancs.

Au lieu de sauver leur Fou b5, les Blancs vont jouer le coup :

11 Tg1 Ce coup renforce la protection du Pion des Blancs g4, qui est menacé à la fois par la Dame et le Cavalier des Noirs. Les Blancs pourront pousser leur Pion en h4 pour continuer à harceler la Dame des Noirs.

11 ... cxb5

12 h4 Les Blancs ont perdu un Fou, mais leurs pièces sont développées. Les pièces des Noirs ne sont pas développées. De plus, leur Dame est dangereusement enfermée.

Position après le 12^e coup
des Blancs 12 h4



12 ... Dg6 Seule case.

13 h5 Dg5

14 Df3 Si les Noirs ne trouvent pas une solution, au prochain coup, le Fou des Blancs pourra prendre le Pion des Noirs en f4 et gagner ensuite la Dame.

14 ... Cg8 Le Cavalier se replie en g8 pour laisser une case de secours à la Dame des Noirs.

15 Fxf4 Df6

16 Cc3

Position après le 16^e coup
des Blancs 16 Cc3



Les pièces blanches sont très bien développées. Les pièces noires sont encore sur la huitième rangée.

16 ... Fc5 Les Noirs développent leur Fou, tout en menaçant la Tour des Blancs en g1. Les Noirs devraient plutôt concentrer leur attention sur les pièces blanches qui dirigent efficacement leur attaque contre le Roi des Noirs.

17 Cd5 le Cavalier des Blancs menace la Dame des Noirs en f6. La case d5 donne également accès à la case c7, d'où le Cavalier blanc pourrait faire une fourchette Roi-Tour.

17 ... Dxb2 La Dame des Noirs prend le Pion des Blancs b2. Elle s'éloigne à tort de son Roi autour duquel les pièces blanches se déploient dangereusement.

18 Fd6 Anderssen aurait pu amener sa Tour en e1. Il a préféré le coup 18 Fd6. Si 18 ... Fxd6 alors 19 Cxd6+ Rd8 20 Cxf7+ Re8 21 Cd6+ Rd8 22 Df8#.

Position après le 18^e coup
des Blancs 18 Fd6



18 ... Fxg1 Les Noirs auraient pu jouer 18 ... Dxa1+, puis, après 19 Re2, 19 ... Fxg1. Mais, si 20 e5, les pièces blanches continuent à installer leur noeud coulant autour du cou du Roi des Noirs.

19 e5 Ce coup ferme la diagonale a1-h8 pour la Dame des Noirs, qui ne peut plus défendre la case g7. Les Blancs aimeraient jouer 20 Cxg7+ Rd8 21 Fc7#.

19 ... Dxa1+

20 Re2 Ca6 Les Noirs cherchent à défendre la case c7.

Position après le 20^e coup des Noirs 20 ... Ca6



21 Cxg7+ Rd8
22 Df6+ Sacrifice de Dame.

Position après le 22^e coup
des Blancs 22 Df6+



22 ... Cxf6 La supériorité numérique des Noirs ne pourra pas empêcher le mat.

23 Fe7# 1-0

Position après le 23^e coup
des Blancs 23 Fe7#



Les échecs dans l'art



L'échiquier littéraire

L'ÂME ROMANTIQUE ALLEMANDE & LES ÉCHECS

— Camelia de Montety

Le présent numéro des Chroniques d'échecs Cyrano est en partie consacré à la contribution de Johann Allgaier (1763-1823) à la théorie et à la pratique des échecs.

À Vienne, en 1795, Allgaier a publié la première édition de sa *Nouvelle instruction théorique et pratique pour le jeu d'échecs*, ouvrage considéré comme le premier traité systématique d'échecs en langue allemande.

Si Allgaier a vécu à Vienne, il est originaire de Bad Schussenreid, dans le duché de Württemberg. Sa langue maternelle était le dialecte souabe. Nous pouvons nous demander dans quelle mesure le romantisme allemand du XVIII^e siècle a influencé sa manière d'envisager les échecs.

Ce qui frappe, tout d'abord, l'amateur d'échecs d'aujourd'hui, c'est l'ouverture affectionnée par Allgaier – qui porte son nom : le gambit Allgaier – laquelle a été jugée imprudente par ses contemporains et les joueurs d'échecs de la génération suivante¹⁸.

