

Jeu de Dames

international à 100 cases

Les enchaînements

original de Michel Grégoire

mise en page par Francis Pesente

Les enchaînements

Introduction

Le marchand de bois

Comment se dégager du marchand de bois ?

Les combinaisons favorables du marchand de bois

Les combinaisons défavorables du marchand de bois

Le marchand de bois - une partie

Une petite récapitulation

Une dernière analyse

Le faux marchand de bois

Les combinaisons du faux marchand de bois

Les conséquences du faux marchand de bois

Les enchaînements de l'aile droite

L'enchaînement du centre droit

L'enchaînement de l'aile droite

Les sorties d'enchaînement

Quelques fragments révélateurs

L'enchaînement du centre gauche

Quelques questions récapitulatives

Autres types d'enchaînement

Introduction

Un des principes fondamentaux du jeu de dames est de s'assurer une liberté de manœuvre aussi grande que possible et, inversement, de limiter au maximum les possibilités de mouvements de l'adversaire.

Ce dernier point est d'ailleurs un des principaux objectifs du joueur au cours d'une partie. Dès les premiers coups du jeu, il essaiera, autant que faire se peut, de bloquer les pions de l'autre camp en déplaçant opportunément ses propres pièces. L'immobilisation des pièces adverses ou, en tout cas, d'un certain nombre d'entre elles est souvent le stade initial du but final que tout joueur cherche à atteindre : le gain de la partie.

Lorsqu'un joueur a réussi à empêcher tout mouvement de pièces en un certain endroit du damier, soit que ces pièces soient tout simplement immobilisées soit encore que l'adversaire se trouve dans l'impossibilité de jouer sans devoir sacrifier immédiatement un ou plusieurs pions pour pouvoir se dégager, on est en présence d'une position dite "d'enchaînement". On dira donc couramment d'un joueur qu'il a enchaîné son adversaire lorsqu'il sera parvenu à lui bloquer un certain nombre de ses pièces sur l'une ou l'autre de ses ailes.

Au jeu de dames, la notion d'enchaînement est extrêmement importante et les formes d'enchaînement sont également assez variées.

Nous allons passer en revue les plus courantes d'entre elles en montrant leurs caractéristiques et les combinaisons qui leur sont propres. Car, disons-le tout de suite, ce sera surtout dans les positions d'enchaînement que l'on rencontrera un maximum de combinaisons et la chose est très compréhensible puisque, dans de telles positions, le jeu est très fermé et les pièces des deux camps sont directement en contact les unes avec les autres.

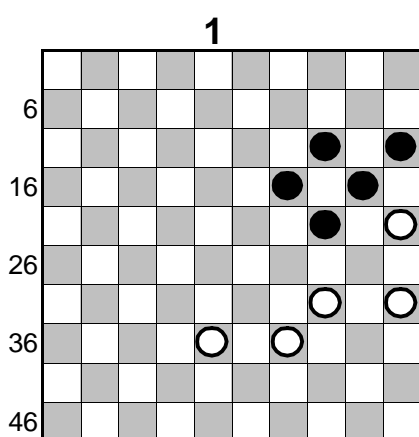


DIAGRAMME 1

Le trait est aux blancs et ceux-ci jouent le coup juste qui est : 34-30 !

Après ce mouvement, les noirs n'ont plus de coups.

(19-23) perd évidemment de suite par 30x28 tandis que sur (24-29), les blancs gagnent le pion par 30-24 (19x30) et 35x33 ou 25x23

Ainsi, en ayant pris à bon escient la formation bien connue du trèfle, les blancs ont obtenu une forme d'enchaînement avantageuse puisque leurs 3 pions 25, 30 et 35 immobilisent 5 pions adverses.

On peut encore vérifier sans peine que les autres coups des blancs 39-33 ou 38-33 ne gagnent pas car les noirs peuvent alors jouer (19-23) et créer une bonne formation de pionnage 15-20-24 qui leur permettra de se libérer.

Une autre forme d'enchaînement est obtenue dans la position ci-après.

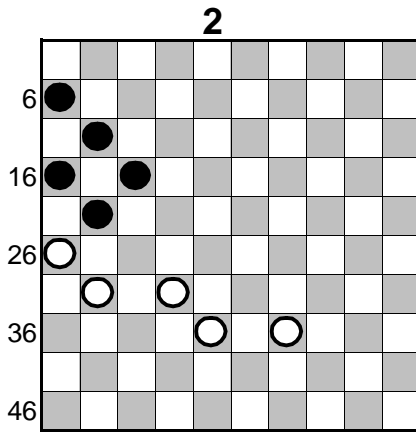


DIAGRAMME 2

Le trait est à nouveau aux blancs qui vont gagner en un seul coup en prenant une position d'enchaînement qui va amener le blocage immédiat de l'aile droite des noirs.

31-27 ! et on voit de suite que les noirs ne peuvent plus rien jouer.

Sur le seul coup possible (17-22), ils perdent deux pions par 26x28.

A propos de cette position, nous noterons encore deux points :

- 1) Les blancs n'ont eu besoin que de 3 pions (26,27,32) pour bloquer 5 pions noirs car les pions 38 et 39 ne jouent aucun rôle dans l'enchaînement réalisé.
- 2) Le coup 31-27 était obligatoire pour parvenir au gain.

Si les blancs avaient joué, par exemple 32-28, les noirs se seraient libérés par (17-22) 28x17, - car si 26x17 (22x42) ou (22x44) - , et (21x12) après quoi les noirs ont à nouveau du jeu sur leur aile droite : il n'y a plus d'enchaînement.

Enfin, sur 38-33 ou 39-33, les noirs avaient une suite encore plus intéressante. Ils pouvaient passer à dame par (21-27) 32x12 (11-17) 12x21 et (16x36).

Comme quoi le résultat d'une partie tient parfois à peu de choses.

Dans les deux exemples précédents, nous avons vu les blancs adopter des positions d'enchaînement par un simple déplacement de pièces. Il est aussi possible d'arriver à de telles formes de jeu au moyen d'un échange approprié.

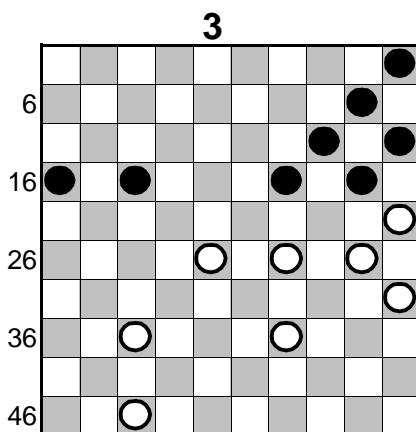


DIAGRAMME 3

Le trait est aux blancs qui vont pouvoir forcer le gain grâce à un simple pionnage :

30-24 (19x30) 35x24 ! on évitera naturellement la prise en arrière 25x34 qui aurait pour effet de dégager complètement l'aile gauche des noirs.

Après 35x24, les 5 pions noirs en 5,10,14,15,20 sont enchaînés par les 3 pions blancs en 24,25,29.

Il est dès lors impossible aux noirs de jouer sur leur aile gauche sans perdre de suite 2 pions puisque (14-19) aurait 25x23 pour conséquence.

Les blancs peuvent à présent manœuvrer avec 4 pions (ceux en 28,37,39,47) contre seulement 2 pions noirs (ceux en 16,17).

Ils ont donc un avantage théorique de 2 pions bien que, sur le damier, la situation soit toujours égale du point de vue numérique.

Dans ce cas précis, l'enchaînement de l'aile gauche des noirs résultait donc bien d'un échange : une nouvelle fonction intéressante des formations de pionnage.

Une autre façon élémentaire d'obtenir un enchaînement décisif.

4

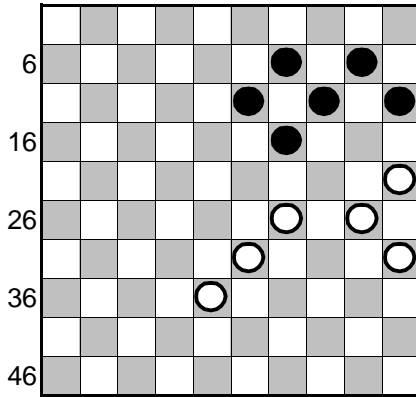


DIAGRAMME 4

Le trait est aux blancs et ceux-ci vont gagner de manière radicale en jouant tout simplement : 29-24 !

On voit de suite qu'après ce mouvement, les noirs peuvent capituler.

Les coups (13-18), (14-20) et (15-20) sont exclus.

Et sur le seul autre coup "possible", en l'occurrence (19-23), les blancs prennent l'avantage par 24-20 (15x24) et 30x8.

Dans cette forme d'enchaînement, on notera que 6 pions noirs sont tenus en respect par 4 pions blancs seulement.

Cela veut dire que, si l'on ajoute un nombre égal de pions blancs et noirs sur l'aile gauche opposée de manière à obtenir une position plausible de partie, les blancs disposent alors d'un avantage théorique de 2 pièces aussi longtemps qu'ils réussiront à conserver l'enchaînement de l'aile adverse.

A propos de la position ci-avant, disons encore que, en lieu et place de 29-24, le coup 33-28? aurait été franchement mauvais car les noirs continuaient à ce moment par (19-24) 30x8 (9-13) 8x19 (14x43) et ce serait les blancs qui se retrouveraient en position défavorable.

5

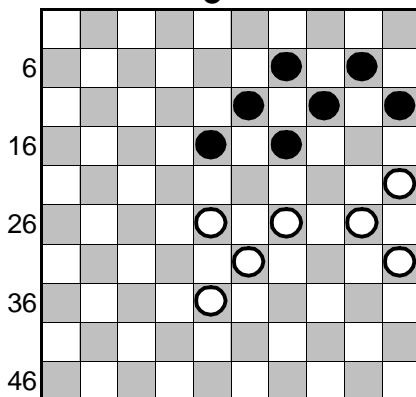


DIAGRAMME 5

Par rapport au diagramme précédent, on a ajouté un pion noir à la case 18 ainsi qu'un pion blanc à la case 28.

Ici, les blancs ne doivent plus prendre l'enchaînement comme précédemment par 29-24 à cause de (18-23) 28-22, - sur 38-32 suit (23-29) - , (23-28).

Mais ils peuvent aboutir à un résultat identique à celui vu plus haut, à savoir l'immobilisation totale immédiate de l'adversaire en utilisant la formation de pionnage qui se trouve à leur disposition : 29-23 (18x29) 33x24.

Et quoi que jouent ensuite les noirs, ils doivent perdre directement 2 pions.

Il est donc bien parfois utile de savoir faire la différence entre le déplacement ordinaire du pion et l'échange judicieux.

De ce qui précède, on peut déjà se rendre compte de l'utilité certaine que peuvent présenter ces positions d'enchaînement.

En approfondissant l'étude de chacune d'entre elles, on comprendra mieux l'intérêt de savoir les employer à bon escient.

Un type d'enchaînement d'un genre tout à fait différent mais extrêmement courant dans la pratique. Mais ici encore, l'enchaînement aura des conséquences rapidement désastreuses pour le joueur enfermé.

6

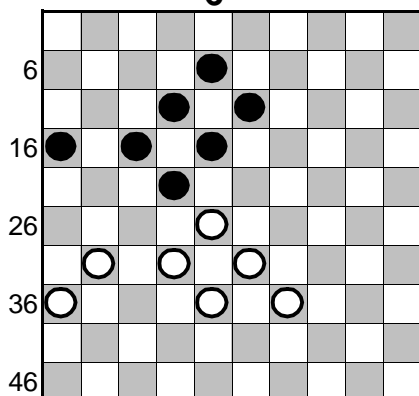


DIAGRAMME 6

Les blancs, au trait, vont prendre un avantage gagnant par le simple coup : 32-27 !

L'espèce de tenaille formée des pions 27,31 et 28,33 va bloquer tout le centre opposé. On voit en effet que (17-21), en raison de 28x26, tout comme (18-23), à cause de 27x29, ne sont pas jouables.

Quant au coup (16-21), il perd de suite le pion pour les noirs par 27x16 mais c'est encore là la suite la moins problématique pour eux car le dernier coup possible (13-19)? perd de façon radicale par la petite combinaison en deux temps : 28-23 (19x28) forcé 31-26 (22x31) et 33x 2.

Ce sera à nouveau grâce à une formation de pionnage que le conducteur des blancs va adopter une forme victorieuse d'enchaînement. Mais ici, le gain décisif ne va se concrétiser qu'au bout de quelques coups.

7

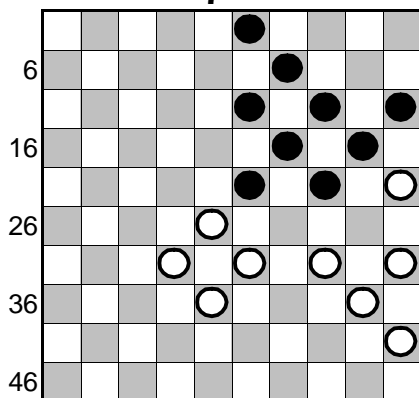


DIAGRAMME 7

34-29 ! (23x34) 40x29

On remarquera quand même que 34-30 était la seule alternative pour les blancs, tous les autres coups étant perdants sur-le-champ.

Après cet échange, les noirs ne peuvent plus jouer avec leur bloc constitué des pions 14,15,19,20,24 sans accepter la perte d'au moins un pion.

Et le coup (13-18) serait tout aussi mauvais puisqu'il permettrait le passage à dame par 29-23 (18x29) 35-30 (24x35) 33x 4.

Reste donc le seul coup jouable (3- 8) avec au choix 32-27 ou 29-23

Si 32-27 (8-12) car (13-18) est toujours interdit par 29-23 etc...

27-21 (12-18)

21-16 et c'est fini pour les noirs car (18-22) 28x17 (19-23) 29x18 (13x11) est suivi de 16x 7 avec dame et gain.

Si 29-23 (8-12) 32-27 (12-17) sur (13-18) 27-21 (18x29) 35-30 etc..

27-22 (17-21) 38-32 (21-26)

32-27 Durant toute cette marche, l'aile gauche des noirs est restée immobilisée par la force des choses. L'enchaînement a donc bien fait son œuvre.

Il faut encore noter qu'après (3- 8), les blancs ne pouvaient pas jouer 28-22? à cause de (8-12)

si 32-28 (12-18) 22-17 (18-23) 29x18 (13x11)

si 32-27 (12-17) 22x11 (19-23) 29x18 (13x31)

Le marchand de bois

Pour les damistes, la dénomination "marchand de bois" représente une position bien particulière par laquelle un des joueurs empêche tout mouvement adverse sur une des ailes.

Puisqu'il y a immobilisation de pièces, il y a par conséquent enchaînement.

La position du marchand de bois est donc une position d'enchaînement, une forme de jeu qui, en théorie, donne le désavantage à celui des deux joueurs qui s'est laissé enfermer.

La position du marchand de bois possède bien naturellement des caractéristiques qui lui sont spécifiques et que nous allons tenter de dégager.

Mais, au préalable, voyons d'abord en quoi consiste exactement ce marchand de bois. Précédemment, nous avons déjà montré un exemple mais sans toutefois préciser son appellation.

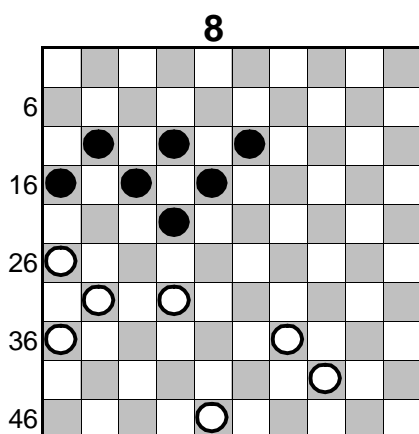


DIAGRAMME 8

C'est l'exemple type d'une position de marchand de bois tout à fait avantageuse.

Ce sont les blancs qui doivent jouer et ceux-ci continuent par le coup fort : 32-27 !

De cette manière, les blancs ont adopté la position connue sous le nom de position du marchand de bois.

Cette formation constituée des pions 26,27,31,36 est extrêmement puissante car elle met hors course pratiquement tous les pions adverses.

On voit que les coups (16-21), (17-21) et (18-23) perdent immédiatement des pions à la suite des prises qui en découlent.

Quant à la sortie (22-28), elle est aussi interdite par le petit ricochet 27-22 (18x27) et 31x33 ou encore 27-21 (16x27) et 31x33.

Donc, après 32-27, les noirs n'ont plus qu'un seul coup jouable : (13-19).

Toute leur aile droite est enchaînée.

Dans cet exemple, les 4 pions blancs en 26,27,31,36 immobilisent 6 pions noirs en 11,12,16,17,18,22, ce qui assure aux blancs un avantage théorique momentané de deux pions.

En effet, les noirs ne peuvent plus se servir que de leur seul pion 13 alors que les blancs ont la possibilité de manœuvrer avec leurs 3 pions 39, 44 et 48.

Une telle situation ne peut que se révéler favorable aux blancs car, pour se débarrasser du marchand de bois qui paralyse leur aile droite, les noirs n'auront d'autre ressource que d'accepter la perte du pion, soit par (16-21) 27x 7 (12x 1), soit par (22-28) en laissant le un pour deux par ricochet dont question ci-avant.

Supposons par exemple que, dans la situation donnée au diagramme 8, le pion noir 22 se trouve en 14, la suite 32-27 serait alors beaucoup moins efficace car les noirs pourraient sans danger continuer à se développer par (18-23), (12-18), etc... Dans un tel cas, il n'y a pas le moindre enchaînement et il n'est pas question de marchand de bois.

9

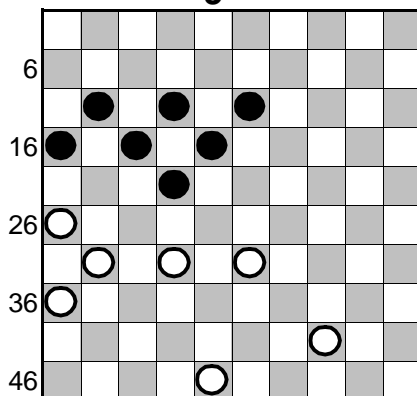


DIAGRAMME 9

Par rapport au diagramme précédent, on a déplacé le pion blanc 39 sur la case 33

Dans cette nouvelle situation de départ, la prise du marchand de bois va donner des résultats encore plus rapides et le mat va être immédiat : 32-27 !

Tous les coups vus précédemment restent toujours interdits et la montée (22-28), qui résulte cette fois d'un échange, perd le pion de la même manière : 33x22 (17x28) 27-21 (16x27) 31x33.

Enfin, la suite (13-19) qui était auparavant possible n'est maintenant plus jouable car la présence du pion blanc en 33 va amener une combinaison simple sur le thème classique du coup de mazette : (13-19)? 27-21 (16x27) 33-28 (22x33) 31x24 avec le gain d'un pion et passage à dame rapide.

On aura vite compris la puissance de cette formation du marchand de bois et tout l'intérêt qu'elle présente pour le joueur qui a su la placer à bon escient.

Il est clair aussi que, plus le nombre de pions enfermés est grand, plus le marchand de bois se révèle favorable. Et inversement.