1 e4 e5
2 f4 exf4
3 Cf3 g5
4 h4 g4
5 Cg5

¹⁸ « [Le coup 5 Cg5 est] un coup hardi regardé comme irrésistible par Allgaier, par suite des attaques répétées des Blancs, mais les découvertes postérieures ont démontré que le C porté à cette case est fatal aux Blancs est bien inférieur à 5 Ce5, qui est loin lui-même d'assurer la victoire au trait. [...] « 5 Ce5 est bien préférable à 5 Cg5. Le Cavalier à e5 peut reculer et prendre des positions, tandis qu'à g5 il est forcé à se sacrifier pour trois pions, et [cela] désavantageusement pour les Blancs. » Durand, Ph. A., *Stratégie raisonnée des ouvertures du jeu d'échecs*, Paris, 1862, p. 399 et 404.

Gambit Allgaier : 5 Cg5
Un coup « hardi »



Placer le Cavalier en g5 signifie qu'il n'y aura pas de chemin de retour pour le Cavalier des Blancs, car, menacé par le coup des Noirs h6, il sera obligé de se sacrifier en prenant le pion des Noirs en f7. Son sort est scellé : 6 Cxf7.

En un sens, le Cavalier du gambit Allgaier se comporte comme un personnage romantique allemand, qui choisit d'emprunter un chemin initiatique sans retour, parfois celui-là même de la "damnation" (exemple Faust), mais qui espère malgré tout que ce chemin le conduira, au bout du compte, précisément au "salut", c'est-à-dire à la victoire finale.

Le Cavalier des Blancs, lorsqu'il se sacrifie en prenant le pion des Noirs en f7, illustre assez fidèlement le choix romantique allemand du chemin initiatique sans retour, car le Cavalier n'aura aucune possibilité de battre en retraite, comme cela aurait été le cas s'il avait été placé en e5.

Néanmoins, ce sacrifice va permettre aux Blancs de gagner rapidement deux autres pions, les Pions noirs f4 et g4 ; l'échange sera donc d'un Cavalier contre trois pions et une position d'attaque agressive. C'est sans doute en raison de cette attaque agressive, qui peut déstabiliser l'adversaire, que les Blancs, s'ils sacrifient leur Cavalier en g5, espèrent prendre le dessus et vaincre.

Nous ne pouvons pas nous empêcher de constater à quel point le gambit Allgaier diffère de la défense Philidor (bien qu'Allgaier se fût volontiers réclamé des idées de Philidor). L'un représente le XVIII^e siècle allemand, l'autre le XVIII^e siècle français. La comparaison relève de l'histoire des mentalités.

Nous venons de qualifier le gambit Allgaier d'ouverture imprudente. Elle est aussi brutale, déroutante, intimidante pour l'adversaire. Pour cette raison, celui qui la pratique a des chances de victoire.

La Défense Philidor, au contraire, est une ouverture prudente, considérée même trop prudente, qui n'a certainement pas pour objectif d'intimider l'adversaire. Le coup 2 ... d6 est parfois même qualifié de « modeste ».

1 e4 e5
2 Cf3 d6

Défense Philidor 2 ... d6
Un coup trop prudent ?



Il n'est pas exagéré d'affirmer que le gambit Allgaier illustre parfaitement l'âme allemande romantique du XVIII^e siècle, impétueuse, faisant fi du danger.

Nous avons donné plus haut l'exemple du personnage de Faust¹⁹, de Goethe, qui s'engage sur un chemin hautement risqué.

Mais nous pouvons aussi penser à un autre personnage dont Goethe a retracé la vie. En l'occurrence, Goetz von Berlichingen²⁰ est né dans le Württemberg au XVI^e siècle et sa langue maternelle, comme celle d'Allgaier, était le dialecte souabe.

¹⁹ Goethe, *Faust*, volumes 1 (1808) & volume 2 (1832).

²⁰ Goethe, *Götz von Berlichingen*, 1773.

Le chevalier de Berlichingen est un héros populaire dans l'imagerie allemande, réputé pour son impétuosité, sa brutalité, sa manière d'agir en dépit du bon sens ; il est à la fois estimé et affectionné pour son sens de l'honneur et son cœur qui savait se montrer charitable envers ceux qui étaient sans défense.

Allgaier, comme nous l'avons dit, revendiquait lui-même l'influence des idées de Philidor, qui était plus âgé que lui, bien que son contemporain. Mais les manières dont les deux joueurs envisageaient les échecs étaient aussi différentes l'une de l'autre que pouvaient l'être l'art du jardin à la française et le jardin allemand romantique à la fin du XVIII^e siècle.

Le jardin à la française était caractérisé par la symétrie et la clarté de son plan. La manière dont Philidor envisageait les échecs donne cette même impression de prudence dans la recherche de l'ordre et de l'équilibre, dans les proportions caractéristiques aux jardins à la française.



Jardin à la française – Versailles, l'orangerie

Si les parcs allemands ont longtemps suivi le modèle symétrique du jardin à la française, les paysagistes allemands, à la fin du XVIII^e siècle, ont rebroussé chemin pour emprunter la voie contraire.

L'historienne Marie-Ange Maillet explique que le parc à l'anglaise a été considéré comme le nouveau modèle à suivre. Les Allemands ont substitué à la symétrie (française) l'asymétrie (anglaise), laquelle devait donner une image plus fidèle de « la force brute et indomptable de la nature²¹ ». Cette nature, révélée sous son aspect incontrôlable, devait à son tour susciter dans l'âme du promeneur « le sentiment de sublime, théorisé en leur temps par Burke et Diderot²² ».

La défense Philidor illustrant :
le jardin à la française.
Position après le 9^e coup
des Blancs o-o-o



Les deux Rois ont roqué.
Les pièces blanches, comme les
pièces noires, se sont
harmonieusement développées.

Le gambit Allgaier illustrant :
le jardin à l'anglaise.
Position après le 11^e coup
des Blancs 11 Rf1



Les deux Rois sont déroqués.
Les pièces blanches, comme les
pièces noires, ne se sont pas encore
développées à l'aile Dame.

Le philosophe allemand, Christian Hirschfeld, qui partageait la manière de voir de Burke et Diderot, théorisa cette position dans un ouvrage qui eut un grand retentissement : *Théorie de l'art des jardins*, publié en cinq volumes (1779-1785). En écrivant cet ouvrage, Hirschfeld s'était donné pour objectif de montrer le caractère devenu désuet de la recherche d'ordre et de symétrie. À la place, le philosophe allemand proposait d'adopter le jardin paysager à l'anglaise, dont la conception mettait en valeur les contrastes présents dans la nature. Aussi l'âme humaine, semblable à la nature, devait-elle se réjouir davantage, si la promenade au jardin lui apportait « de la nouveauté », « de l'inattendu ». Selon Hirschfeld, le jardin

²¹ Marie-Ange MAILLET, « "Politique" du jardin paysager allemand : l'exemple de Wörlitz », *Revue germanique internationale* [numéro spécial : Sortir de l'enclos : jardins et politique(s)], CNRS Éditions, 2023.

²² Ibidem

proportionné à la française, quant à lui, était « trop uniforme ou guindé²³ » ; finalement, l'avis de Hirschfeld était qu'« une distribution négligée plaît bien plus qu'une régularité péniblement étudiée ; que l'ennui et le dégoût sont les suites immanquables de la gêne et du défaut de variété ; que les points de vue agréables et sans bornes, les changements de décorations, un certain air sauvage même sont préférables à des mesures compassées et une exactitude pointilleuse²⁴ ». En faisant très probablement allusion à Diderot et Rousseau, Hirschfeld remarquait : « Les plus beaux esprits de la nation française commencent à se moquer de l'ancienne manière symétrique²⁵. » De fait, dans son livre publié une vingtaine d'années plus tôt, *Julie ou la Nouvelle Héloïse* (1761), Jean-Jacques Rousseau suivait d'un même battement de cœur les conceptions anglaises du jardin idéal superposé au rythme de la nature.



Jardin à l'anglaise - Ermenonville, parc de Jean-Jacques Rousseau

En conclusion, nous pouvons affirmer que la théorie, en vogue au XVIII^e siècle, d'un parcours parsemé « de contrastes », « d'inattendu », « de nouveautés », ayant même « un certain air sauvage », selon les mots du philosophe Hirschfeld, peut

²³ C. C. L. HIRSCHFELD, *Théorie de l'art des jardins*, Tome I, Leipzig, 1779, page 44. (traduction de Frédéric de Castillon).

²⁴ Ibidem

²⁵ Ibidem

sans doute être appliquée sans danger à l'art du jardin, mais elle comporte assurément de plus grands périls pour le joueur d'échecs non averti.

Le gambit Allgaier fut considéré trop imprudent par les joueurs d'échecs de la génération suivante.

Lionel Kiéséritzky proposa une déviation : 5 Ce5, laquelle permet toujours, s'il y a lieu de le faire, au Cavalier de se sacrifier en f7, mais aussi de reculer.

LE JEU DES ÉCHECS ET DU HASARD

— Lucien Perrier

Les aphorismes abondent pour expliquer les ressorts du jeu d'échecs, le génie des grands maîtres, ou encore les secrets et mystères associés à l'avant-dernière erreur commise sur l'échiquier.