10

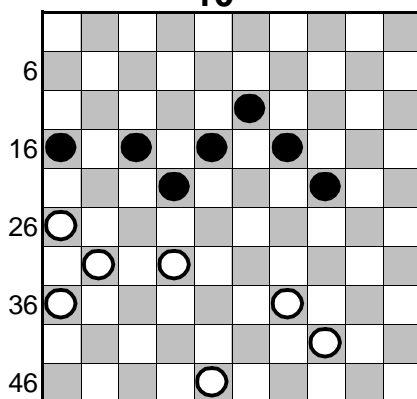


DIAGRAMME 10

Le marchand de bois qui sera constitué après 32-27 sera beaucoup moins efficace car les noirs n'auront que 4 pions bloqués (16,17,18,22) et ils pourront encore jouer avec leurs 3 autres pions contre les trois pions blancs adverses. La situation sera toujours sensiblement égale.

En règle générale, la position du marchand de bois se prendra de la manière et à l'endroit du damier exposé ci-avant.

Ceci n'est toutefois pas un principe immuable et il faut de suite ajouter que la position du marchand de bois peut se prendre par un pionnage approprié et à un tout autre endroit du damier. Ceci nous est démontré par la position suivante.

11

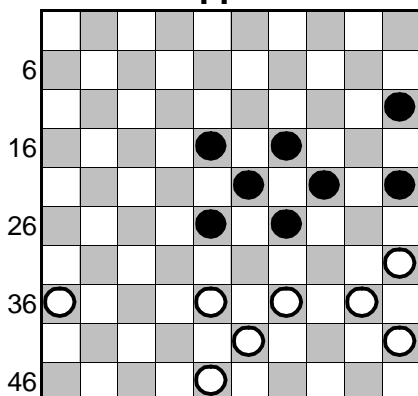


DIAGRAMME 11

Les blancs au trait jouent : 39-33 ! (28x39) 43x34.

Avec leurs pions 34,35,40,45, les blancs ont adopté une formation similaire à celle que nous venons de voir : le marchand de bois s'est déplacé sur l'autre aile. Mais ici également, les résultats sont identiques, toute l'aile gauche des noirs est paralysée.

Les noirs ne peuvent jouer des coups tels que (25-30), (24-30), (23-28), (29-33), et sur (18-22) il y a par exemple le gain de pion immédiat par 34-30 (25x34) 38-33 (29x38) et 40x27.

Reste donc aux noirs (15-20) 38-32 et après (18-22) 32-27 (22x31) 36x27, tous les pions noirs restent définitivement immobilisés par le marchand de bois.

Les noirs ne pourront sortir de l'enchaînement qu'en sacrifiant le pion de l'une ou l'autre façon.

Les deux joueurs en présence, aussi bien le conducteur des blancs que le conducteur des noirs, peuvent adopter très tôt dans la partie la position du marchand de bois, une position d'enchaînement qui, en règle générale, s'avère désavantageuse pour celui qui s'est laissé enfermer.

Ceci peut se faire de multiples façons. Limitons-nous momentanément à deux exemples courants en choisissant les débuts ci-après.

12

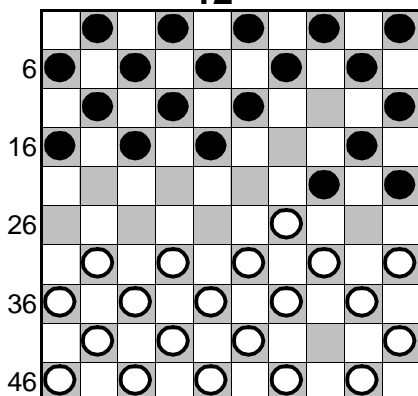


DIAGRAMME 12

1. 33-29 (20-25)
2. 39-33 (14-20)
3. 44-39 (19-24)

Nous n'en sommes qu'au troisième coup de la partie et déjà, les noirs, par leur dernier coup (19-24), ont pris la fameuse position du marchand de bois, constituée dans le cas présent par les pions 15,20,24,25.

Cette formation particulière, en raison de la présence du pion blanc en 29, se révèle effectivement fort intéressante pour les noirs, car elle immobilise provisoirement toute l'aile droite adverse.

Les coups 35-30, 34-30 ou 33-28 sont évidemment des aberrations et, sur la sortie téméraire 29-23 (18x29) 34x23, il y a la perte du pion par (24-30) 35x24 et (20x18).

13

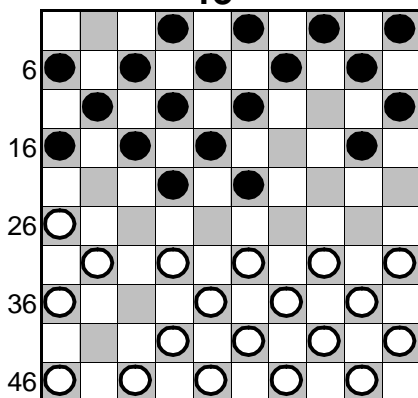


DIAGRAMME 13

Un second début amenant rapidement la position du marchand de bois.

1. 32-28 (18-22)
2. 37-32 (12-18)
3. 31-26 (7-12)
4. 36-31 (1- 7)
5. 41-36 (19-23)
6. 28x19 (14x23)

Ici, ce sont les blancs qui vont enchaîner leur adversaire : 32-28 ! (23x32) 38x27.

Au moyen d'un pionnage, les blancs ont pris la position du marchand de bois. Ils auraient également pu le faire en jouant directement 32-27, mais dans ce cas, la pièce centrale en 23 serait restée en place et la pratique a démontré que le marchand de bois se révélait souvent plus efficace lorsque l'adversaire ne possédait pas le contrôle du centre.

Le pionnage 32-28 offre donc le double avantage de prendre la bonne position du marchand de bois tout en éliminant le pion du centre en 23.

Après l'échange effectué, il est clair que la situation des noirs, sur leur aile droite, n'est pas brillante.

(16-21), (17-21) et (18-23) sont impossibles et, tout comme ci-dessus, la poussée en avant (22-28) 33x22 (17x28) serait suivie de la perte du pion par le ricochet 27-21 (16x27) 31x33.

En outre, la suite (13-19) n'est pas non plus à conseiller à cause du coup de mazette 27-21 (16x27) 33-28 (22x33) 31x24 (20x29) et les noirs perdront leurs deux pions avancés.

Momentanément, les noirs ne peuvent donc plus manœuvrer qu'avec les quelques pions de leur aile gauche alors que nous avons toujours dit qu'au jeu de dames, il fallait en toutes circonstances s'assurer d'une liberté de mouvement aussi grande que possible.

Ici, les 4 pions blancs 26,27,31,36 bloquent un nombre bien supérieur de pièces adverses.

Le marchand de bois est donc bien une arme redoutable qui, bien mis à profit, conduit souvent le joueur qui le possède, sinon au gain de la partie, du moins à l'obtention d'un avantage important.

Cependant, il faut quand même faire quelques remarques.

Dans les exemples qui précèdent, nous avons vu, à tour de rôle, les noirs et les blancs prendre très rapidement la position du marchand de bois. Cette façon de faire ne se présentera qu'assez rarement dans la pratique, en dépit de l'intérêt qu'elle paraît devoir offrir.

Il a, en effet, été constaté à maintes reprises que, lorsqu'il était pris trop tôt dans la partie, un marchand de bois s'avérait généralement improductif, car en raison du nombre important de pièces sur le damier ainsi que du nombre de formations de pionnage pouvant être construites par le joueur enfermé, celui-ci trouvait le plus souvent une manière de se libérer de l'enchaînement réalisé.

Dans un tel cas, la stratégie du marchand de bois échouait misérablement et il n'était même pas rare qu'à l'issue du dégagement, le joueur enchaîné se retrouvait avec un avantage positionnel notable.

En fait, on dira succinctement, sans entrer d'ores et déjà dans les détails, que plus un marchand de bois est pris tard dans la partie (c'est-à-dire quand le nombre de pièces en jeu est réduit), plus il a des chances de sortir des effets favorables.

C'est d'ailleurs la raison pour laquelle on verra souvent des joueurs de premier plan refuser d'adopter en début de partie la formation du marchand de bois pour se tourner vers d'autres formes de jeu qui leur paraissent offrir davantage de garanties de succès.

En nous reportant une fois encore aux deux ouvertures vues ci-avant, nous pourrions faire une autre constatation importante.

Dans le premier début, après avoir pris la position du marchand de bois, les noirs avaient conservé deux pions sur la grande diagonale.

Par contre, dans le second exemple, les blancs n'avaient plus que leur seul pion 46 sur la grande diagonale, après avoir adopté une formation similaire sur leur aile gauche. Cette différence doit être soulignée. En règle générale, un marchand de bois est d'autant meilleur que le nombre de pions restant sur la grande diagonale est réduit. En effet, les pions arrières 5,10,41,46 sont, dans ce type de jeu, des pièces inefficaces dont la présence se révélerait beaucoup plus utile sur l'autre aile du damier. On considérera donc que, dans les deux cas qui nous occupent, le marchand de bois construit par le conducteur des blancs dans la seconde ouverture est, en théorie, un peu meilleur que celui amené par les noirs dans le premier exemple.

Comment se dégager du marchand de bois ?

A présent que nous connaissons un peu mieux les caractéristiques et avantages de la position du marchand de bois, il nous est facile de comprendre que les joueurs, au cours d'une partie, éviteront de se laisser enfermer par une telle formation. Mais il est bien sûr des cas où la prise du marchand de bois ne peut être évitée et, à partir de ce moment, le joueur enfermé tentera généralement de trouver le moyen pour se libérer sans mal et sans concession de matériel de l'emprise de la formation adverse. Nous disons généralement car il n'est malgré tout pas rare de voir de forts joueurs accepter de se laisser volontairement enchaîner par un marchand de bois ou de refuser systématiquement les possibilités de dégagement qui s'offrent à eux.

Pourquoi une telle façon de faire ?

En rendant la partie plus compliquée, même au prix d'un désavantage momentané, ces joueurs essayent de trouver le gain dans des marches de jeu inhabituelles ou dans l'exécution de combinaisons sur des motifs peu connus

Mais ceci n'est naturellement pas à conseiller aux profanes et aux joueurs qui font leurs premiers pas dans l'étude du jeu. Tout au contraire, ceux-ci ont tout intérêt à briser l'enchaînement dès que l'occasion s'en présente.

Il existe divers procédés pour parvenir à ce but.

En voici les principaux motifs, ceux-ci n'étant toutefois pas limitatifs.

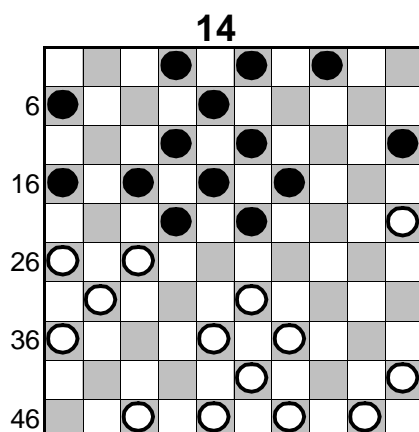


DIAGRAMME 14

La première position nous montre l'exemple le plus simple de dégagement après que les blancs viennent de jouer 32-27 en prenant de la sorte un marchand de bois formé des pions 26,27,31,36

Dans ce cas bien précis, le marchand de bois se révèle tout à fait inutile et inefficace car les noirs peuvent directement se libérer par le deux pour deux (17-21) 26x28 et (23x21) en dégagant ainsi entièrement leur aile droite.

Le coup 32-27 était donc bien inopportun car il n'a apporté aucun avantage aux blancs.

Par contre, si ceux-ci avaient pris le même marchand de bois par 32-28 (23x32) 38x27, les noirs n'auraient plus eu à leur disposition le deux pour deux en question car le pion 23 était alors disparu.

Le marchand de bois aurait été plus fort car après (19-23), dans l'intention de continuer ensuite par (13-19) puis (17-21), les blancs pouvaient à nouveau éliminer le pion du centre par 33-29 (23x34) 39x30 et les 4 pions du marchand de bois continuaient à immobiliser l'aile opposée.

15

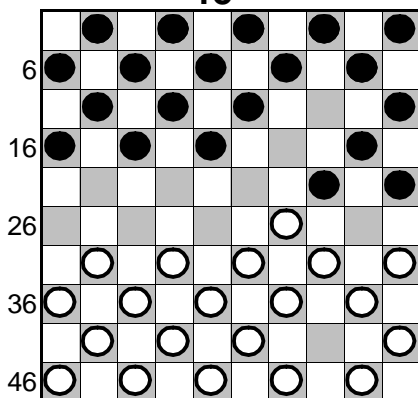


DIAGRAMME 15

Revenons maintenant dans une position de début à 20 contre 20.

1. 34-29 (20-25)

2. 40-34 (14-20)

3. 44-40 (19-24) les noirs prennent le marchand de bois.

Les blancs jouent 32-28 (pour continuer par 37-32, puis se dégager par 34-30 selon un procédé identique à celui vu ci-avant).

(17-22) pour ne pas laisser le dégagement

28x17 (12x21) les noirs ont réussi à éviter le deux pour deux que leur adversaire commençait à préparer mais en prenant par (12x21), ils laissent une autre porte de sortie qui va rendre aux blancs du jeu sur leur aile droite : 34-30 ! (25x23) 31-27 (21x32) 37x30 et il n'y a plus de marchand de bois.

Supposons maintenant qu'après la prise 28x17, les noirs prennent par (11x22) en lieu et place de (12x21). La partie pourrait alors se poursuivre comme suit : 50-44 (7-11) 37-32 (1- 7) et ici, les blancs disposent d'une nouvelle manière de se dégager, tout aussi courante que les précédentes.

Une fois encore, il s'agit d'un trois pour trois qui débute de façon identique :

34-30 (25x23) 33-28 (22x33) 39x30 avec un jeu libre de part et d'autre.

Dans tous ces cas, il n'était pas question d'échanges inutiles, de pionnages gratuits.

Tous avaient un but commun : celui de sortir le plus tôt possible d'une position d'enchaînement qui risquerait, à long terme, de conduire à de sérieux désagréments pour le joueur enfermé.

Un autre schéma classique pour briser un marchand de bois nous est donné à partir de la position suivante :

16

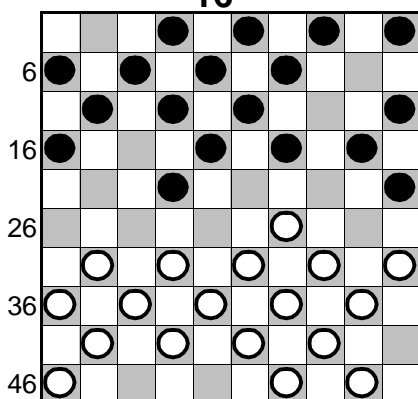


DIAGRAMME 16

Les noirs sont au trait et ils jouent la variante du marchand de bois : (19-24) un coup au départ excellent mais que la suite de la variante va réduire à néant.

50-45 menace de libération par 34-30, 33-28, 39x30...

Pour éviter cette suite, les noirs optent pour une variante qui a le mérite de faire disparaître leur pion 22 mais qui va malgré tout se révéler infructueuse.

(22-27) 31x22 (18x27) 32x21 (16x27) 37-31 ceci était, avec 37-32, le seul coup possible pour les blancs.

(12-18) 31x22 (18x27) 42-37

À présent, quoi que jouent les noirs, ils ne pourront empêcher leur adversaire, au coup suivant, de démolir la formation du marchand de bois au moyen d'un petit coup de talon dont nous découvrons ici une nouvelle fonction.

38-32 (27x38) 33x42 ! (24x33) et 39x28 avec une situation sensiblement égale

L'avantage positionnel des noirs, résultant du marchand de bois, a en tout cas disparu.

Outre l'aspect combinatoire de ce type de partie sur lequel nous reviendrons plus loin, il existe encore une autre méthode, plus subtile, pour sortir du marchand de bois : celle qui consiste à obliger l'adversaire à supprimer lui-même son propre marchand de bois et ce, afin de parer à une menace introduite par le joueur enchaîné.

17

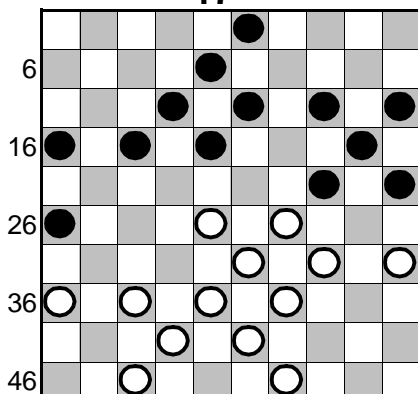


DIAGRAMME 17

Trait aux blancs qui jouent : 28-23 !

La suite 37-32 (pour préparer 34-30 etc...) est moins efficace car les noirs peuvent anticiper par (17-22) 28x17 (12x21) et, pour les blancs, tout est encore à faire...

Par contre, après 28-23, les noirs doivent tenir compte de la menace directe de gain de pion par : 34-30 (25x34) 39x10 (15x 4).

Comme la suite (13-19) est impossible en raison de 49-44 (19x28) 33x 2 (24x33) 39x28 et que le gain de pion existe sur tous les autres coups des noirs, ceux-ci se voient contraints de détruire eux-mêmes leur formation du marchand de bois par (14-19) 23x14 (20x 9) 29x20 (25x14).

Dans un tel exemple, c'est donc bien le joueur enfermé qui a fait en sorte que le possesseur du marchand de bois anéantisse de lui-même sa formation d'enchaînement. C'est une manière comme une autre pour sortir des difficultés mais il est bien évident que celle-ci demande déjà une certaine pratique du jeu.

Les combinaisons favorables du marchand de bois

La partie du marchand de bois est une partie d'enchaînement et, comme toutes les parties d'enchaînement, elle se révèle extrêmement riche en possibilités combinatoires multiples.

En règle générale, la plupart de ces combinaisons seront exécutées par le joueur qui possède le marchand de bois mais le joueur enfermé dispose lui aussi d'un répertoire de coups assez variés qui lui permet quelquefois de profiter de ce type de jeu, en dépit du préjugé défavorable qui, du point de vue positionnel, est généralement concédé au joueur qui s'est laissé enfermer.

Dans un premier stade, nous allons examiner quelques-uns des motifs combinatoires qui sont couramment utilisés par le joueur en position d'attaque, c'est-à-dire par celui qui possède la formation du marchand de bois.

Un des thèmes qui revient le plus fréquemment est celui d'un des principaux coups classiques : le coup de mazette. Un thème qui est assorti de très nombreuses variantes qui rendent la combinaison plus ou moins compliquées.

La première position montre à nouveau l'exemple de base de ce schéma.

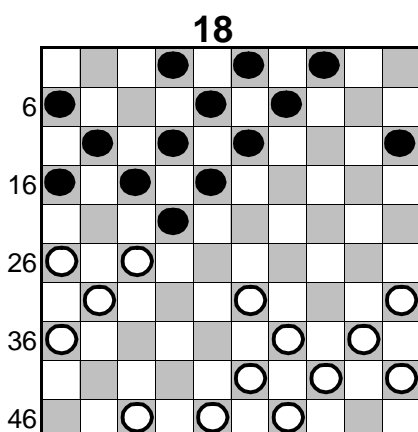


DIAGRAMME 18

Nous ne reviendrons plus sur les caractéristiques positionnelles du marchand de bois représenté dans le cas présent par les pions blancs 26,27,31,36, lesquels pions immobilisent les 7 pions adverses en 6,11,12,16,17,18,22.