Au-delà des paradoxes de Lasker et Tartacover, des confessions de Bobby Fischer, des provocations de Kasparov, des révélations de Nimzovitch et des idées fixes de Philidor, il faut bien qu'il existe une théorie générale du jeu d'échec permettant de tout expliquer en quelques mots – une physique des échecs, en quelque sorte, à rajouter dans un appendice au tableau général des connaissances positives, avec la particularité qu'elle devra, dans une seule et même formule, enrouler la science avec l'art et le sport.

« Un bon joueur a toujours de la chance » affirmait Capablanca (1888-1942). Or, non seulement le joueur cubain fut champion du monde de 1921 à 1927, mais il est aussi connu pour la rigueur et la clarté de son jeu, ne laissant justement rien ou presque à l'aventure et aux combinaisons hasardeuses. Lorsqu'il parle de chance, il s'agit donc d'une notion de la chance (ou du hasard) qui sans doute n'est pas celle que l'on connaît, celle que l'on pratique dans la vie courante et sur laquelle on compte pour résoudre les problèmes ordinaires. La chance, ou le hasard, dont parle Capablanca n'est pas directement perceptible. Il faut une intuition particulière pour la saisir, autrement dit : “pour saisir sa chance”.

Si Capablanca a raison, si le joueur d'échecs doit avoir de la chance pour gagner, cela signifie que la chance, comme une petite étoile intime, doit l'accompagner dans tous les compartiments du jeu. C'est-à-dire que la chance est la substance unique et invisible qui permet d'harmoniser le jeu en franchissant subrepticement ses trois étapes : l'analyse de la situation, la définition de l'intention, le passage à l'action. De sorte que ceux qui laissent couler la chance en eux, de la manière la plus fluide, sont les meilleurs joueurs.

À cet égard, Capablanca fait preuve de modestie. Tout en formulant son affirmation étonnante, et si pénétrante qu'elle ne peut concerner qu'une poignée de joueurs exceptionnels (comme lui), il se contente modestement de l'appliquer aux « bons joueurs ». Certes, il ignore ou feint d'ignorer qu'en plaçant si haut le

niveau des « bons joueurs », il renvoie tous les autres à l'état de simples joueurs, petits joueurs, voire quasi-joueurs.

Cela dit, les deux affirmations sont les deux côtés d'une même pièce. D'une part, le hasard est un fluide invisible qu'il faut savoir canaliser. D'autre part, les grands joueurs sont modestes, puisque, d'une certaine manière, ils ne sont que les instruments du hasard.

Observons en passant que si la modestie des grands joueurs d'échecs ne saute pas toujours aux yeux, c'est que la notion de modestie est relative, tandis que celle de valeur est objective.

Quoi qu'il en soit, le simple fait d'apprivoiser un animal aussi versatile que le hasard n'est certainement pas donné à tout le monde. « Aidez vos pièces, elles vous aideront ! » disait Morphy, dont la pensée judicieuse est parfois transcrite de manière plus directement exploitable par les adeptes du jeu positionnel : laisser les pièces jouer !

Revenons aux remarques liminaires sur les différentes sortes de hasard. Le hasard de Capablanca, le plus élevé, est subtil et spirituel, invisible et irrésistible. Il est imperceptible, raffiné, mais c'est avec une grande ardeur qu'il impose une forme d'harmonie aux puissantes et réticentes structures de la réalité. Capablanca ne court pas après le hasard – tout comme les moralistes affirment que l'on ne doit pas provoquer, de peur de lasser leur bonne disposition, les divinités du destin en prenant des risques inconsidérés. Aussi le joueur qui laisse jouer ses pièces ne fait-il pas n'importe quoi. Il perçoit le fluide du hasard et s'y accommode, ou éventuellement s'efforce de l'orienter, car l'harmonie autorise et même encourage les échanges.

Mais il y a aussi le hasard banal et ordinaire, celui dont on se méfie. Quand on a soi-même un rapport incrédule et péremptoire avec le monde, le seul hasard qui compte, c'est celui qui peut contrecarrer ses plans. Dès lors, on s'efforce naturellement d'en limiter les effets. Au point que l'on a inventé certaines locutions pour caractériser les exceptions à la règle : « Le hasard fait bien les choses ! » dit-on, justement pour souligner qu'en général, il les fait plutôt mal (si on le laisse faire).