Ce qui est intéressant de noter dans la position donnée, c'est que le coup apparemment plausible (13-19)? est tout à fait interdit en raison du coup de mazette direct :

27-21 (16x27) 33-28 (22x33) 31x24 avec gain d'un pion tandis que celui en 33 sera également perdu pour les noirs.

Dans un tel enchaînement, c'est la présence du pion blanc en 33 qui rend la sortie (13-19) toujours aléatoire car ce pion, que l'on sacrifie en second lieu "pour faire le trou", joue évidemment un rôle prépondérant dans la combinaison.

En l'occurrence, il empêche donc le pion 13 de sortir avec pour conséquence que les pions arrière 8 et 2 sont également bloqués.

Déplaçons à présent le pion blanc 35 en 24.

Le coup (13-19)? qui aboutirait maintenant à un pionnage 24x13 (8x19) reste défendu de la même manière : 27-21 (16x27) 33-28 (22x33) 31x24 avec gain aux blancs.

Sur ce même thème, d'autres combinaisons classiques connues.

19

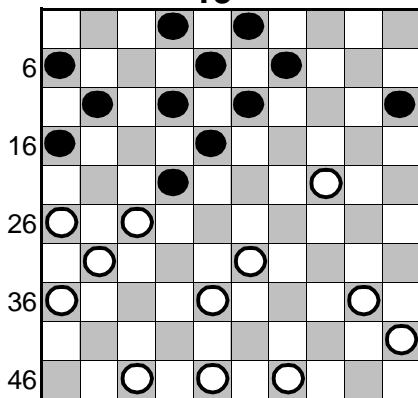


DIAGRAMME 19

Les blancs dament par : 27-21 (16x27) dans l'optique du coup de mazette, cette offre intervient toujours, que ce soit en début ou en fin de combinaison.

24-19 (13x24) ce sacrifice ainsi que celui qui va suivre ont pour but d'ouvrir le passage.

On notera que l'on ne peut les intervertir et commencer par 33-28?, car les blancs devraient reprendre en dernier lieu par 47x38 ou 48x37.

33-28 (22x42) 31x 4 et les blancs ont une dame.

Celle-ci peut être capturée par (11-17) 47x38 (12-18) 4x11 (6x17) mais les blancs restent alors avec le pion d'avance. Cela n'est jamais à négliger.

Si, dans la position que nous venons de voir, nous ajoutons un pion noir en 14 ainsi qu'un pion blanc en 25, la combinaison précédente ne pourrait avoir lieu car, au moment où les blancs donnent par 24-19 au second mouvement, les noirs prennent, non par (13x24) mais bien par (14x23) et le coup n'est plus possible.

Toutefois, cette combinaison peut quand même se réaliser au prix d'un sacrifice supplémentaire :

20

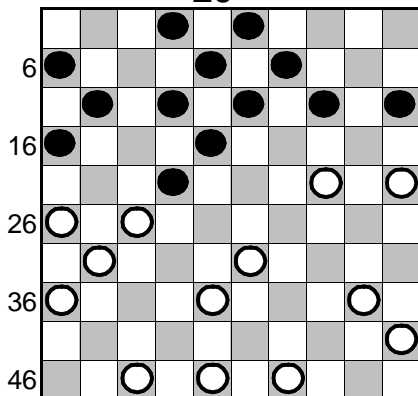


DIAGRAMME 20

27-21 (16x27)

25-20 (14x25)

24-19 (13x24)

33-28 (22x42)

31x 4

Bien sûr, la dame peut être reprise selon le procédé qui vient d'être montré après quoi les deux joueurs se retrouvent à égalité numérique.

Et comme la position favorable du marchand de bois a entre-temps disparu, on peut considérer que la combinaison n'était pas intéressante pour le conducteur des blancs.

Il faut se rappeler en permanence que toutes les combinaisons ne sont pas toujours bonnes à prendre. Néanmoins, on retiendra quand même ce motif car, en d'autres circonstances, il peut se révéler nettement plus avantageux.

Toujours dans un style identique, un autre coup gagnant pour les blancs :

21

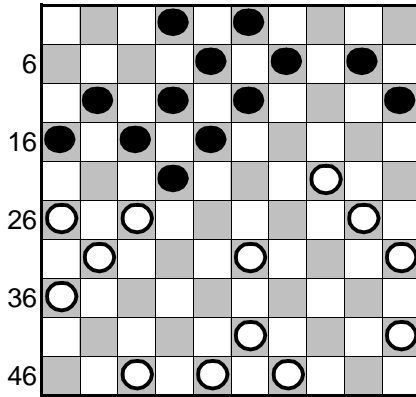


DIAGRAMME 21
27-21 (16x27) 24-20.

Ici, 24-19 ne donne aucun résultat car après (13x24), ce sont les blancs qui prennent en dernier lieu par 30x19, perdant ainsi le bénéfice du trait et la possibilité de poursuivre la combinaison.

(15x24) 30x19 (13x24) 33-28 (22x33) 31x15 avec non seulement un gain de pion mais encore le passage à dame ultérieur par 15-10, 10- 5, etc...

On pourrait croire que, dans cette sorte de coups, la présence d'un pion blanc en 33 est indispensable. Elle est certes très utile mais pas pour autant indispensable ainsi que le montre l'exemple suivant dans lequel ce pion 33 n'est pas en place. Cela ne va pas empêcher le conducteur des blancs de réaliser une très jolie combinaison en six temps, pas si difficile qu'il n'y paraît.

22

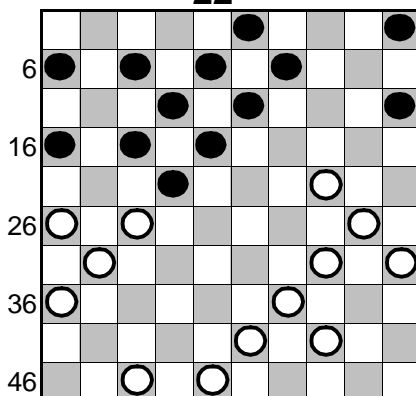


DIAGRAMME 22

On devine aisément qu'il faut éliminer les deux pions noirs en 13 et 22.

27-21 (16x27) cette offre est maintenant devenue une habitude, elle ne nous surprendra donc plus.

24-20 (15x24) 30x19 (13x24) ce "un pour deux" permet aux blancs de garder le bénéfice du trait 34-29 ! (24x33) 39x28 (22x33) 31x 4

23

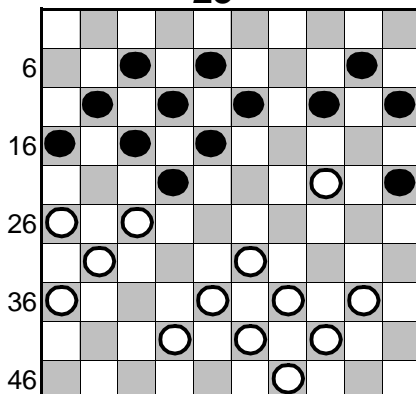


DIAGRAMME 23

Il faut rechercher ici de quelle manière les blancs vont exécuter un coup de dame à la case 2.

24-20 (15x24) 33-28 (22x33)
38x 9 (13x 4) 27-21 (16x27) 31x 2

Et si l'offre 27-21 a ici clôturé la combinaison, signalons malgré tout qu'une interversion aurait pu être possible et qu'elle aurait pu tout aussi bien se situer au premier mouvement de l'opération.

Ceci n'est pas toujours le cas. Il faut souvent prendre garde à ne pas se tromper dans l'ordre des sacrifices de pièces.

Le principe du coup de mazette peut être employé dans une forme un peu plus évoluée. Si, dans la position donnée ci-dessous, le pion blanc en 39 se trouvait en 33, on pourrait directement exécuter le coup de dame selon la méthode vue précédemment, c'est-à-dire par le coup de mazette dans sa forme la plus simple : 27-21 (16x27) 33-28 (22x42) 31x 4 (42x31) 26x37

Mais voilà ! La case 33 est présentement inoccupée et, dans un tel cas, les combinaisons sur le thème du coup de mazette sont plus malaisées à réaliser.

Il existe toutefois un autre procédé courant qui fait appel au même principe : celui d'amener trois pions les uns à la suite des autres puis de faire sauter celui du milieu pour créer le passage.

24

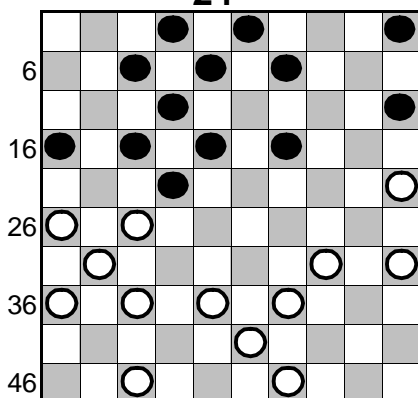


DIAGRAMME 24

Mais le stade initial est moins immédiat : il s'agit de faire faire une promenade au pion 17 afin de le conduire à l'endroit voulu.

Voyons plutôt ce mécanisme intéressant, à retenir : 26-21 (17x26) une nouveauté !

Jusqu'à présent, c'était le pion 27 que les blancs sacrifiaient. 37-32 (26x28) grâce à cette offre de deux pions, les blancs vont non seulement conduire le pion adverse à l'endroit souhaité mais encore, ils vont se créer un temps de repos résultant de la prise (22x31) qui vient d'être dévoilée.

Il va leur être facile d'en tirer parti : 38-33 (22x31) et les noirs ne peuvent s'opposer au passage à dame 33x 4.

Cette façon de faire consistant à amener le pion 17 à la case 28 au moyen de sacrifices appropriés connaît elle aussi de nombreuses applications.

Reprenons la position précédente et déplaçons le pion noir 19 en 13 ainsi que le pion blanc 34 en 30. La combinaison, aux yeux du profane, apparaîtra alors beaucoup moins apparente car il n'y a aucun trou dans le jeu des noirs.

La combinaison existe néanmoins et on peut la découvrir aisément à condition de se rappeler le motif que nous venons de montrer.

25

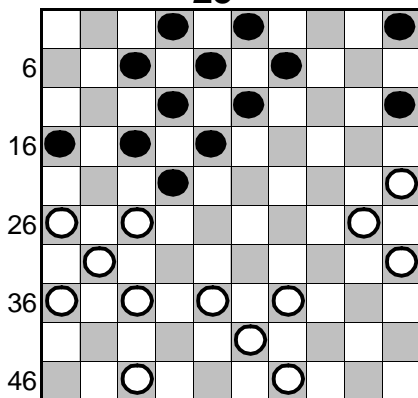


DIAGRAMME 25

Il faut seulement le compléter par l'élimination du pion noir en 13.

25-20 (15x24) 30x19 (13x24)

Voici la première phase. Il ne reste plus qu'à poursuivre comme ci-avant.

26-21 (17x26) 37-32 (26x28) 38-33 (22x31) 33x 4.

Attention tout de même. Dans cet exemple, le coup de dame coûte deux pions. Avant de l'exécuter, se pose dès lors le problème de savoir si celui-ci se révèle favorable et il convient d'être attentif au fait que la dame ne puisse être reprise avec égalité ou même parfois désavantage !

Si nous déplaçons, dans la position donnée ci-avant, le pion noir 7 à la case 6, les noirs pourraient, après la combinaison, continuer par (12-17) 36x27 (8-13) 4x11 (6x17) et ce serait toujours l'égalité de 6 contre 6. La combinaison n'aurait rien rapporté.

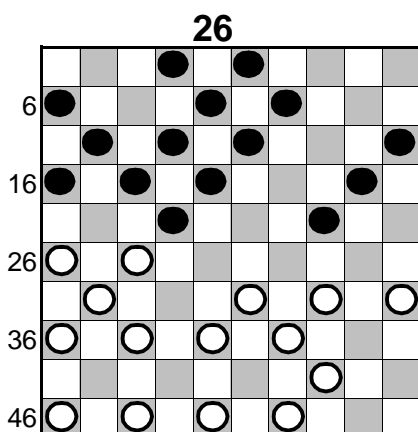


DIAGRAMME 26

Dans le même esprit, un autre type de combinaison à la case 4.

26-21 (17x26) 37-32 (26x28) 34-30 !

Ici, la différence réside dans l'utilisation du temps de repos créé par la prise (22x31).

Le but de la manœuvre vise évidemment à faire disparaître le pion 13 pour ouvrir le jeu des noirs.

(22x31) 30x19 ! (13x24) 33x 4 et après (11-17) 36x27 (12-18) 4x11 (6x17), les blancs se retrouvent avec le pion d'avance.

Cet exemple nous donne l'occasion d'insister sur le fait qu'il convient d'être très prudent dans l'exécution des combinaisons.

Une combinaison laissée par l'adversaire peut toujours receler un piège insidieux et il est indispensable d'avoir en mémoire la position qui résulte du développement combinatoire afin de voir si celle-ci ne cache rien de suspect.

Ainsi, dans la position précédente, enlevons simplement le pion noir 2 et plaçons-le à la case 4.

Une différence minime mais qui sera lourde de conséquences pour le conducteur des blancs si ce dernier s'empare du coup de dame qui lui est généreusement offert et qui aboutit cette fois à la case 2.

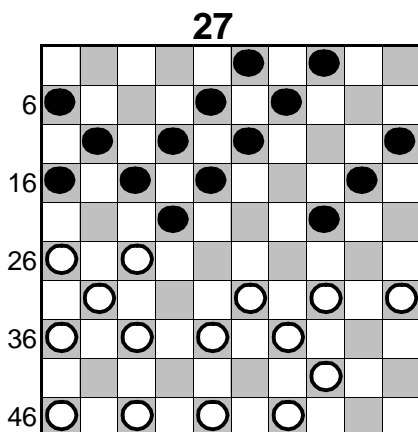


DIAGRAMME 27

26-21? (17x26) 37-32 (26x28) 34-30
(22x31) 30x19 ! (13x24) 33x 2

Les blancs sont bien à dame mais, à leur tour, les noirs bénéficient d'un temps de repos consécutif à la capture de leur pion 31 par le pion blanc en 36.

Il leur suffit dès lors de laisser prendre et de jouer un coup d'attente pour gagner 3 pions :

(11-17) si 36x27 (20-25) 2x30 (25x21)
si 2x30 (20-25) 36x27 (25x21)

Les combinaisons sur ce thème de la promenade du pion 17 en 28 peuvent être multiples et de nature très différentes. Voyons un motif plus inhabituel et qui, en tout cas, ne s'adresse qu'aux plus forts.

28

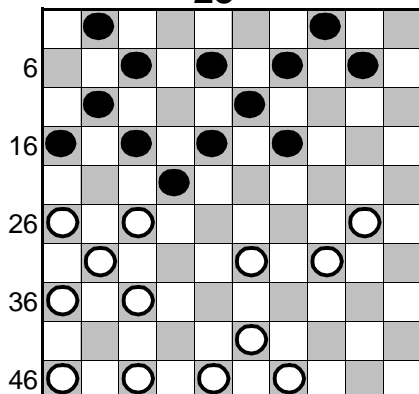


DIAGRAMME 28

26-21 (17x26) 33-28 dans ce cas, il est indispensable de donner d'abord ce pion (22x33) 37-32 (26x28) et il faut terminer par une autre promenade. Cette fois, c'est le pion 16 que l'on emmène en ballade :
 27-21 (16x27) 36-31 (27x36)
 47-41 (36x47) 48-42 (47x38)
 43x 5 via la case 3

Voici une série de combinaisons qui mettent en évidence la variété des motifs pouvant être employés par le possesseur du marchand de bois afin de tirer avantage de ce type de jeu. Ces combinaisons sont également différentes dans leur degré en difficulté.

29

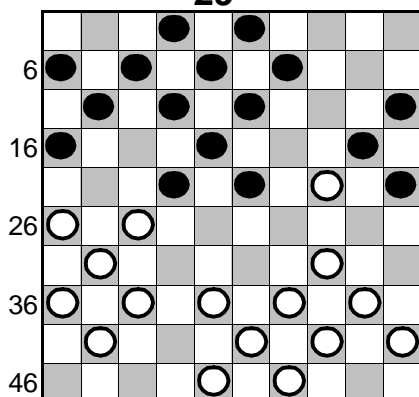


DIAGRAMME 29

Ainsi qu'il apparaît de l'examen de cette position, les noirs viennent, par (14-20), d'attaquer l'avant-poste des blancs en 24. On sait que les attaques de pièces sont souvent dangereuses, surtout lorsque, comme dans le cas présent, elles offrent un temps de repos à l'adversaire. Les blancs vont profiter de ce "temps libre" pour jouer le coup qui va leur permettre d'aller damer à la case 1.

26-21 ! une fois que ce premier pas est franchi, le reste va aller tout seul (20x29) 21-17 (12x32) 37x19 (13x24) et le trou est fait : 34x 1.

A partir de la position précédente, avec le pion 41 à la case 32, il est possible de réaliser une combinaison similaire.

30

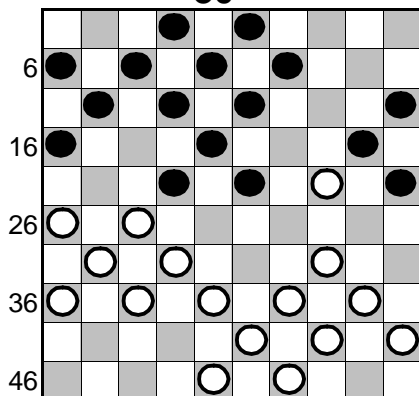


DIAGRAMME 30

26-21 (20x29)
 21-17 (12x21)
 31-26 (22x33)
 39x19 (13x24) 34x 1

ou encore :
 27-21 (16x27)
 32x21 (20x29)
 21-17 (12x21)
 26x19 (13x24) 34x 1

Si nous nous trouvons ici en face d'un schéma connu (coup de dame à la case 4 en amenant un pion noir en 27 et en faisant ensuite sauter les pions 13 et 22), son application est toutefois quelque peu inhabituelle.

31

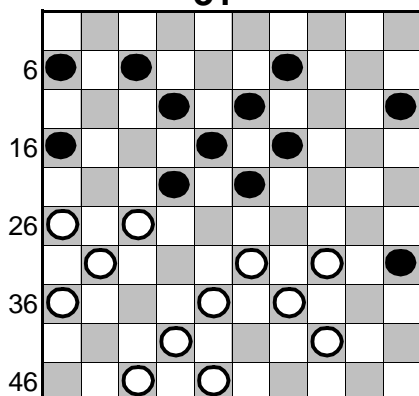


DIAGRAMME 31

Elle se base à la fois sur la présence d'une lunette fermée et sur celle d'un pion adverse à la case 35.

27-21 (16x27)

33-28 (23x43) après le sacrifice habituel vient l'envoi en lunette fermée.

44-40 (35x33) et il n'y a plus qu'à prendre en deux fois par 48x 8 (13x 2) et 31x 4.

Il est assez rare que l'on puisse faire usage du thème du coup Napoléon, conjointement avec la prise de la formation du marchand de bois. Néanmoins, cela arrive quelquefois.

32

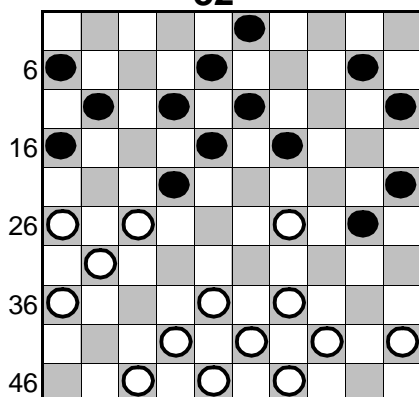


DIAGRAMME 32

Dans la position ci-contre, les blancs ont la possibilité, sur ce motif, de placer un joli coup de dame, assez inattendu mais fort efficace.

Une bonne occasion de nous rappeler ce thème toujours très spectaculaire.

39-34 (30x50)

38-33 (50x28)

29-23 (18x29)

27x 9 (3x14) 26-21 (16x27) et 31x 2.

Avec ce motif combinatoire, nous pénétrons de plus en plus dans le répertoire des coups notablement difficiles à déceler, surtout lorsque, comme c'est le cas en partie, il n'y a personne pour nous en indiquer la présence. Il faut vraiment faire preuve d'imagination et d'opportunité.

33

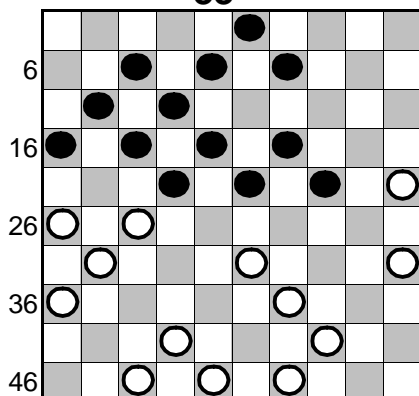


DIAGRAMME 33

Trait aux blancs qui dament par :

27-21 (16x27)

33-28 (23x32) cette prise est naturellement forcée, car sur l'autre façon de prendre, le coup de dame est direct.

35-30 (24x35)

44-40 (35x33) 42-38 (32x43) 48x28 (22x33) et après cette manière bien particulière d'éliminer le pion 22, les blancs dament par 31x 4.

Une petite remarque d'ordre général.

Nous montrons, dans un souci d'uniformité, toutes ces combinaisons en faveur des blancs. Il est toutefois bien évident que chacune d'entre elles peut de la même façon être placée, selon un schéma identique, par le conducteur des noirs lorsque c'est ce dernier qui bénéficie du marchand de bois.

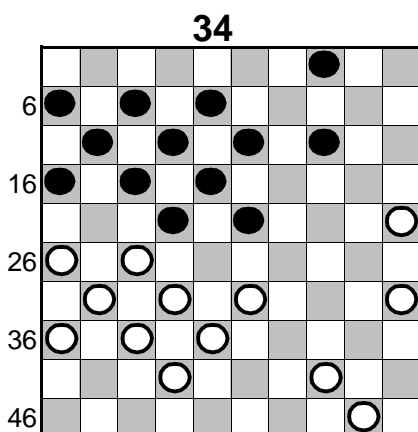


DIAGRAMME 34

Le trait se trouve dans le camp des noirs et ceux-ci continuent par : (4-10) !

Les noirs auraient bien sûr pu facilement se dégager de la position du marchand de bois en utilisant le deux pour deux (23-29) 33x24 (22-28) 32x23 et (18x20), mais la suite de la partie aurait alors manqué notablement d'intérêt.

Par contre, ce qui est intéressant de noter dans la position ci-dessus, c'est que le coup apparemment plausible (13-19)?? aurait été vraisemblablement perdant pour les noirs en raison du coup de dame que les blancs avaient préparé et n'auraient pas manqué d'exécuter :

25-20 (14x25) 35-30 (25x34) 44-40 (34x45)
 33-29 (23x34) 32-28 (22x33)
 38x40 (45x34) 27-21 (16x27) 31x 2.

Après le coup (4-10), la partie se poursuit par 44-40 et ici, il est également instructif de signaler que les noirs ne peuvent maintenant plus avoir recours au deux pour deux (23-29) 33x24 (22-28) 32x23 (18x20), car ce dégagement serait sanctionné d'un coup de dame par : 27-22 (17x28) 38-33 (28x39) 40-34 (39x30) 35x 2

Les noirs jouèrent en fait (10-15), suite logique du coup précédent, et la partie se terminera ultérieurement par la nulle.

Comme on le voit, la figure du marchand de bois est un thème sur lequel on peut broder à loisir et tout ceci ne donne qu'un aperçu succinct de ce que cette formation permet de réaliser dans la pratique.

Les combinaisons défavorables du marchand de bois

De tout ce qui précède, on a pu aisément conclure qu'en règle générale, le joueur qui s'est laissé enfermer par la formation du marchand de bois se trouve en situation positionnellement désavantageuse.

Il ne faudrait pourtant pas, en dépit de cela, verser dans un excès de pessimisme à l'égard de celui qui se fait immobiliser par un marchand de bois et s'imaginer qu'à partir de ce moment, la partie est d'ores et déjà perdue pour lui.

Outre le fait que les possibilités de dégagement sont réelles, le joueur enfermé dispose lui aussi de tout un répertoire de manœuvres lui permettant de sortir avec avantage d'une telle situation.

En voici tout d'abord quelques schémas élémentaires.

35

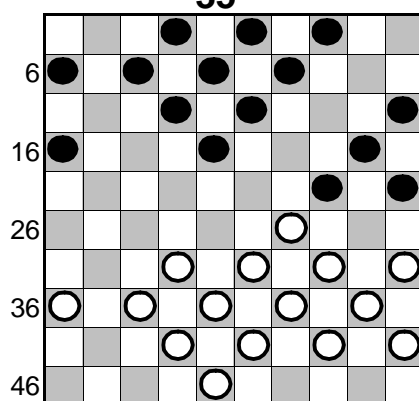


DIAGRAMME 35

On voit que les blancs ont leur aile droite immobilisée par les quatre pions du marchand de bois adverse 15, 20, 24 et 25.

On sait aussi que la sortie 29-23 (18x29) 34x23 est interdite par le simple ricochet (24-30) 35x24 et (20x18).

Cependant, les noirs, malgré leur avantage apparent, doivent aussi jouer prudemment. Ainsi, dans la position donnée, ils pourraient commettre deux lourdes erreurs.

- a. (12-17)? ouvre un trou dans le centre du jeu adverse et crée ainsi un passage vers la dame. Après ce mouvement, les blancs disposent d'un mécanisme simpliste qui donne le gain immédiat : 35-30 (24x35) 29-24 (20x29) 34x 1. Ce thème consiste donc à faire disparaître le pion 24 de manière à pouvoir utiliser par la suite la formation de pionnage 29, 34 et 40.

Il est à noter ici que, pour réaliser ce coup, la présence d'un pion blanc en 44 est indispensable. En effet, si celui-ci se trouvait par exemple placé en 49, la combinaison ne marcherait pas car après 35-30, les noirs prendraient par (24x44) et les blancs devraient reprendre en dernier lieu, ce qui leur enlèverait le bénéfice du trait. Et ils auraient en outre perdu un pion dans l'aventure.

On remarquera d'autre part que la présence du pion 45 n'est pas nécessaire pour réaliser ce petit coup.

Ce motif combinatoire n'aboutit pas toujours à dame mais amène quelquefois le gain du pion.

Ainsi, en déplaçant le pion noir 6 à la case 1, nous obtiendrons, après (12-17)?, le gain de matériel de la même façon : 35-30 (24x35) 29-24 (20x29) 34x21 (16x27) 32x21.

Retenons bien ce mécanisme. Il vient souvent à point pour tirer profit d'un marchand de bois placé par l'adversaire.

b. (9-14)? Ceci est la seconde erreur que les noirs ne doivent pas commettre dans la position donnée. Après ce coup, la combinaison débutant par le sacrifice 35-30 ne marche pas cette fois, mais les blancs ont à leur disposition une autre offre qui est à présent de deux pions mais qui est tout aussi efficace: 34-30 ! (25x23) 33-29 (23x34) ou (24x33) 39x10 avec ici une égalité de pièces mais évidemment un passage à dame pour les blancs.

A partir de la position précédente, enlevons le pion noir en 8 pour le placer en 22.

36

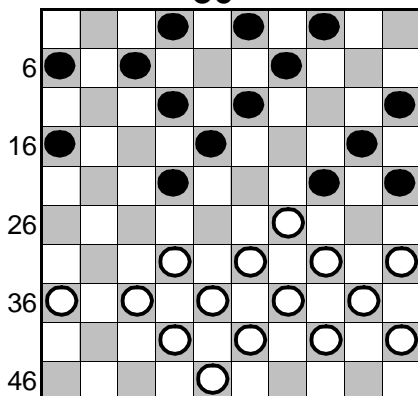


DIAGRAMME 36

Dans cette situation modifiée, nous pouvons utiliser un motif similaire qui aboutit à un avantage d'un autre type :

34-30 (25x23)
33-29 (24x33) ou (23x34)
39x28 avec un gain de deux pions.

Nous signalerons encore, dans cette dernière position, que la combinaison peut se réaliser un peu différemment par 34-30 (25x23) 33-28 (22x33) 39x17 mais celle-ci serait alors sans effet à cause de l'attaque (7-11) avec récupération du pion perdu. Néanmoins, dans certains cas, ce motif combinatoire peut également être employé avec succès. Tout dépend toujours de la position exacte qui se présente sur le damier.

Enfin, contrairement au schéma précédent, on notera aussi que le pion 45 doit quant à lui se trouver bien en place sans quoi l'offre 34-30 pourrait être suivie de (25x45) au lieu de (25x23), ce qui rendrait la manœuvre le plus souvent inefficace.

Ce sont ces offres de pions par 34-30 ou par 35-30 (ou pour les noirs, par 17-21 ou 16-21) qui donnent au joueur enfermé le plus de possibilités de sortir d'un marchand de bois adverse au moyen d'une combinaison. Mais il existe cependant d'autres méthodes.

37

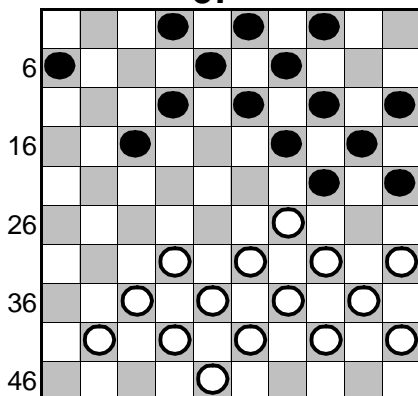


DIAGRAMME 37

L'application de ce système aura lieu lorsque le possesseur du marchand de bois, comme c'est de temps en temps le cas, occupe la grande diagonale avec ses pions 14 et 19, les cases 5 et 10 étant restées libres

Le but du développement consiste à éliminer le pion 19 de manière à ouvrir un passage à dame. Différents moyens peuvent être utilisés pour parvenir à ce but.

29-23 (19x28) 33x11 (6x17)

Ce deux pour deux a bien permis aux blancs de libérer la case 19 tout en conservant, c'est important, l'avantage du trait. Ils peuvent dès lors terminer cette combinaison par : 34-30 (25x34) 39x10 avec un gain de deux pions.

38

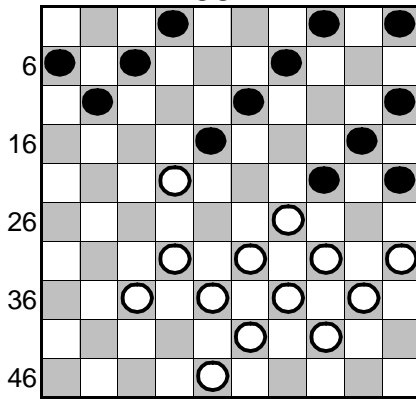


DIAGRAMME 38

Les noirs viennent de jouer fautivement (12-18)?

Sur cette attaque du pion blanc avancé, les blancs ne doivent pas répondre 32-27, le coup apparemment logique qui réunirait sans doute la majorité des suffrages de joueurs débutants inexpérimentés.

Les blancs doivent choisir la variante qui les conduit à dame en quelques coups.

Il y a en effet une combinaison qui démarre par un coup d'attente : 32-28 le seul mouvement pouvant empêcher la reprise après (18x27) et en ayant conservé le bénéfice du trait, les blancs peuvent renvoyer le pion 27 à son point de départ par : 28-22 (27x18).

Les pièces sont à présent en place et on refait connaissance avec le mécanisme connu : 35-30 (24x35) 29-24 (20x29) 34x 1.

39

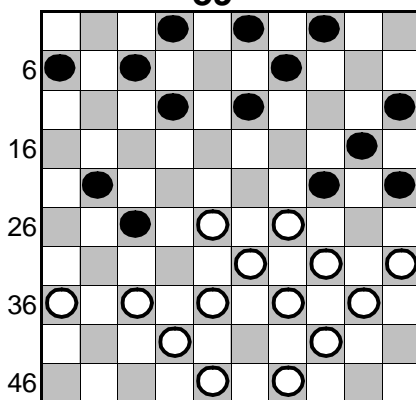


DIAGRAMME 39

Ici, les blancs vont forcer le gain du pion ou un passage à dame.

37-31 attaque de l'avant-poste adverse.

La seule réponse des noirs pour empêcher la perte immédiate du pion est (12-18)?

31x22 (18x27) est simplement interdite par le même motif : 28-22 (27x18) 35-30 etc...

Au lieu de (12-18)?, les noirs doivent donc consentir à la perte du pion car après, par exemple (7-11) 31x22 (12-18) - maintenant que le pion 7 est parti, la combinaison à dame n'est plus possible - , les blancs peuvent profiter du temps de repos qui leur est offert par 28-23 (18x27) 23-19 pour s'en aller gagner le pion 24.

Ce motif combinatoire important dans la partie du marchand de bois connaît de multiples variantes dont voici encore une illustration simple.

40

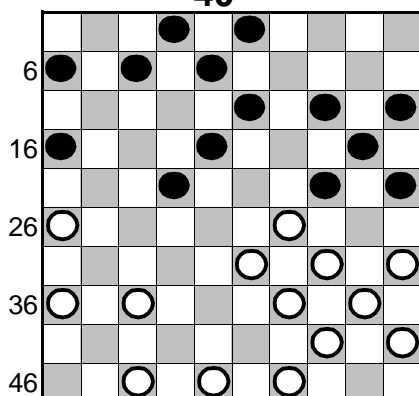


DIAGRAMME 40

Après le dernier coup des noirs que l'on peut supposer être (12-18), les blancs vont tirer parti du trou dans le centre du jeu adverse pour aller damer de façon sensiblement analogue : 35-30 (24x35) 29-24

Dans la position donnée, le pion 38 fait défaut. Cela n'est pourtant pas un obstacle à la réalisation du coup mais celui-ci coûtera seulement un peu plus cher : (20x38) 39-33 le retour en arrière (38x29) 34x 1

Dans le cas présent, la dame est capturée immédiatement par : (8-12) 1x20 (25x14) ou (15x24) mais, grâce à l'ensemble de la manœuvre, les blancs ont gagné un pion.

41

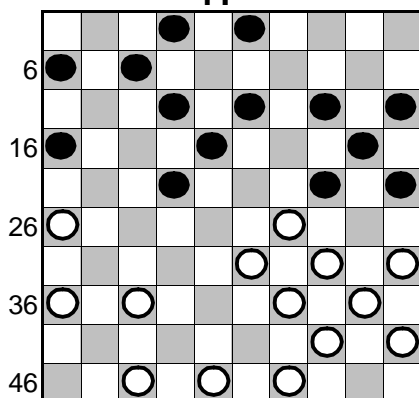


DIAGRAMME 41

La même position que ci-dessus, mais ici ce sont les noirs qui avaient le trait et ils viennent de jouer le coup (8-12)?, plausible dans le but d'échapper au coup de dame ci-avant.

Dans ce cas, les blancs se servent alors d'une autre combinaison sur un thème classique, celui du coup de talon : 26-21 (16x27) 37-32 (27x38) 33x42 (24x33) 39x10 (15x 4) et +2 pions aux blancs.

42

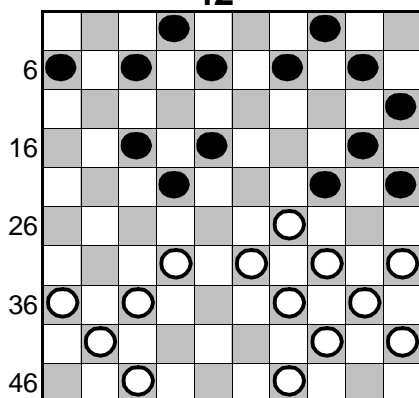


DIAGRAMME 42

Nous restons encore un court instant dans le même répertoire, histoire d'être assuré de ne jamais plus le perdre de vue.

35-30 (24x35)
29-24 (20x27)
37-32 (27x38)
39-33 (38x29) 34x 5 via la case 3.

Toutes les combinaisons s'appuyant sur un marchand de bois adverse ne se basent pourtant pas sur cette rafle finale 34x 1, 34x 3 ou 34x 5.

Les coups de dame ou de gain de pion peuvent évidemment tout aussi bien prendre un aspect différent.

43

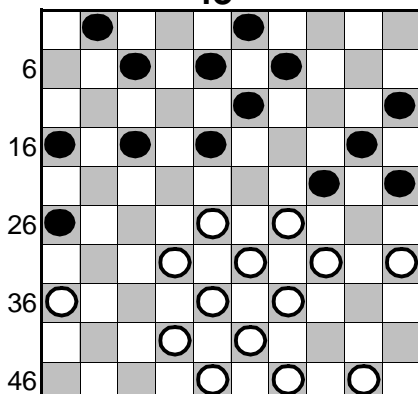


DIAGRAMME 43

Ainsi, dans cette nouvelle position, les blancs vont se servir du pion situé à la case 26. Un thème qui peut, lui aussi, être exploité de multiples manières.

Lorsque, comme dans tel cas, on va utiliser le pion 26, la combinaison aboutira, non plus aux cases 1, 3 ou 5 comme précédemment, mais bien aux cases 2 ou 4.

Ici, pour réaliser le coup, il sera nécessaire d'éliminer le pion blanc en 28.

35-30 (24x35) 34-30 (25x23) 28x19 (13x24) 36-31 (26x28) 33x 4 via la case 2.

Un motif pas compliqué mais qui peut surprendre par son originalité.

44

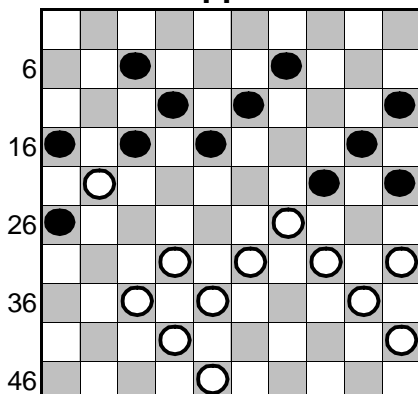


DIAGRAMME 44

Les noirs viennent de jouer (11-16)? en attaquant le pion blanc en 21. Une erreur mais les blancs doivent trouver le bon temps de repos.

34-30 ! c'est ici que réside l'originalité.