Stephan Zweig (1881-1942) a écrit que les échecs sont « le seul d'entre tous les jeux qui échappe à la tyrannie du hasard. » On comprend bien qu'il s'agit d'une élogie des échecs. Or celle-ci contredit, pour ainsi dire exactement, l'avis de Capablanca. Zweig affirme que les grands joueurs sont ceux qui se libèrent du hasard et parviennent à imposer leur volonté sur l'échiquier (autrement dit : sur le monde). C'est une vision très étroite du hasard.

La liberté moderne, celle de Zweig, consiste effectivement à se libérer de toutes les contraintes, y compris celles du hasard et même, en passant, celles de la nécessité. C'est une véritable obsession : il faut se libérer pour être libre, donc s'approprier la toute-puissance. Zweig transpose ce mode de pensée dans les échecs.

La liberté ancienne, celle de Morphy, de Capablanca, consiste à reconnaître la toute-puissance du hasard et à l'attirer vers soi, à le mettre de son côté. C'est-à-dire qu'il faut commencer par reconnaître l'existence du hasard, à faire sa connaissance et à le respecter, puis entrer avec lui dans une relation constructive et enfin, éventuellement, corriger en soi-même ce qui ne lui convient pas, c'est-à-dire corriger ce qui, dans ses propres passions, est mauvais ou nuisible à son propre succès.

Lorsqu'il s'identifie parfaitement au hasard, Philidor parvient à forcer son adversaire jusqu'à la position fatale dont il ne sortira pas. Plus précisément encore, certains grands maîtres s'ingénient à forcer leur adversaire en *Zugzwang*, c'est-à-dire dans une position où quel que soit le mouvement qu'il choisit, sa situation sera plus défavorable. Or c'est bien dans le temps que le hasard se manifeste ; le joueur en position de *Zugzwang* subit alors le hasard comme une malédiction, il doit jouer, il ne peut pas refuser le temps (et l'horloge qui avance !)

José Raúl Capablanca et Stefan Zweig ont vécu à la même époque, leurs dates sont presque exactement identiques. Mais ils avaient sur le jeu d'échecs, et sans doute sur la vie, des conceptions très différentes. En ce qui concerne spécifiquement les échecs, l'un fut champion du monde, l'autre non. Être moderne, envisager le monde de manière moderne (comme Zweig), c'est, d'une certaine manière, penser que tout, dans tel ou tel domaine, est accessible à ceux qui vont y consacrer le temps nécessaire, de sorte qu'il n'y ait plus de place pour le hasard. Tandis que ceux qui savent de quoi est fait ledit domaine – en l'occurrence le jeu des échecs – ceux-là, comme Capablanca, reconnaissent l'existence de phénomènes irréductibles et mystérieux, liés au hasard, qui justifient que l'on consacre autant

de temps à mieux le connaître. Simple transposition de la célèbre maxime de Socrate : je sais que je ne sais rien. Or les conceptions sur la connaissance engagent une certaine conception du temps. En quoi consiste le temps passé à ses loisirs (un loisir aussi sérieux que les échecs), à vider l'eau d'une baignoire ou à vider l'eau de l'océan ? Dans le premier cas, que fait-on quand la baignoire est vide ?

Au demeurant, certains très grands joueurs ont une approche à l'égard du hasard que l'on peut caractériser de moderne. Un joueur aussi avisé que Richard Réti affirmait que « Les échecs sont un jeu de combat purement intellectuel, dans lequel la chance n'a pas droit de cité. » Dans la cité moderne, la chance aurait donc le statut de métèque (au sens des Grecs anciens) ; elle serait tolérée, mais impuissante et méprisée. Ce qui est à peu près l'avis de Stephan Zweig.

Pour finir, soulignons que le jeu positionnel, celui où l'on permet aux pièces de jouer elles-mêmes, est souvent opposé au jeu romantique, celui où le joueur, téméraire et plein d'élan, prend lui-même son destin en main. Le jeu positionnel est qualifié de scientifique – certains disent qu'il a perdu son attrait, par rapport aux affrontements romantiques. D'ailleurs, Morphy est considéré comme l'un des derniers grands joueurs romantiques, ce qui n'est pas sans soulever de nouvelles contradictions.

De fait, il ne semble pas que l'opposition entre les anciens et les modernes épuise entièrement la question du recours au hasard. Surtout si l'on prend en compte l'ambiguïté du romantisme, dont le caractère imprévisible pourrait être appliqué aux pièces aussi bien qu'aux joueurs. Certes, en général, c'est aux joueurs. Mais les fronts semblent renversés (ce qui, en principe, n'arrive jamais aux échecs), puisque le jeu scientifique est de type ancien, archaïque, dans la mesure où il se donne au hasard à travers le jeu des pièces ; tandis que le jeu romantique est moderne, dans la mesure où il exclut le hasard pour se donner à l'implacable volonté du joueur.