Les blancs offrent d'abord deux pions avant de jouer seulement le bon coup d'attente.

(25x23) 33-28 ! et voici le temps de repos en question

Le reste n'est plus qu'une question de prises :

(16x27) 28x 8 (12x 3) 32x 1. Le coup de dame part ici de la case 32.

Nous clôturerons sur un exemple moins apparent.

45

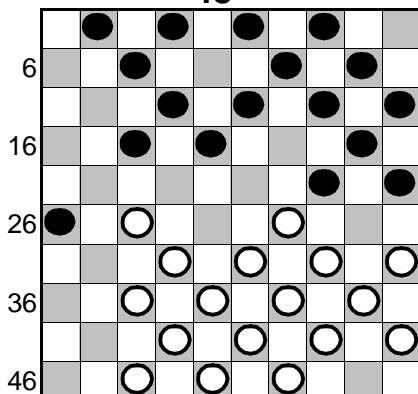


DIAGRAMME 45

Une position fort chargée dans laquelle les blancs vont d'abord s'efforcer de faire disparaître le pion noir en 2, pour ensuite aller y damer sur cette case occupée dans la position de départ.

34-30 (25x23) 33-29 (23x34) ou (24x33)

39x 8 (2x13) la phase initiale est terminée

37-31 (26x28)

27-22 (18x27) 38-32 (27x38) 42x 2

Le marchand de bois - une partie

A présent que nous connaissons un peu mieux le marchand de bois, passons à la pratique avec l'analyse d'une rencontre dans ce type de jeu.

32-28 (16-21) 37-32 (21-26) 34-29 (26x37) 42x31

Le troisième coup des blancs va déjà donner le ton à la partie puisque la présence d'un pion en 29 va inciter le conducteur des noirs à adopter la variante du marchand de bois.

(20-25) 41-37 (17-21) 47-42 (21-26) 31-27 (14-20)

46

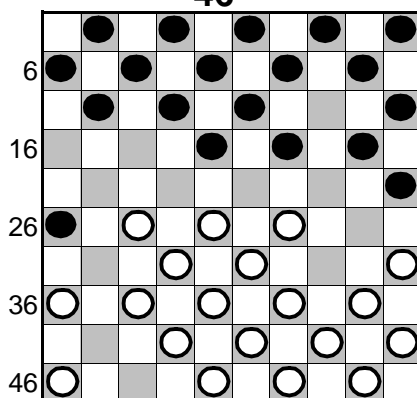


DIAGRAMME 46

40-34 Déjà un moment important dans la partie.

Les blancs donnent à leur adversaire l'occasion de prendre effectivement le marchand de bois.

Les blancs auraient très bien pu éviter cela en jouant, au lieu de 40-34, 29-24 (19x30) 35x24 (20x29) 33x24.

Mais ils seraient ainsi entrés dans un autre type de jeu, également difficile, avec un pion avancé à proximité du camp des noirs. Ce pion en 24 est d'ailleurs un pion bien particulier mais il est encore trop tôt pour en parler.

(19-23) 28x19 (13x24)

Et voilà le fameux marchand de bois, pris ici à la suite d'un pionnage, ce qui est tout à fait justifié.

En effet, sur (19-24), les blancs pouvaient directement se dégager du marchand de bois par 34-30 (25x23) et 28x30.

En outre, après le coup de la partie, l'occupation du centre par les blancs : 32-28 est interdite par le simple coup direct (18-22).

45-40 (10-14) 50-45 (5-10)

47

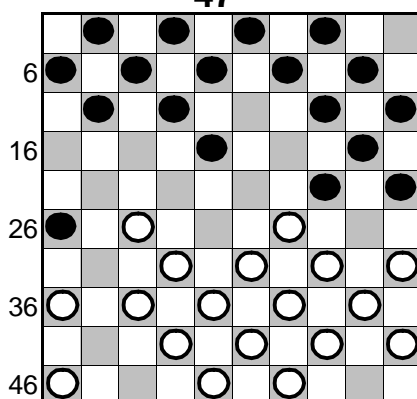


DIAGRAMME 47

36-31 Déjà, les blancs n'ont presque plus rien à jouer.

Toute leur aile droite est bloquée et ils ne peuvent occuper le centre, ni par 32-28 ni par 33-28.

Toutefois, au lieu de 36-31, le coup 46-41 paraît plus fort dans l'optique de poursuivre ensuite par 32-28.

Contre un marchand de bois, il est de règle de construire un centre aussi puissant que possible.

(11-17)

Pour garder leur avantage positionnel, les noirs ne doivent pas jouer n'importe quoi.

Sur (14-19), dégagement par 29-23.

Sur (12-17), libération par 35-30 (24x35) 29-24 (20x29) 34x21 (26x17).

Sur (8-13), autre sortie par 34-30 (25x23) 33-29 (23x34) 39x17 (11x22).

46-41 Le seul coup avec 27-21 comme alternative.

(9-13) 41-36 (4- 9)

48

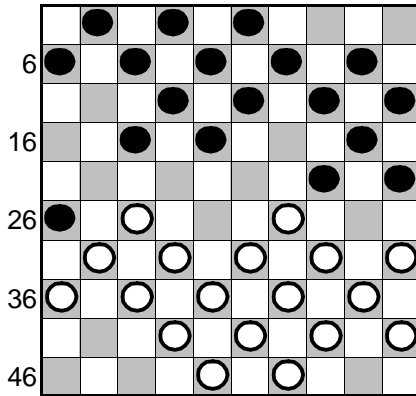


DIAGRAMME 48

27-22 A nouveau pratiquement forcé puisque 32-28 reste toujours proscrit en raison de (17-22) ou (18-22).

(18x27)

Les noirs ne doivent pas se tromper dans la prise.

Après (17x28) et 32x23, ce serait toute l'aile gauche et le centre des noirs qui auraient été immobilisés. On voit en effet que l'attaque (13-19) est impossible à cause du passage à dame pour les blancs qui vont laisser prendre et que le coup (18-22) est suivi du gain de pion par 23-18 ou 23-19.

31x11 (6x17) 32-28

Les blancs parviennent enfin à occuper l'importante case centrale 28.

Mais ce ne sera pas pour longtemps car l'adversaire a préparé son jeu en conséquence.

(17-22) 28x17 (12x21) Un échange compréhensible.

Si les noirs laissent leur adversaire occuper les cases 28 et 32, celui-ci pourrait alors se dégager du marchand de bois par le deux pour deux habituel 34-30, etc...

Le but des noirs doit être d'empêcher la constitution d'une telle formation.

49

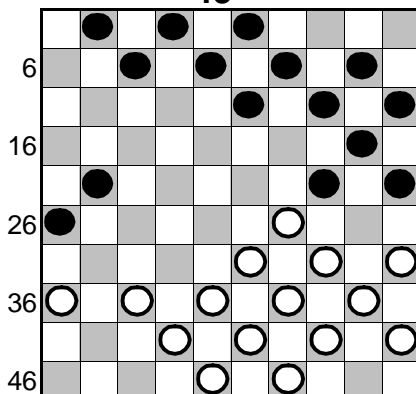


DIAGRAMME 49

37-31

Le choix des blancs reste limité aux mouvements de leur aile gauche. On remarquera qu'à aucun moment, le conducteur des noirs n'autorise son adversaire à manœuvrer sur sa droite.

Néanmoins, le coup choisi ne semble pas le plus fort car il dégarnit inutilement le côté gauche.

Préférable était 36-31 (qui interdit notamment 13-18 par 37-32) suivi de 38-32 puis de 43-38 ou 32-28 en fonction de la réponse des noirs.

(26x37) 42x31 (13-18) et pas trop rapidement (21-26)? qui serait suivi de 29-23!

(26x37) 23-19 (14x23) 34-30 (25x34) 39x28 avec dégagement et égalité mais les noirs sont menacés de perdre leur pion avancé en 37 par le prochain coup des blancs : 38-32.

50

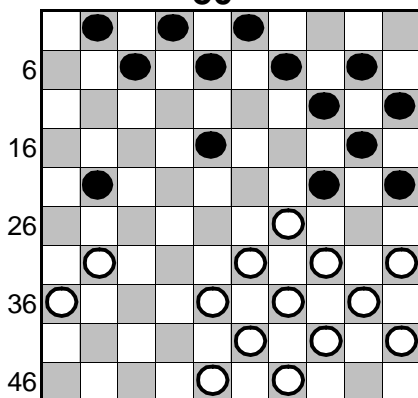


DIAGRAMME 50

31-26

Sur 38-32, les noirs peuvent envisager (24-30) 35x24 (18-23) 29x18 (20x27) 31x22 pour tenter ensuite de gagner le pion avancé en 18.

(7-12) et non pas (21-27) qui permettrait aux blancs d'enfin se libérer au moyen du coup de talon classique : 38-32 (27x38) 33x42 (24x33) 39x28.

26x17 (12x21)

Et si on jette un coup d'œil sur la position, on se rend compte que le marchand de bois a eu un autre effet. Il aboutit chez l'adversaire à une très mauvaise répartition des pions entre les deux ailes.

Dans le cas présent, les blancs n'ont plus que 3 pions sur tout leur côté gauche alors qu'ils possèdent encore 10 pions sur l'autre aile.

Ceci est bien sûr contraire aux principes théoriques déjà étudiés.

48-42 Et toujours pas 38-32 à cause du même coup de mazette (24-30) et (18-23).

(21-26) 42-37 menace 37-31, 38-32 et 33x 4 mais, les noirs ne vont naturellement pas se laisser surprendre.

(8-13) 37-32

Le coup 38-32 était encore prohibé tandis que sur 36-31, les noirs attendaient par (2- 7) et les blancs n'avaient plus rien de bon.

(2- 8)

Pour le conducteur des blancs, menacé de (26-31) 36x27 (18-23) 29x18 (13x31) avec passage à dame, c'est le début de la fin.

51

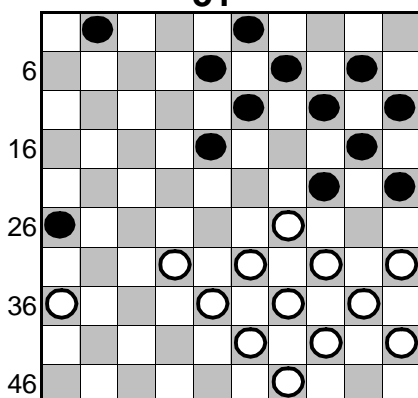


DIAGRAMME 51

Pour le conducteur des blancs, menacé de (26-31) 36x27 (18-23) 29x18 (13x31) avec passage à dame, c'est le début de la fin.

Il choisit de perdre le pion par :

35-30 (24x35)

29-24 (20x29)

34x12 (8x17)

36-31 (26x28)

33x11 et les noirs atteignent ainsi leur but : s'assurer le pion d'avance ce qui donne souvent un avantage déterminant pour la fin de partie.

Une judicieuse exploitation du marchand de bois et une victoire aisée pour le conducteur des noirs, facilitée par la faible résistance de l'opposition. Il n'est pas toujours aussi simple de tirer parti de la formation du marchand de bois.

Une petite récapitulation

Ce chapitre est consacré à une petite récapitulation de ce qui a déjà été exposé à propos de la formation du marchand de bois et nous compléterons les principes de base en y adjoignant certains éléments dont nous n'avons pas encore parlé et qu'il est temps de faire apparaître.

- 1°) Le marchand de bois est une formation d'enchaînement grâce à laquelle un des joueurs bloque une des ailes du jeu adverse.
- 2°) Le marchand de bois peut s'appuyer sur n'importe quelle bande du damier mais, en règle générale, on le trouvera aux cases 26, 27, 31 et 36 pour les blancs et aux cases 15, 20, 24 et 25 pour les noirs.
Cette formation ne sera vraiment efficace que pour autant qu'elle bloque réellement une aile de l'autre camp ce qui implique que les cases adverses 22 et 18 chez les noirs et 29 et 33 chez les blancs doivent être occupées.
- 3°) Le marchand de bois peut se prendre à n'importe quel moment de la partie. Toutefois, la pratique a démontré que plus il était pris tard dans la partie, plus il avait de chances de se révéler productif.
Grâce au grand nombre de pièces sur le damier, l'opposant peut souvent se libérer de l'emprise d'un marchand de bois installé trop hâtivement.
Ce n'est plus le cas en fin de partie lorsque le petit nombre de pièces réduit les possibilités de dégagement.
- 4°) Pour obtenir un marchand de bois économique, le joueur qui adopte une telle formation aura soin de ne posséder qu'un minimum de pions sur la grande diagonale et ce, de manière à avoir à sa disposition le plus grand nombre possible de pièces sur l'autre aile.
- 5°) Comme dans toutes les parties d'enchaînement, les deux joueurs auront, dans la partie du marchand de bois, des stratégies opposées.
Le joueur qui s'est laissé prendre dans l'enchaînement devra concentrer toute son énergie à se libérer rapidement et, si l'occasion s'en présente, il ne devra pas la laisser passer car elle risque de ne plus réapparaître.
Une exception toutefois : certains joueurs acceptent parfois de se laisser volontairement enfermer lorsqu'ils ont affaire à des adversaires plus faibles. Leur but en un tel cas est de compliquer la partie pour rechercher des combinaisons originales ou des plans de jeu inhabituels.
Dans cette optique, il serait évidemment illogique que ces mêmes joueurs recherchent systématiquement des possibilités de dégagement.
Quand au possesseur du marchand de bois, il s'efforcera bien entendu de conserver cette formation, du moins aussi longtemps qu'elle se révèle avantageuse. Il devra dès lors construire son jeu en conséquence.

6°) Contre une formation du marchand de bois, la théorie préconise de bâtir un centre aussi fort que possible. En conséquence, le joueur enfermé essaiera d'amener les pions de son autre aile vers le centre du jeu et de les y maintenir à tout prix.

Inversement, le détenteur du marchand de bois tentera d'éliminer ces pions centraux adverses au fur et à mesure de leur installation, en se servant de formations de pionnage préalablement préparées. De la bonne application de cette stratégie, dépendra le plus souvent le succès du marchand de bois. En effet, l'occupation du centre de façon massive constitue une large compensation aux désagréments résultant du marchand de bois adverse et aboutit même souvent à l'obtention de l'avantage positionnel en faveur du joueur enfermé.

7°) Les pions de base du joueur enchaîné : ceci est un nouvel élément sur lequel nous allons plus spécialement fixer notre attention.

Si nous nous reportons aux rubriques précédentes, nous remarquerons que, dans la formation du marchand de bois traditionnel, les blancs exécutaient de fréquents coups de dame qui, partant de la case 31, aboutissaient souvent soit à la case 2, soit à la case 4.

Mais ces combinaisons n'arrivent rarement aux cases damantes 1, 3 ou 5.

On peut dès lors aisément conclure que, dans la partie du marchand de bois, ces pions 2 et 4 (ou leur équivalent chez les blancs, les pions 47 et 49) sont des pions de base dont le départ prématuré facilite l'exécution de coups de dame par l'adversaire.

Dans cette optique, il est donc prudent de les maintenir en place et de ne pas les sortir inconsidérément.

En revanche, les pions 1, 3 et 5 peuvent être mis en jeu sans crainte, les combinaisons à dame sur ces cases ne sont pas à redouter.

On aura donc noté une différence fondamentale avec la partie classique.

Dans ce dernier type de jeu, on se souviendra qu'il était recommandé de conserver son pion savant (le pion 3 ou 48) à sa place d'origine, les pions 2 et 4 (ou 47 et 49) pouvant être mis assez rapidement en jeu.

Dans la partie du marchand de bois, les rôles sont inversés. Le pion savant peut être résolument utilisé pour participer à la défense de l'aile manœuvrable.

Les pions 2 et 4 ne doivent pas être déplacés inopportunément.

Le pion 4 sert notamment de soutien à l'aile droite pour empêcher d'éventuels débordements et passage à dame sur ce côté.

Quant au pion 2, il a encore une autre fonction que nous allons définir grâce à la position ci-après.

Plus encore que le pion 4, celui en 2 s'avère être une pièce maîtresse dans ce genre de jeu. Outre son intérêt du point de vue combinatoire en ce sens que sa présence diminue le risque de coup de dame, ce pion a une grande importance sur le plan positionnel en participant à la formation de pionnage 2,8,13.

52

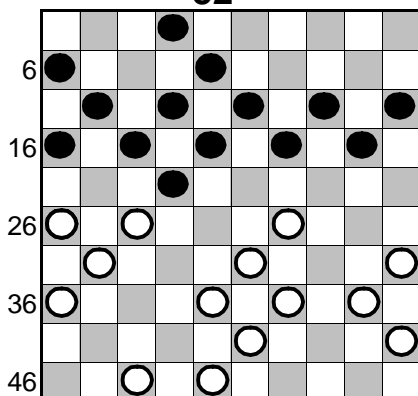


DIAGRAMME 52

Dans la position donnée, les noirs sont au trait.

Voyons ce qui pourrait se passer si ceux-ci continuent par le coup fautif (2- 7)?

Ce coup est rapidement perdant mais cela n'apparaît pas immédiatement aux non-initiés.

Pourtant, un joueur un rien expérimenté pourrait tirer un profit facile de la faiblesse de ce mouvement.

29-24 ! (20x29) 33x24 (19x30) 35x24

(14-19) Les noirs n'ont plus rien d'autre. Leur aile gauche est tout à fait immobilisée par le marchand de bois et la suite (14-20) est interdite par 39-34 (20x29) 34x23 (18x29) et 27x 9.

40-35 (19x30) 35x24

C'est terminé. Les noirs doivent perdre au moins un pion et ceci est la suite logique du coup fautif (2- 7).

Si le pion 2 avait toujours été en place, les noirs auraient à présent disposé de la formation de pionnage 2,8,13 leur permettant (13-19) 24x13 (8x19) et, malgré le fait que leur position serait demeurée aléatoire en raison du maintien du marchand de bois, ils auraient en tout cas différé au sacrifice du pion.

De plus, dans pas mal de cas, cette formation de pionnage qui n'est possible que par la présence du pion 2 a le mérite de sauver bel et bien la situation en offrant de nouvelles perspectives au joueur enfermé.

Par contre, lorsque le pion 2 est enlevé, il ne peut jamais être ramené à sa place et l'absence de toute formation d'échange à cet endroit peut conduire à des situations telles celle vue ci-avant où il ne reste plus le moindre espoir pour la partie enchaînée. Une raison supplémentaire pour ne pas employer ce pion de base à tort et à travers.

Une dernière analyse

Nous abandonnerons bientôt notre étude sur le marchand de bois qui, si elle n'est pas vraiment complète, nous a quand même permis de dégager les principaux aspects de ce type de jeu.

Mais auparavant, faisons une dernière incursion dans ce genre de partie avec l'examen de deux positions particulières.

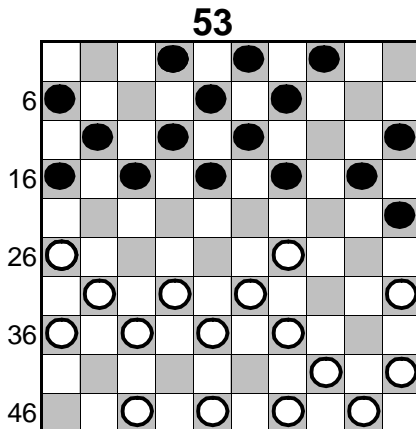


DIAGRAMME 53

Comme dernier coup, les noirs viennent de jouer (14-20), menaçant au coup suivant de prendre la position du marchand de bois par (19-24).

Pour les en empêcher, les blancs n'ont que la solution de passer à l'attaque en effectuant le deux pour deux 29-24 (19x30) 35x24 (20x29) mais cette suite offre l'inconvénient réel d'installer fort prématurément un avant-poste périlleux.

49-43 Les blancs négligent la variante ci-avant et ils n'ont probablement pas tort. Mais le coup joué n'est pas le meilleur. Il va inciter le conducteur des noirs à adopter la formation du marchand de bois car on a vu que le départ du pion 2, ou de son équivalent le pion 49, constituait une grosse faiblesse dans cette sorte de partie. Le marchand de bois n'en sera que plus avantageux.

(19-24) 47-42 (17-21) pas (9-14) à cause de 35-30 (25x23), puis 33-29 et 39x10.

26x17 (12x21)

31-26? Manifestement, le conducteur des blancs ne semble pas se rendre compte de la précarité de sa situation.

Bien plus forte aurait été l'occupation du centre par 32-28 et sur la suite (21-26), par exemple 37-32 (26x37) 42x31 pour préparer un éventuel dégagement par 35-30, etc...

Le dernier coup des blancs est d'autre part très faible car il donne l'occasion aux noirs de placer une attaque décisive.

(21-27) ! 32x21 (16x27)

En quelques coups, la position des blancs est devenue indéfendable. Le marchand de bois bloque leur aile droite et sur leur gauche, on voit facilement que la situation n'est guère meilleure.

Ainsi, 37-31 est défendu par le coup de gain de pion (27-32) 38x27 (18-23) 29x18 (13x22) 27x18 (24-30) 35x24 (20x40) 45x34 et le pion avancé en 18 ne peut être sauvé.

37-32 (11-16) 32x21 (16x27) les noirs réoccupent une place privilégiée en menaçant à nouveau de (27-32), (18-23), (13x31), (24-30) et (20x40).

42-37 forcé pour éviter le coup.

(6-11) afin de pouvoir répondre (11-16) sur l'attaque 37-32.

Tous les mouvements des joueurs obéissent à des buts bien précis.

48-42

Voir la nouvelle position sur le diagramme suivant.

54

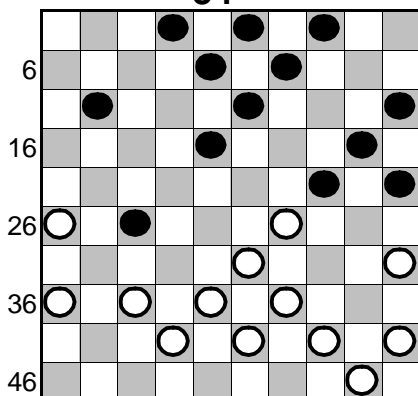


DIAGRAMME 54

Les noirs jouent (2- 7)

Sur (8-12)? combinaison sur motif connu : 35-30 (25x23)
33-29 (23x34) 39x 6.

Ce même thème se retrouve également après le
coup (9-14)?

45-40 (4-10) 37-31? Une grosse erreur mais la situation des blancs n'était vraiment pas brillante.

Sur 40-34?, coup de dame par (24-30) 35x24 (18-23) 29x18 (20x49).

Sur 37-32? (11-16) 32x21 (16x27) 42-37, nouveau coup de dame par (27-31) 36x27 (18-23) 29x18 (13x42) 38x47 (24-30) 35x24 (20x49).

Notons ici que ce coup n'aurait pu se produire si le pion 49 était demeuré à sa place d'origine.

Au lieu de 37-31, les blancs auraient dû continuer par 39-34 (pour menacer 35-30, 29-24 et 34x 1) suivi de 43-39. Ils auraient ainsi évité la perte directe de la partie bien que la position serait néanmoins restée aléatoire en raison de la présence continue du marchand de bois.

Après le coup de la partie, c'est terminé de suite :

(27-32) 38x27

(18-23) 29x18

(13x22) 27x18

(24-30) 35x24

(20x47)

A présent, une partie qui nous rappellera que le marchand de bois n'est pas toujours sans danger pour celui qui adopte cette formation.

A partir de la position de départ :

32-28 (18-22)

38-32 (12-18)

31-26 (7-12)

37-31 (1- 7)

42-38 (20-25)

47-42 (15-20)

41-37 (10-15)

46-41 (5-10)

32-27 (19-23)

28x19 (14x23)

55

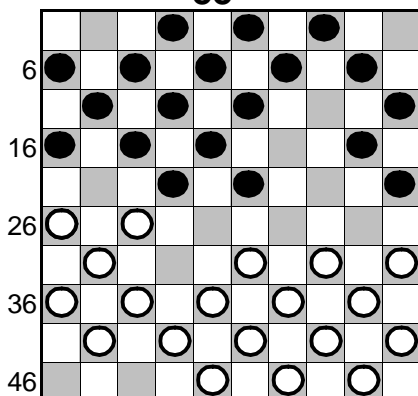


DIAGRAMME 55

Après 10 coups, les blancs sont déjà en possession du marchand de bois.

Mais ils vont avoir du mal à le concrétiser car il est pris très tôt dans la partie et d'autre part, les pions 37 et 41 sont mal placés sur la grande diagonale.

34-30 (25x34) 40x29 (23x34) 39x30.

Le but de ce double échange est d'éliminer le pion du centre adverse afin de prévoir toute libération ultérieure.

En outre, la suite (13-19) est maintenant interdite par le coup de mazette 27-21 (16x27) 33-28 (22x33) 31x24 (20x29) avec attaque du pion avancé.

(20-25) 44-39 (25x34) 39x30 (10-14) Étant donné que (13-19) reste proscrit, les noirs sont condamnés à ne jouer qu'avec les quelques pions de leur aile gauche.

49-44 On prend naturellement garde à ne pas commettre la gaffe de jouer soit 50-44 soit 43-39 qui laissent des combinaisons classiques.

Si 50-44 (16-21), (22-27) et (17x50)

Si 43-39 (17-21), (18-22) et (12x25)

(14-19) 30-25 (9-14) 44-40 (19-23)

Les noirs manœuvrent de manière à occuper les cases centrales 19 et 23 ce qui leur permettrait éventuellement (17-21).

33-29 (23x34) 40x29 et bien sûr, leur adversaire met tout en oeuvre pour faire échec à ce plan. Cela est de bonne guerre.

(13-19) 37-32? Après (13-19), les noirs menaçaient de se dégager par (17-21) 26x28 (18-23) 29x18 (12x21).

La réponse des blancs 37-32 vise donc surtout à interdire cette libération de même d'ailleurs que celle par (18-23) à cause de 27x18 ! (23x34) 31-27 ! (12x23) 27-21 (16x27) et 32x 1.

Mais, trop préoccupés par le souci de maintenir le marchand de bois, les blancs ont négligé l'élément combinatoire en faveur de leur opposant.

Après 37-32?, il y a en effet un petit coup de dame pas bien compliqué.

C'est pourquoi les blancs auraient dû plutôt poursuivre par 29-24 (19x30) 25x34 avec un repli prudent dans leur camp.

Suivit en partie :

(16-21) 27x16 (14-20) 25x23 (22-27) 31x13 (8x46).

La dame sera bien capturée par 38-32 (46x34) 43-39 (34x43) 48x39 mais les blancs restent avec le pion de moins et une position véritablement fort quelconque.

Dans ce cas bien précis, le marchand de bois s'est bel et bien retourné contre son possesseur.

Le faux marchand de bois

Dans la série des positions d'enchaînement, la formation du faux marchand de bois vient directement à la suite de celle du marchand de bois. Cela est assez logique dans la mesure où ces deux figures bien particulières sont très proches l'une de l'autre et présentent des caractères fort semblables.

La différence essentielle entre ces deux formations réside dans le fait que le faux marchand de bois offre une plus grande souplesse que le marchand de bois traditionnel en ce sens qu'il n'empêche pas une certaine liberté de manœuvre sur l'aile immobilisée.

D'autre part, en cas de nécessité, son possesseur peut également s'en défaire beaucoup plus aisément que dans le cas du vrai marchand de bois.

Mais n'anticipons pas et voyons d'abord en quoi consiste exactement cette position du faux marchand de bois.

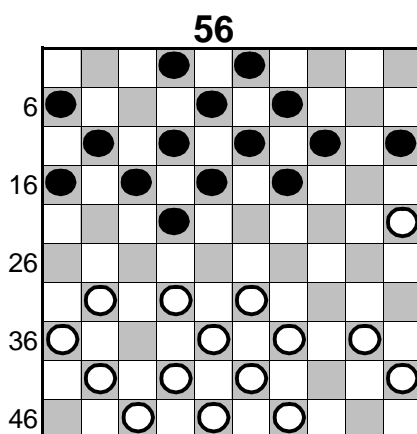


DIAGRAMME 56

Les blancs au trait jouent : 32-27.

Ils ont ainsi constitué la formation particulière du faux marchand de bois qui comprend les trois pions en 27, 31 et 36.

On s'aperçoit très vite de l'analogie avec la position du marchand de bois : avec un pion en 26, les blancs auraient obtenu la position normale du marchand de bois avec toutes les caractéristiques qu'on lui connaît.

La position du faux marchand de bois est aussi une position d'enchaînement dans la mesure où, d'une certaine façon, elle immobilise l'aile adverse.

Les noirs ne peuvent plus jouer (16-21) à cause de la prise 27x7 (qui peut être aussi 27x16 lorsque la case 7 est occupée).

La suite (18-23) est de même interdite par la prise de deux pions 27x29 ou 27x7. Et enfin, la poussée en avant (22-28) 33x22 (17x28) reste sanctionnée, tout comme dans le cas du marchand de bois habituel, du petit coup de ricochet 27-21 (16x27) et 31x33.

Cependant, il faut bien reconnaître que l'immobilisation de l'aile adverse n'est pas aussi radicale qu'avec le vrai marchand de bois car l'absence de pion à la case 26 permet justement aux noirs de se mouvoir en attaquant constamment le pion 27 par (17-21).

Ainsi, dans la situation de la position ci-dessus, les noirs ont encore la possibilité sur leur aile droite de poursuivre par (17-21) sans danger immédiat.

C'est pourquoi plutôt que de parler d'immobilisation de l'aile, on dira plus volontiers que le faux marchand de bois contrarie la marche du jeu à un certain endroit du damier. Mais il n'y a pas de véritable blocage.

Nous ferons pourtant immédiatement deux remarques :

a) si l'attaque (17-21) reste souvent une manœuvre jouable dans la partie du faux marchand de bois, permettant à l'opposant de poursuivre le développement de son aile, elle n'en est pas pour autant une solution miracle au problème que peut constituer la présence de ce faux marchand de bois.

Il suffit aux blancs de laisser la prise en jouant un coup d'attente (supposons ici 40-35) et, après (21x32) et 38x27, la situation ne s'est guère modifiée puisque le faux marchand de bois est toujours bien là et que les coups (16-21), (18-23) ou (22-28) sont toujours impossibles.

La seule manière de continuer à développer l'aile droite reste (11-17) ou (12-17) suivi ultérieurement de (17-21) mais par 42-38 (21x32) et 38x27, les blancs reviennent continuellement à la même place et conservent ainsi cette fameuse formation du faux marchand de bois, laquelle peut à la longue devenir fort gênante pour l'adversaire.

b) un second élément à ne pas perdre de vue dans cette forme de jeu est constitué par le fait que l'attaque (17-21) livre toujours à l'opposant un temps de repos qui peut être avantageusement utilisé en vue d'une quelconque combinaison. Le principe reste le même que sur n'importe quelle attaque de pièces.

Pour prendre un exemple simple, modifions la position ci-avant en déplaçant le pion 6 à la case 7.

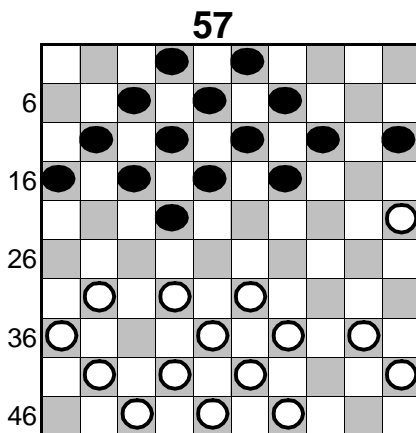


DIAGRAMME 57

Après 32-27, l'attaque (17-21)?, deviendrait alors tout simplement désastreuse en raison de la réponse élémentaire 42-37 (la bonne utilisation du temps de repos) (21x32) et 37x 6.

Dans une telle situation, le blocage de l'aile était tout à fait réalisé et les noirs ne pouvaient vraiment plus rien jouer de ce côté.

Il est évident que ce temps de repos, consécutif à l'attaque (17-21) peut être exploité de multiples façons; nous en verrons quelques exemples prochainement.

Passons à présent dans le camp du possesseur du faux marchand de bois pour mettre en évidence un avantage important de cette formation, dû à l'absence de pion à la case 26.

Parfois, en raison des circonstances de la partie, la formation du faux marchand de bois peut devenir défavorable. Son détenteur a alors la faculté de pouvoir s'en débarrasser de façon très simple par l'échange :

31-26 (22x31) et 26x37 ou 36x27 en fonction de la situation existante.
 Mais la prise vers l'avant aura surtout lieu lorsque l'on s'approche de la fin de la rencontre. On peut aussi noter qu'un tel dégagement n'était pas possible avec la position du marchand de bois.

On ajoutera quand même que le joueur qui détient un faux marchand de bois possède, en règle générale, un certain avantage positionnel.
 Il évitera donc de perdre cet avantage en éliminant lui-même son faux marchand de bois si les circonstances ne s'y prêtent pas.

Ainsi, dans la position donnée plus haut, après 32-27 et, par exemple (19-23), il serait illogique que les blancs poursuivent ensuite par 31-26 et 26x37 car ils abandonneraient de ce fait l'avantage positionnel obtenu un coup auparavant. Bien meilleur serait l'élimination du pion central des noirs par 33-29 (23x34) et 40x29 ou 39x30, avec maintien du faux marchand de bois.

En résumé, on peut dire que c'est tout autant cette possibilité d'attaques successives sur le pion 27 par le joueur enfermé que la faculté que possède le détenteur du faux marchand de bois de détruire lui-même sa formation qui rendent ce type de jeu beaucoup plus souple que dans la partie du marchand de bois habituel.

Il est évident que le faux marchand de bois peut se prendre aussi bien par les blancs que par les noirs et ce, à n'importe quel moment de la partie. En voici un exemple dans lequel ce sont les noirs qui, peu après l'ouverture, s'emparent de cette formation.

32-28 (19-23)
 28x19 (14x23)
 37-32 (10-14)
 41-37 (14-19)
 46-41 (5-10)
 34-29 (23x34)
 40x29

58

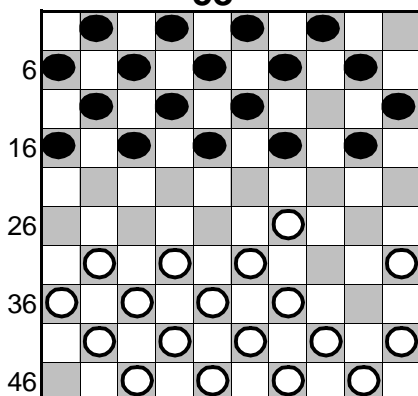


DIAGRAMME 58

C'est cette prise en 29 qui va permettre aux noirs de placer la position du faux marchand de bois.

Si les blancs avaient joué 39x30, cette formation n'aurait pas eu sa raison d'être.

(19-24) et les noirs prennent ainsi le faux marchand de bois constitué des pions 15, 20 et 24.

On retrouve dans cette situation toutes les caractéristiques de la position précédente et toute l'aile droite des blancs est bloquée, à l'exception de la montée des pions arrière par 39-34 et 34-30.

Les combinaisons du faux marchand de bois

Nous suivrons le même chemin que celui qui a été utilisé jusqu'ici pour d'autres études de position.

C'est-à-dire que dans un premier stade, nous montrerons un certain nombre de combinaisons en faveur du joueur qui possède le faux marchand de bois, joueur que nous dénommerons l'attaquant puisqu'il impose une certaine forme de jeu; puis, par la suite, nous verrons quelques moyens de défense pour l'adversaire enfermé.

La partie du faux marchand de bois est en effet à nouveau un genre de partie dans lequel les combinaisons foisonnent et où les joueurs doivent se montrer particulièrement attentifs.

Tout comme dans le cas du marchand de bois, le coup de mazette est à nouveau présent en permanence, que ce soit dans sa forme la plus élémentaire ou dans une conception plus élaborée.

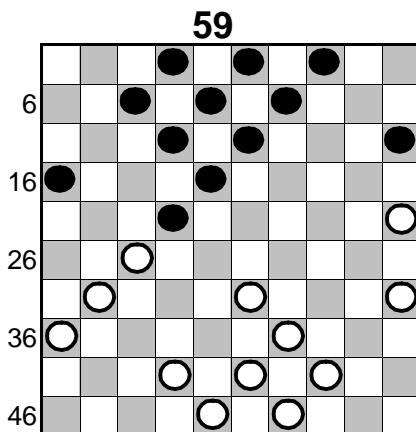


DIAGRAMME 59

Le faux marchand de bois est constitué par les pions blancs 27, 31 et 36 qui empêchent le développement normal de l'aile gauche.

Dans la position donnée, le coup (13-19)? pour les noirs serait interdit en raison de : 27-21 (16x27) 33-28 (22x33) 31x24 avec, au moins, le gain d'un pion.

Toute aussi simple est la combinaison qui suivrait le coup fautif des noirs (7-11)? dans la situation présentée ci-avant.

Les blancs gagneraient alors le pion tout en passant à dame :
25-20 (15x24) 33-29 (24x33) 39x 6.

Élémentaire, bien sûr, mais encore faut-il penser à regarder à l'extrême droite du damier alors que les noirs viennent de jouer tout à fait du côté opposé. Ceci est une habitude qui n'est pas toujours facile à prendre.

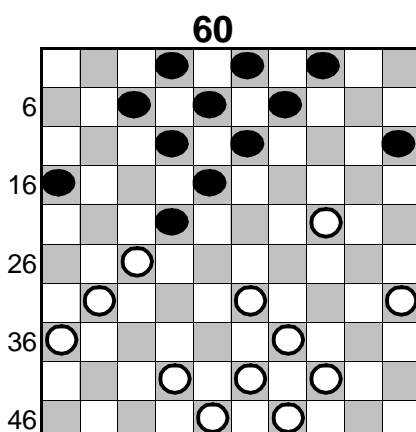


DIAGRAMME 60

Enfin, si nous modifions la position ci-avant en déplaçant le pion 25 à la case 24, nous constatons que non seulement les coups (13-19) et (7-11) sont interdits aux noirs mais que (4-10)? est également proscrit car cette erreur donnerait lieu au coup gagnant suivant, à peine plus difficile à découvrir que les précédents :

27-21 (16x27) 24-19 (13x24)
33-28 (22x33) 31x 4

61

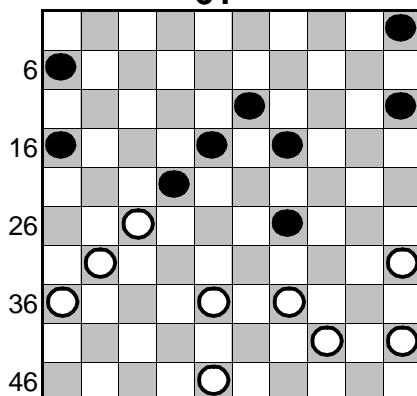


DIAGRAMME 61

Cette position cache deux motifs combinatoires d'un genre essentiellement différent. Ils restent néanmoins aisément accessibles aux joueurs débutants.