Les étiquettes (romantique, scientifique, etc.) sont déficientes ou insuffisantes pour caractériser toute la réalité. D'autant plus que l'école dite hypermoderne (celle notamment de Richard Réti) est aussi appelée néo-romantique. Ce qui nous ramène au dilemme déjà identifié : lorsque l'école hypermoderne affirme que la priorité n'est pas d'occuper le centre, mais de le contrôler à distance, cela signifie-t-il que sur l'échiquier, jusqu'au centre, doit régner la détermination du destin ou une forme familière et favorable du hasard ?

Le jeu d'échecs dans la peinture

L'ÉCHIQUIER REPRÉSENTÉ COMME UN LIEU D'AFFRONTEMENT ESCHATOLOGIQUE

— Henri de Montety

Dans son roman inachevé, intitulé *Heinrich von Ofterdingen* (1832), le poète et philosophe romantique allemand, Novalis, décrivait l'échiquier comme une boîte de Pandore. Dans une corbeille se trouvent une tablette de pierre divisée en carrés noirs et blancs, ainsi qu'une multitude de figurines d'albâtre et de marbre noir. Un personnage du roman dit : « C'est un jeu d'échecs, un sortilège tient captives dans cette tablette et ces figures toutes les formes de la guerre. C'est un monument des sombres âges révolus²⁶. »



Ingmar Bergman, *Le septième sceau* (1957)
Scène du jeu d'échecs avec la mort.

Peut-être est-ce une boîte de Pandore inversée ? Laquelle gagnerait à être ouverte, dans la mesure où les échecs auraient justement pour mission de conjurer la guerre ; tout comme le sport, au XIX^e siècle, a remplacé le duel.

²⁶ Novalis, *Henri d'Ofterdingen*, Flammarion poche, p. 212-213

Voyons cette oeuvre (ci-contre) présentée au Salon de 1822, représentant le « chef de soixante Chinois amenés à Paris en 1821 par le capitaine de Vaisseau Philibert, et qui ont été transportés à Cayenne pour y cultiver le thé²⁷. »

« Tout est chinois », dit l'auteur de l'analyse, qui attire notre attention sur « la blouse de crêpe, le jupon de soie blanche, les souliers de paille ».



Cet éloge du pittoresque et du voyage (des confins de la Chine aux Amériques !) est associé à un élément qu'il a omis de décrire : le coffret laqué contenant des pièces de jeu d'échecs.



Pierre-Louis Delaval,
Kan Gao, chinois de Cayenne (1821)

Même si le jeu des échecs est associé à des activités aussi paisibles que l'agriculture et le commerce (à l'autre bout du monde), il reste un enjeu de taille, à travers le combat contre soi-même.

Le XVIII^e et le XIX^e siècles abondent en scènes montrant un joueur d'échecs en prise avec le démon. Le peintre anglais d'origine germanique, Théodore von Holst (1810-1844), dont les illustrations gothiques ornent des éditions de Shakespeare et de Mary Shelley (*Frankenstein*, 1818), s'est par exemple inspiré du drame de Goethe en représentant un homme jouant son âme aux échecs.



Théodore von Holst, *Satan jouant avec un homme pour son âme* (1847)

²⁷ C.A. de Laval, *Explication des gravures au trait de quelques tableaux de P.L. de Laval*, Paris, Librairie Le Normant, 1858, p. 118

Le peintre allemand, Moritz Retzsch (1779-1857) a illustré de nombreuses éditions des oeuvres de Goethe, Schiller, ou encore des drames de Shakespeare. L'un de ses tableaux, ci-dessous, a servi d'illustration pour un livre de Karl Borromäus von Miltitz.

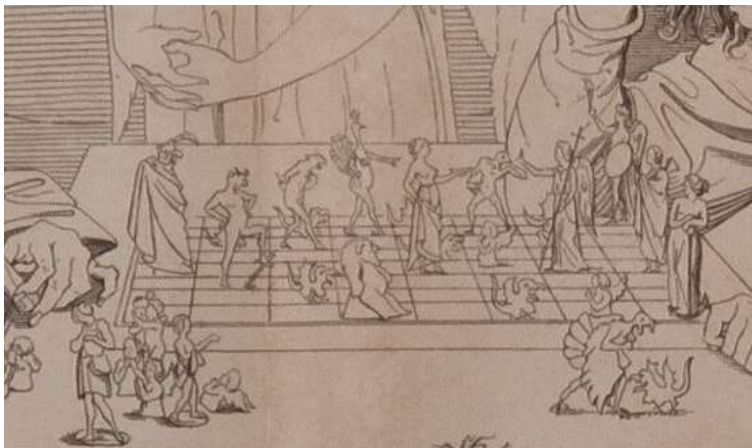
Au début du XIX^e siècle, Miltitz, poète et compositeur, avait l'habitude de recevoir dans son château de Scharfenberg, en Saxe, un cercle de littérateurs et artistes romantiques, dont Novalis, La Motte Fouqué.



Moritz Retzsch, *Les joueurs d'échecs* (1831)

Observons de plus prêt l'oeuvre de Retzsch, à l'aide d'une reproduction lithographique (page suivante, à gauche). Sur l'échiquier, nous reconnaissons bien la lutte entre les créatures perdues, dégingandées, personnifiant les tentations et les vices avec à leur tête le Prince de ce monde (le Roi des Ténèbres), devancé par de petits dragons maléfiques en guise de pions. En face : une armée bien

ordonnée, dirigée par un fier et majestueux archange. On croit reconnaître dans cet affrontement un tableau d'autrefois sur la chute des anges (par exemple celui de Brueghel l'Ancien, ci-dessous, à droite).



Pieter Brueghel l'Ancien, *La Chute des anges rebelles* (1562)

Cela dit, par rapport aux scènes inspirées de la Bible (où, comme on le sait, les anges déchus sont vaincus et jetés en enfer), il semble bien que le joueur représenté par Moritz Retzsch soit en mauvaise posture. Ses pièces sont décimées, encerclées par les démons.

Si le jeune homme est en train de jouer son âme, l'observateur avisé ne parie pas cher sur elle. D'ailleurs, le regard résigné de l'ange gardien n'est pas pour nous rassurer.





Pourtant, le regard de Satan, à son tour, même s'il est empli de rouerie et duplicité, ne semble pas être celui d'un joueur qui est totalement sûr de lui. Il est dans l'expectative. Tout n'est peut-être pas perdu pour le jeune homme ?

Une légende est née à ce propos, qui implique Paul Murphy, lequel, paraît-il, aurait relevé le défi et, prenant courageusement la place du jeune homme en difficulté, est parvenu à remporter la partie.

D'ailleurs, cette légende, chère aux joueurs d'échecs, est régulièrement remise en cause, au moins aussi souvent qu'elle n'est défendue. Il y a quelques années, un élément nouveau est apparu dans un Bulletin de l'Association échiquéenne de Virginie. Morphy aurait bel et bien eu l'occasion de voir le tableau de Moritz Retzsch, dont une famille résidant en Virginie possédait une reproduction. Or cette famille a conservé de l'évènement le souvenir suivant. Morphy, frappé par le tableau, aurait utilisé la position de l'échiquier comme une base pour établir son handicap, face aux joueurs amateurs de la propriété dans laquelle il était reçu²⁸.

Tout dépend donc de l'adversaire... Il suffirait que le Malin soit un joueur amateur et tout rentrerait dans l'ordre !



²⁸ John T Campbell, « Legendary Morphy Artifact Found In Virginia », *Virginia Chess*, p. 28-29
<http://www.vachess.org/news/2004-6.pdf>

Or il est certaines situations qui ne se résolvent pas aussi facilement.

Rémi-Fursy Descarsin (1747-1793), peintre bien introduit à la Cour, ayant réalisé en 1772 un portrait du comte de Provence, frère du Roi Louis XVI et futur Louis XVIII, a peint une amusante scène en pleine année 1793.

Le joueur a quelque raison de se réjouir : il a vaincu la mort (observons en passant les belles pièces d'échecs de style Régence).



Rémi-Fursy Descarsin, *Portrait du Dr du C. jouant aux échecs avec la mort* (1793) (lire les détails sur le cadre)

Quelques mois plus tard (le 14 novembre), soupçonné de complot, Descarsin fut exécuté sur la guillotine installée pour l'occasion à Nantes.

Quand on joue sa peau, le niveau de l'adversaire est un facteur essentiel et existentiel. Sur le tableau de Jean-Georges Vibert, ci-dessous, le cardinal Fesch ne semble craindre, ni pour son âme, ni pour sa vie.