En dehors des aberrations que constitueraient (16-21), (18-23), (29-33) ou encore (22-28), tous coups directement perdants de façon visible, trois autres coups sont interdits au conducteur des noirs : (19-23), (6-11) et (5-10).

Mais ici, les fautes sont un peu moins apparentes.

a) Sur (19-23)? 39-34 (29x49) 31-26 (49x21) 26x 8.

Un motif très pur : un envoi à dame (à ne jamais perdre de vue) suivi de la capture immédiate de la dame après une prise majoritaire forcée, avec rafle consécutive.

b) Sur (6-11)? Un motif identique qui conduit cette fois à la case 6 :

39-34 (29x49) 31-26 (49x21) 26x 6. On notera ici que ce coup qui donne le passage à dame coûte deux pions à son exécutant. Et les blancs ne pourront pas damer directement par (6-1) à cause de la reprise immédiate (19-24) 1x20 (15x24) qui donne le pion de plus aux noirs. Il s'agira donc de bien réfléchir avant d'éventuellement exécuter la combinaison.

c) Sur (5-10)? Dans ce cas, le thème utilisé ne sera plus celui de l'envoi à dame préalable mais bien celui de la promenade.

On rappellera le principe de ce motif : faire voyager un pion d'un bout à l'autre du damier par une succession ininterrompue de prises.

27-21 (16x27) 38-32 (27x38) 48-43 (38x40) 45x 5.

Et ainsi qu'on peut le voir, grâce à la formation du faux marchand de bois, conjuguée il est vrai avec la bonne disposition des autres pions blancs, le conducteur des noirs n'a qu'un nombre fort limité de mouvements à sa disposition et il pourrait aisément tomber dans un des pièges qui viennent d'être mis en évidence.

62

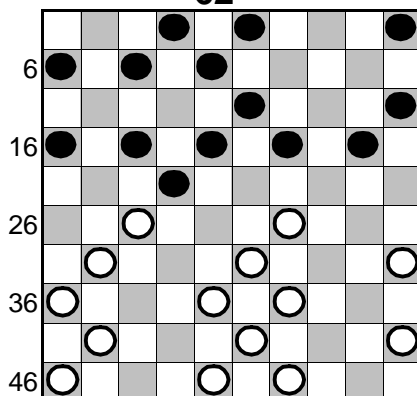


DIAGRAMME 62

Cette position montre une combinaison qui, pour pouvoir se réaliser, nécessite la présence de deux pions blancs en 41 et en 46 ce qui, du point de vue strictement positionnel, n'est pas spécialement recommandé car il s'agit de pièces inactives qui ne participent pas directement à la construction du jeu.

Mais sur le plan combinatoire, ces deux pions jouent un rôle prépondérant.

29-23 ! Il y a un choix de prises, il s'impose donc d'examiner les conséquences de chacune d'entre elles.

a) (19x28) 27-21 (17x37) prise de deux pièces forcée; 41x 1 et on voit maintenant à quoi servent les deux pions 41 et 46. Sans leur présence, cette combinaison ne serait pas possible.

b) (18x29) 27x 9 (3x14) 33x13 (8x19) et + 1 aux blancs.

Modifions la position ci-avant en enlevant les pions 2 et 41.

63

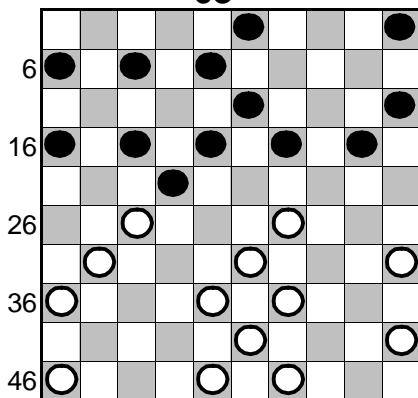


DIAGRAMME 63

Le coup ci-avant ne marche évidemment plus puisque le pion 41 a disparu. En effet, après 29-23 et (19x28), la suite 27-21 et (17x37) ne donnent plus aucun résultat.

Mais cela n'empêche qu'il reste une combinaison d'un autre genre.
29-23 quand même

a) (19x28) 31-26 (22x31) 33x 2 avec, en outre, le gain du pion 31 car sur (31-37) peut toujours suivre 36-31.

b) (18x29) Ici, il suffit de suivre la succession des prises :
27x 9 (3x14) 33x22 avec un gain de cinq pions !

64

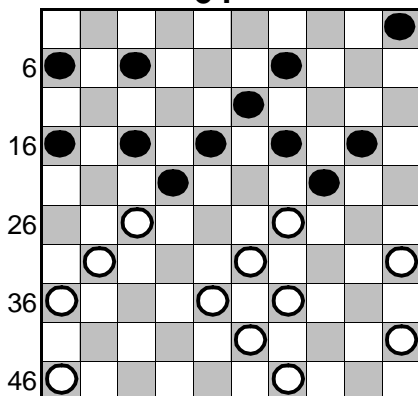


DIAGRAMME 64

Cet exemple va nous remettre en mémoire un des thèmes exposés précédemment, tout y en apportant un élément neuf.

29-23 ! On se souviendra de ce coup et du choix de prises qui en découle.

a) (19x28) 31-26 (22x31) 33x 2 ceci est le motif déjà vu sur le thème archi-connu du coup de mazette.

b) (18x29) 27x18 (13x22) 35-30 (24x35) 33x 4 avec, ici, une autre variante du coup de mazette.

Notons d'abord que cette combinaison n'est possible qu'en raison de l'absence conjuguée de pions noirs aux cases damantes 2 et 4.

Mais n'abandonnons pas cette intéressante position sans signaler au préalable un troisième coup de dame sur un thème tout à fait différent et qui aboutit cette fois à la case 3.

27-21 (17x37) de nombreuses combinaisons avec le faux marchand de bois utilisent cette offre de deux pions comme point de départ.

38-32 (37x28) 29-23 (18x38) 43x 3.

Ce dernier schéma donne souvent lieu à des combinaisons à la case 5, au moment de la mise en jeu de ce pion arrière, dont voici un exemple :

65

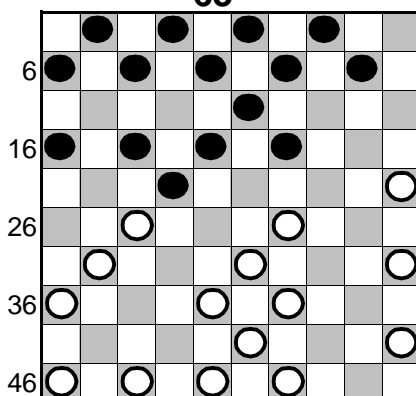


DIAGRAMME 65

Les noirs viennent de sortir (5-10).

Les blancs dament de la même façon par :
27-21 (17x37) 38-32 (37x28)
29-23 (18x38) 43x 5.

Un motif à retenir.

Revoici un des thèmes importants du jeu de dames, mais dont nous n'avons plus parlé depuis longtemps : le coup Philippe.

Cette position qui s'appuie sur la formation du faux marchand de bois est une bonne occasion de nous en rappeler.

66

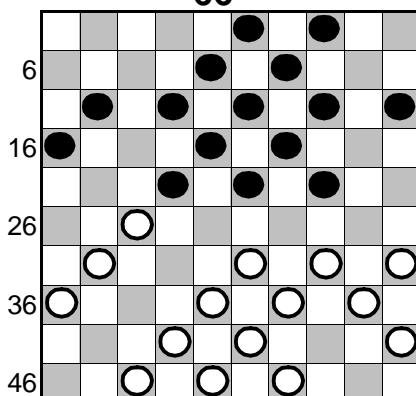


DIAGRAMME 66

27-21 (16x27) 33-28 (22x44)
31x22 (18x27) 43-39 (44x33) et 38x16.

Dans cette combinaison, il faut bien sûr prendre garde à ne pas intervertir les offres de pions.

Ainsi, on ne pourrait commencer par 33-28 qui serait perdant à cause de la prise (23x21).

D'autre part, il est nécessaire de pouvoir envoyer le pion noir 22 en lunette fermée avant de le ramener en arrière en vue de la rafle finale.

Cette manière d'offrir deux pions avant d'effectuer un rappel vers l'arrière connaît d'ailleurs quelques variations dont voici un exemple pas trop compliqué et qui montre une rafle finale assez intéressante.

67

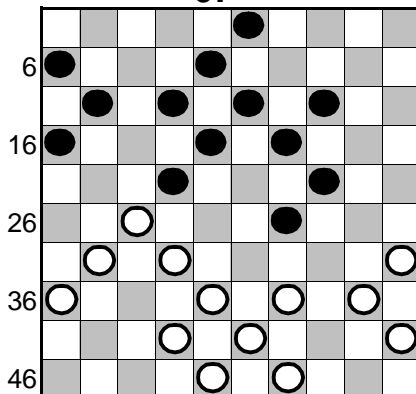


DIAGRAMME 67

32-28 (22x44)
27-21 (16x27)
31x22 (18x27)
43-39 (44x33)
40-34 (29x40)
38x16 et le pion 40 est également condamné.

68

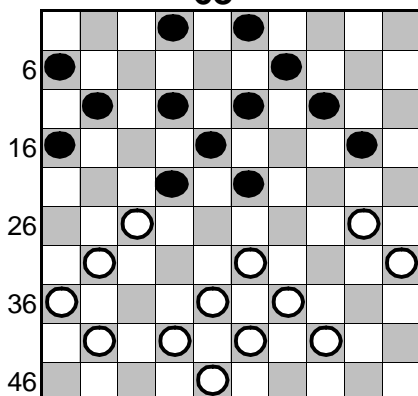


DIAGRAMME 68

27-21 (16x27)

Tout comme dans la partie du marchand de bois, ceci est un sacrifice courant dans l'optique combinatoire.

33-28 une double prise qui ne laisse pourtant pas le choix aux noirs.

(23x32) forcé Sur (22x33), gain immédiat par 39x17.

30-24 (20x29) 41-37 (32x41) 36x47 (27x36) 47-41 (36x47) 42-37 (47x33) 39x10 et si, au total, les blancs ont perdu un pion, ils ont en revanche le passage à dame assuré.

A moins que leur adversaire ne choisisse la variante (9-14) 10x19 et (3- 9), mais en ce cas les blancs prennent définitivement l'avantage par l'entrée en lunette 19-13.

Sur le même thème de départ, cette position montre une superbe combinaison exécutée par le conducteur des blancs : un numéro d'anthologie.

Les blancs dament à la case 4 alors que toutes les cases de la diagonale 4-36 sont présentement occupées.

69

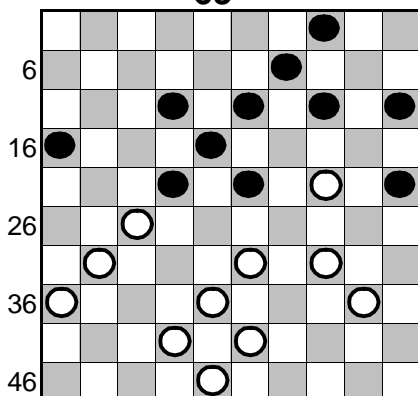


DIAGRAMME 69

27-21 (16x27) 33-28 Un motif de base identique au précédent.

Il y a deux prises pour les noirs, mais on voit de suite que (22x33) perd immédiatement après les prises 31x22 (18x27) et 38x 7 (coup Philippe).

Donc (23x32) forcé

43-39 (32x43) envoi en lunette fermée.

24-20 (15x24) 34-30 !! Les noirs ont ici 3 possibilités de prises, mais ils doivent obligatoirement suivre la règle de la prise majoritaire : (24x33) 48x10 (4x15) et enfin, tout simplement 31x 4.

Dans la partie du faux marchand de bois, l'attaque systématique du pion le plus avancé de cette formation (le pion 27 des blancs ou le pion 24 des noirs dans le faux marchand de bois classique) constitue souvent une marche habituelle puisqu'elle est le seul moyen pour le joueur enfermé de développer son aile paralysée.

Mais voilà ! Comme pour toutes les autres attaques de pièces, celle-ci reste soumise au même danger : l'utilisation appropriée du temps de repos qui en résulte avec pour résultat l'exécution d'une combinaison avantageuse.

70

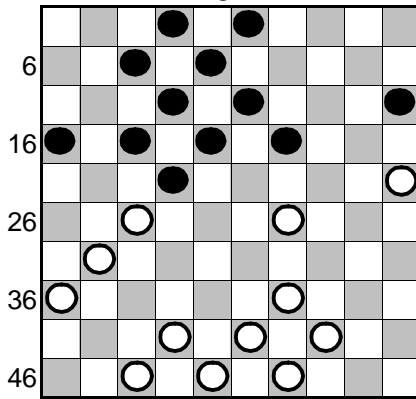


DIAGRAMME 70

Sur leur aile droite, les noirs sont plus ou moins bloqués par la position du faux marchand de bois (pions 27, 31 et 36).

Ils décident dès lors de procéder à l'attaque du pion en 27, ce qui est aussi une manière d'affaiblir le centre adverse sur la réponse 42-38.

(17-21)? escompte naturellement le coup attendu 42-38 qui intervient très souvent en un tel cas puisqu'il permet de maintenir l'emprise sur l'aile enfermée.

Mais, dans ce cas bien précis, les blancs ont une bien meilleure suite à leur disposition. Cette ressource est élémentaire, mais pour la découvrir, il est nécessaire de se porter à l'extrême droite du damier.

25-20! (15x33) la prise du plus grand nombre est obligatoire.

39x26 et les blancs ont gagné le pion. Un motif très usité, donc intéressant à retenir.

71

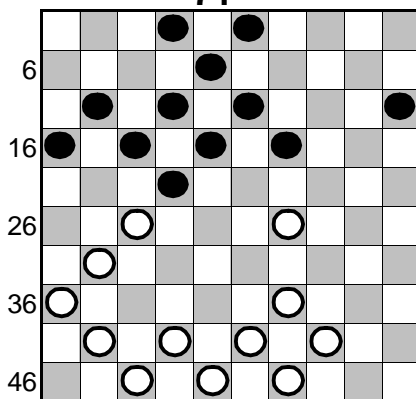


DIAGRAMME 71

Le coup (17-21) est ici tout aussi défendu pour une raison plus évidente encore : 42-37! évidemment bien meilleur que 42-38 (21x32) 37x 6.

Les noirs vont demeurer complètement immobilisés sur leur aile droite et ce, aussi longtemps que leur adversaire gardera en réserve ce mouvement 42-37 qui force le passage à dame après (21x32) et 37x 6.

Pour les noirs, le pion 11 est une grosse faiblesse qui, bien exploitée par l'opposant, devrait suffire à ce dernier pour forcer le gain du jeu.

Un schéma assez identique au précédent, mais un rien plus élaboré.

Il y sera aussi question d'une prise majoritaire.

72

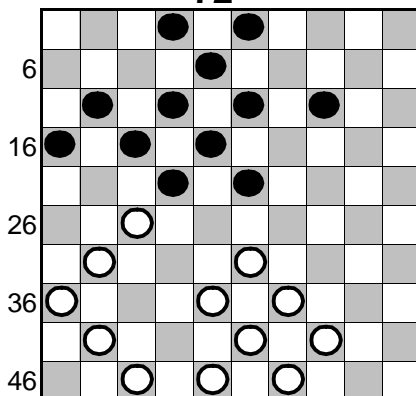


DIAGRAMME 72

(17-21)? l'attaque traditionnelle que les noirs effectuent sans crainte étant donné qu'il n'y a pas ici de possibilité de continuer, comme ci-dessus, par 42-37.

Mais on peut arriver au même résultat par des voies différentes.

33-28! (22x42) forcé puisqu'il y a deux pièces à prendre.

48x37 et, ainsi qu'on peut le voir, les blancs parviennent quand même à la case 37 d'une façon assez originale.

Et si le pion 22 a bien disparu, empêchant la prise 37x 6, un autre passage à dame demeure néanmoins ouvert : (21x32) 37x10.

Pour empêcher l'attaque du pion 27, le détenteur du faux marchand de bois dispose également d'un autre système de défense, très usité, mais qui est de nature un peu plus complexe.

73

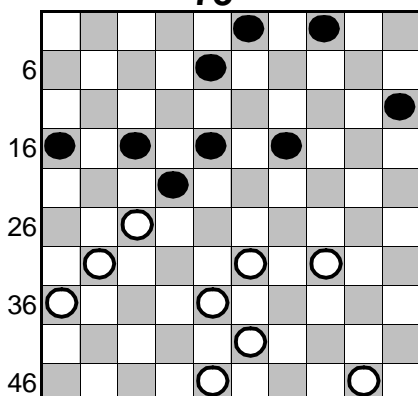


DIAGRAMME 73

Dans cette position dans laquelle les noirs sont au trait, le coup (17-21) qui, à première vue, ne semble présenter aucun inconvénient, va être sanctionné d'une tout autre manière :
(17-21)? 38-32!

La fermeture pure et simple, en lieu et place de l'échange habituel, fait partie d'une stratégie couramment employée lorsque les circonstances sont favorables. Elle a pour but

d'inciter l'adversaire à poursuivre son avancée par une nouvelle attaque (21-26), laquelle va livrer la combinaison décisive.

(21-26) 43-39 les blancs ne craignent pas d'offrir deux pièces

(26x28) 48-42 un temps de repos pour permettre l'exécution effective de la prise qui est en suspens.

(22x31) 33x 2 dame et le pion 31 sera également perdu.

On notera par ailleurs que, dans ce cas bien particulier, l'attaque (21-26) était d'autant plus plausible que les noirs, après la fermeture 38-32, étaient menacés de la perte du pion par 31-26 (22x31) 36x27 avec gain ultérieur du pion 21.

Il devenait donc nécessaire de trouver quelque chose et un coup comme (8-12) n'aurait rien arrangé, toujours à cause de 31-26 (22x31) 26x 8 (3x12) et 36x27 avec gain d'un pion.

Comme la suite (21-26) était elle aussi perdante à cause de la combinaison à dame, on peut donc en déduire que le véritable coup fautif était la montée (17-21).

74

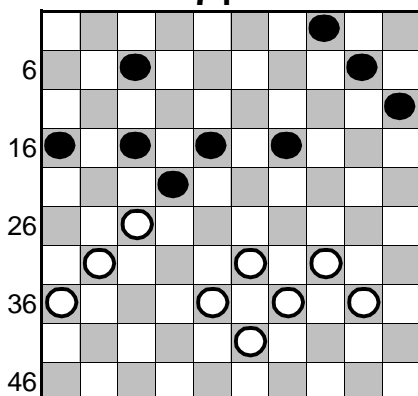


DIAGRAMME 74

Un autre exemple de ce système.
Les noirs attaquent par (17-21)?