Il y a sans doute plusieurs raisons, à cela. D'une part, le cardinal était l'oncle de l'empereur, qui lui devait donc respect et protection. D'autre part, rien ne prouve



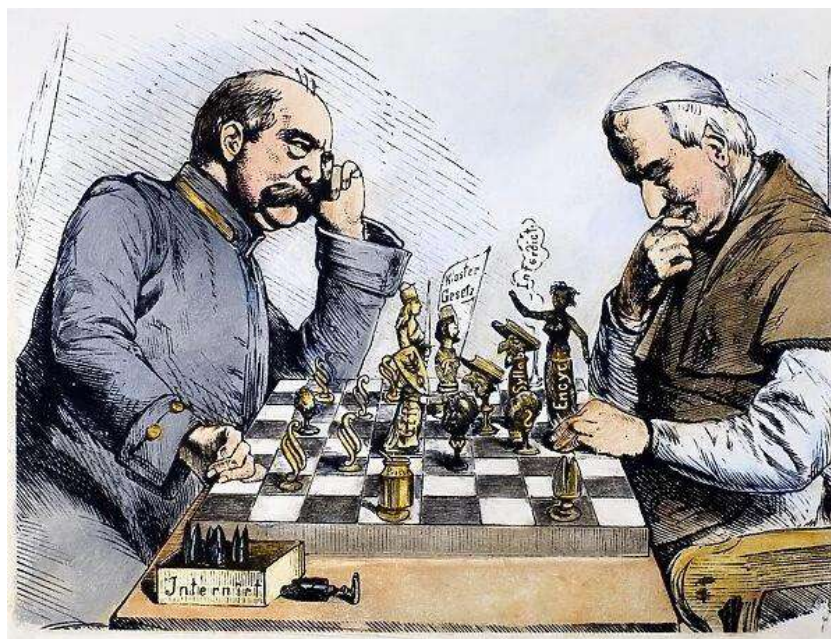
Jean-Georges Vibert, *Napoléon et le cardinal Fesch jouant aux échecs* (c. 1880)

que Napoléon fût bel et bien le suppôt de Satan. Et enfin, de toute évidence, le cardinal est victorieux (le regard de Napoléon est celui du – mauvais – perdant).

Les grands capitaines ne sont pas toujours de grands joueurs d'échecs. Il y a un problème d'adéquation entre la tactique et la stratégie, qui n'est pas la même sur un champ de bataille vallonné, partiellement masqué par la brume et la fumée des canons, où les manoeuvres trompeuses font merveilles, et le plateau de l'échiquier où tout est à découvert, où tout se sait ; tout, du moins, peut se savoir.

Il reste encore un domaine intermédiaire – entre ce qui se sait et ce qui ne se sait pas, celui la politique. Quel genre de parties d'échec joue-t-on en politique ?

Revenons à la culture allemande, à une époque où la construction de la nation n'était plus un rêve des poètes romantiques, mais le programme de l'État.



Bismarck est plongé dans l'action. Pie IX est en prière. Au fait, qui va gagner ? Pour Bismarck, l'enjeu de la *Kulturkampf* (combat pour la civilisation) était de libérer l'Allemagne de l'emprise du Vatican sur les esprits et les institutions, une sorte de lutte pour la laïcité, en quelque sorte, qu'il justifiait particulièrement par la fracture religieuse du pays (le sud-ouest catholique, le nord-est protestant). D'ailleurs, on retrouve le même type de mesures que l'anticléricalisme français : entre autres l'interdiction à l'Église de se mêler de politique, les confiscations de biens, la suppression ou l'expulsion de certains ordres religieux, l'introduction du mariage civil.

Alors, qui a gagné ? Eh bien, d'une certaine manière, partie égale. Bismarck a réussi à renforcer l'unité du pays. Quant à l'Église catholique, elle est parvenue à ressouder ses rangs et à fonder le puissant parti politique du *Zentrum*.

Dans un combat "civilisé", les adversaires se battent sur le terrain des "idées". Ainsi voit-on, sur l'échiquier, entre les mains de Bismarck, le puissant symbole de

l'héroïne *Germania*, ou encore la législation impériale (*Kaiser Gesetz*), accompagnée des innombrables articles de loi (§) en guise de pions. Du côté du pape se trouvent aussi des pièces de taille, notamment l'Encyclique et le Syllabus, qui sont également de nature juridique et philosophique.



Un aspect, tout de même, peut nous rappeler l'enjeu réel de l'affrontement : les pions gagnés par Bismarck sont enfermés (*interniert*) dans une boîte qui semble procurer un confort bien plus sommaire que celui du coffret laqué du voyageur chinois.