38-32 menace à nouveau de 31-26 avec +1 comme conséquence.

Les noirs vont donc poursuivre leur avancée, mais ils n'évitent un mal que pour tomber dans un pire.

(21-26) ? 33-29 ! (26x28) il reste encore à utiliser le temps de repos, mais cela est désormais très facile.

29-23 ! et quelle que soit la manière pour les noirs d'effectuer la prise, les blancs vont toujours aller chercher une dame à la case 5.

75

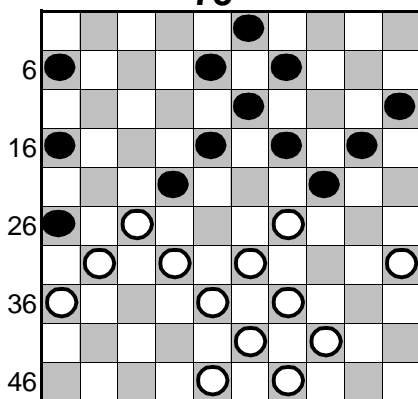


DIAGRAMME 75

Les noirs viennent à nouveau d'attaquer les deux pièces de la même façon que précédemment. Le résultat en sera un coup de dame aux blancs.

35-30 (26x28)

36-31 (24x35)

29-23 (18x29)

27x18 (13x22) 33x 4.

La position du faux marchand de bois n'est pas toujours sans danger pour son détenteur. En effet, si elle permet l'exécution de mouvements combinatoires, en revanche dans certains cas, elle facilite également le passage à dame pour l'adversaire.

Un motif qui peut se présenter lorsque le pion 5 (ou le pion 46 pour les blancs) est sorti. Il se base sur la technique du collage à la suite d'une prise majoritaire.

76

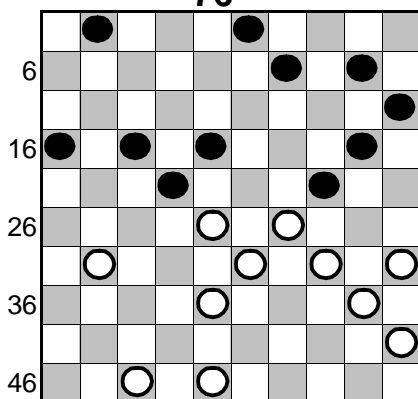


DIAGRAMME 76

Ici, ce sont les blancs qui sont enchaînés par le faux marchand de bois constitué par les pions 15, 20 et 24 mais cela ne va pas les empêcher d'aller damer à la case 5.

31-27 (22x31)

28-22 (17x30)

40-34 ! Voici ce fameux collage sur le pion noir en profitant du fait qu'il y a une prise de deux pièces.

(24x42) 34x 5 et le pion 42 est également capturé.

Pour que cette combinaison se révèle intéressante, il faut évidemment que le pion noir venu en 42 ne puisse à son tour aller à dame, donc que les deux pions blancs 47 et 48 soient toujours en place. Si l'un d'eux manquait, les noirs pourraient alors poursuivre par (42-47) ou (42-48).

77

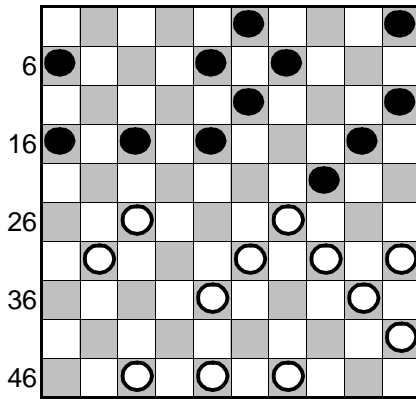


DIAGRAMME 77

(5-10) ? ce dont va profiter le conducteur des blancs pour damer à la case 5, en utilisant le même procédé.

27-22 (17x30) une première prise majoritaire.

40-34 le collage

(24x42) 34x 5.

Un autre thème fréquemment utilisé par le joueur en situation défensive consiste à se servir d'un éventuel pion à bande à la case 26 (ou à la case 25 pour les blancs) afin d'aller damer à la case 2 ou à la case 4.

78

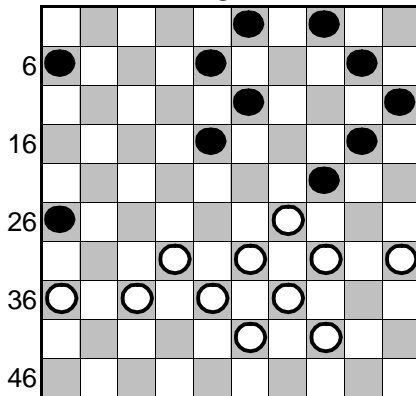


DIAGRAMME 78

Les blancs sont au trait et passent à l'attaque du pion 24 par 34-30.

Ce mouvement est typique dans ce genre de jeu puisqu'il constitue généralement la seule porte de sortie pour le développement de l'aile enfermée.

Mais, dans le cas présent, le but est double.

L'objectif principal est d'entreprendre une manœuvre qui doit conduire les blancs à dame en quelques coups.

L'absence de pion noir à la case 2 est en effet une faiblesse que les blancs vont parfaitement exploiter.

Qu'auraient dû répondre les noirs?

Sur la fermeture (13-19), suivait le coup direct 37-31 (26x28) 33x 2 (24x42) 2x47.

Sur le coup d'attente tel, par exemple (3- 9), destiné à laisser la prise 30x19 et (13x24), les blancs auraient damé de la même façon par 37-31 (26x28) 33x 2 (24x42) 43-38 (42x33) 39x28 avec finale gagnante.

Sur (18-22) 30x19 (13x24) Maintenant que le pion 18 a été déplacé, le coup de dame montré ci-dessus n'est plus possible. Mais les blancs vont quand même forcer le gain. 32-28 ! (22-27) ou alors, c'est la perte du pion.

28-22 !! le terme de la manœuvre entreprise quelques coups auparavant.

Par un subtil rappel en arrière, les blancs ramènent malgré tout le pion noir à la case 18. (27x18) 37-31 (26x37) 38-32 (37x28) 33x 2 (24x33) 39x28.

Pour être aussi complet que possible, on peut encore signaler que, dans la position ci-dessus, après le coup 34-30 et la suite (6-11), non encore envisagée plus haut, les blancs ne jouent pas, après l'échange 30x19 (13x24), 37-31 (26x28) 33x 2 (24x42) à cause de la prise par la dame 2x16 qui permet aux noirs de damer à leur tour.

Dans cette variante, il convient de procéder d'une manière légèrement différente :
 après 34-30 (6-11) et l'échange 30x19 (13x24)
 35-30 ! (24x35) ceci va empêcher le pion 24 d'aller en 42.
 37-31 (26x28) 33x 2 et (20-24) est inutile puisque les blancs ne prennent pas par
 2x30?? à cause de (35x42) mais bien par 29x20 (15x24) et 2x16, après quoi les
 blancs gagnent aisément en reprenant le contrôle de la diagonale 1-45 avec leur dame.

Voici encore, à titre documentaire, une série de combinaisons qui montrent le profit
 que peut quelquefois tirer le joueur enfermé par la position du faux marchand de bois
 et qui prouvent que la possession d'une telle formation ne va pas toujours sans danger.

Une façon de rappeler qu'au jeu de dames, en n'importe quel type de jeu, que l'on
 soit défenseur ou attaquant, il convient de rester attentif en permanence.

79

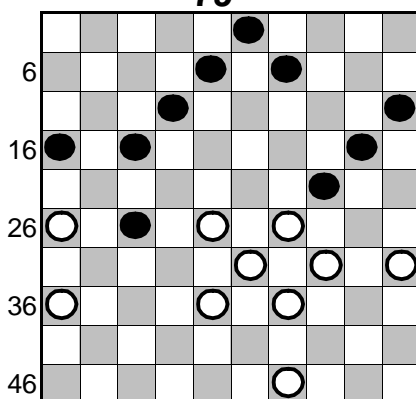


DIAGRAMME 79

Une position somme toute assez facile et qui prolonge le
 thème évoqué précédemment, à savoir l'utilisation d'un pion
 à bande à la case 26.

Mais, dira-t-on, il n'y a pas de pion à la case 26.

Qu'importe ! Nous allons en placer un avant de nous en
 servir pour le coup de dame à la case 4.

35-30 (24x35) 26-21 (17x26) 28-22 (27x18) 36-31. Voici l'utilisation effective de ce
 pion après avoir ramené un autre pion en 18 de manière à créer le passage.
 (26x37) 38-32 (37x28) 33x 4. C'est une variante du coup Weiss ou coup de l'express.

80

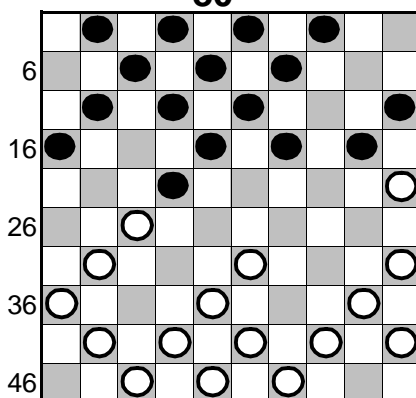


DIAGRAMME 80

Les blancs viennent de jouer 30-25 ?

Ici, une combinaison sur un temps de repos.
 Ce sont les noirs qui vont aller à dame en profitant de
 l'attaque fautive des deux pièces effectuée par l'adversaire.

Le passage à dame constitué par l'absence de pion à la
 case 39 est évidemment alléchant :
 mais comment en profiter?

(18-23) offre de deux autres pièces.
 27x29 (16-21) Voici le temps de repos consécutif à la prise qui reste en suspens.
 25x23 (21-27) et la suite n'est plus qu'un jeu d'enfant.
 31x22 (13-18) 22x13 (8x50).

A partir du diagramme ci-avant, déplaçons le pion blanc 47 en 46. Nous avons encore une combinaison à dame, plus simple que la précédente.

81

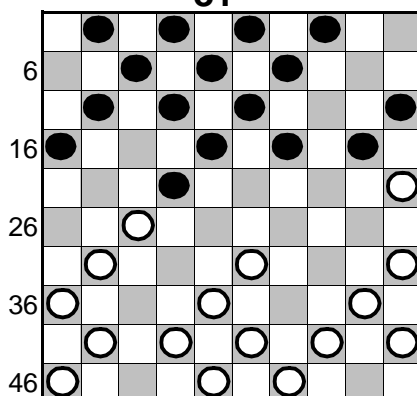


DIAGRAMME 81

Cette fois, ce sera la technique du collage qui devra être utilisée :

(16-21) 25x23

(21x32) ! 38x27

et (18x47) après un motif d'ébranlement.

Une autre façon très élégante de forcer un passage à dame nous est donnée par la position ci-après. A première vue, on ne voit pas comment les blancs, enfermés par le faux marchand de bois, vont pouvoir passer à dame.

Il n'y a pas de véritable trou dans le jeu des noirs et aucun chemin n'y est tracé d'avance.

L'objectif va donc être d'offrir des pièces de la manière appropriée de telle sorte que l'on force le déplacement d'un pion noir pour l'amener au bon endroit.

82

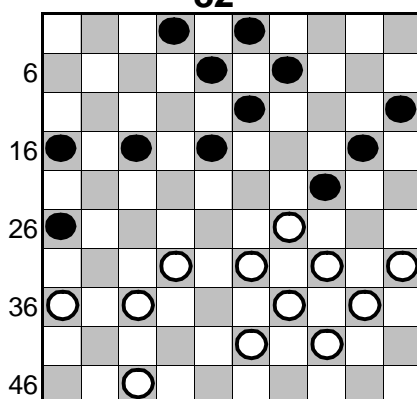


DIAGRAMME 82

35-30 (24x35) 37-31 (26x28) 33x11 (16x 7) C'est ce pion 16, en revenant en arrière, qui crée le chemin souhaité.

En outre, grâce au départ du pion 24, les blancs vont pouvoir faire usage de leur formation de pionnage 29, 34 et 40.

29-24 (20x29) 34x 1.

Un motif analogue dans une toute autre position. Seule, la finale diffère quelque peu et rend la combinaison malgré tout moins apparente.

83

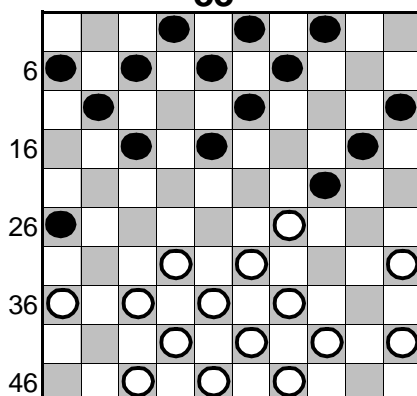


DIAGRAMME 83

Ici, les noirs ont à nouveau commis l'imprudence d'ouvrir leur jeu alors qu'il n'y a pas de pion à la case 1. Une invitation à damer à laquelle leur adversaire ne va naturellement pas rester insensible.

Il va utiliser un procédé identique à celui exposé ci-avant. 35-30 (24x35) 37-31 (26x28) 33x22 (17x28) ou (18x27) la façon de prendre ne change rien au résultat final.

29-24 (20x29) 38-33 (29x38) 43x 1.

Dans un tout autre style, les blancs forcent également le passage à dame.

84

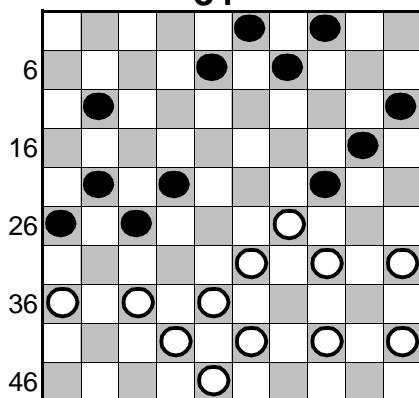


DIAGRAMME 84

33-28 ! (22x33) forcé
si (24x33), le passage à dame est direct par 28x 6.

37-31 (26x37)
42x22 (33x42)
48x37 (24x33)

Et à l'issue de cette succession de prises, il reste le coup direct :

43-38 (33x31) 36x 7.

Et nous terminerons ce chapitre par une très jolie combinaison : un coup de dame à la case 5 en effectuant une rafle de six pions.

85

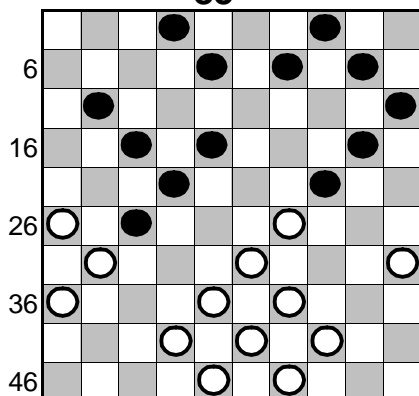


DIAGRAMME 85

35-30 (24x35)
On aura pu largement observer le nombre de combinaisons sur le faux marchand de bois qui débute de cette manière.

29-23 (18x29) 33x24 (20x29)

le "un pour deux" permet aux blancs de conserver le bénéfice du trait.

38-33 (29x47) 44-40 (35x33)

Le pion noir venu en 33 va bientôt servir de butoir :
48-42 (47x38) 43x 5.

Les conséquences du faux marchand de bois

Nous allons voir à présent, sur base d'une partie de tournoi, les conséquences qui peuvent résulter de l'utilisation appropriée de la formation du faux marchand de bois.

33-28 (18-22)
 38-33 (12-18)
 34-29 (7-12)
 40-34 (1-7)
 45-40 (19-23)
 28x19 (14x23)
 42-38 (10-14)
 50-45 (14-19)
 32-38 (23x32)
 37x28 (19-23)
 28x19 (13x24)

86

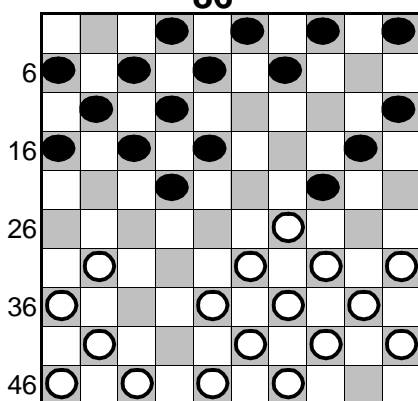


DIAGRAMME 86

Un premier arrêt pour observer le moment où les noirs adoptent la position du faux marchand de bois (les pions 15, 20 et 24) au moyen de l'échange du pion central. Le choix de cette forme de jeu va conditionner tout le reste de la partie.

34-30 (9-13) 30x19 (13x24)
 40-34 (8-13) 34-30 (3-8) 30x19 (13x24)

87

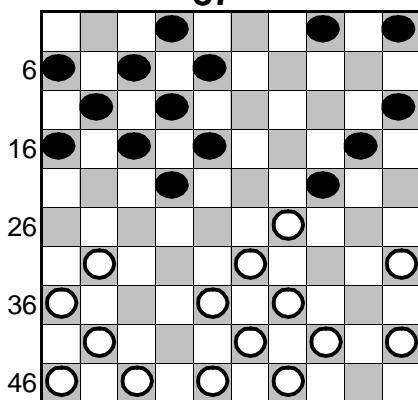


DIAGRAMME 87

Justifions les derniers coups joués.

Les blancs, en attaquant à deux reprises le pion 24, ont quelque peu allégé leur aile droite surchargée. Quant aux noirs, en laissant chaque fois effectuer le pionnage proposé, ils ont conservé leur formation du faux marchand de bois.

On notera quand même à ce stade de la partie un déséquilibre manifeste dans la répartition des pions noirs entre les deux ailes, mais un tel déséquilibre est assez courant dans ce type de jeu.

38-32 interdit (16-21) par 31-27 et sur (17-21), les blancs peuvent se dégager par 33-28 (22x33) forcé et 29x38.

(8-13) 32-28 (16-21) 45-40 (2-8) 40-34 (4-9)

88

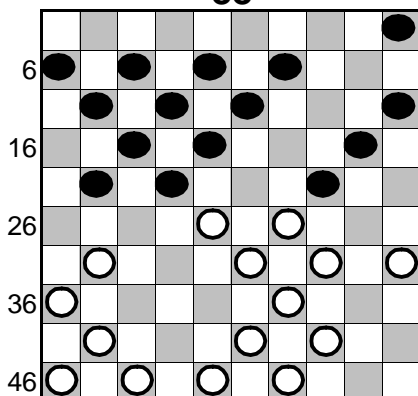


DIAGRAMME 88

Les noirs ont disposé leurs pièces de manière à parer à une nouvelle attaque 34-30 en laissant à nouveau la prise 30x19 et (13x24) qui maintient la situation.

48-42 (21-26) 42-38

Ici, 42-37 serait très mauvais car l'aile gauche des blancs serait à son tour immobilisée.

(26x37) 41x32 (22-27) 32x21 (17x26) Tout comme dans la position du marchand de bois, il faut essayer d'empêcher l'adversaire d'occuper massivement le centre. C'est la raison de ce pionnage qui va d'ailleurs être suivi rapidement d'un second échange.

34-30 (18-22)

C'est le moment de rappeler que le faux marchand de bois n'est pas toujours sans danger.

Sur, par exemple (11-17)??, aurait suivi la combinaison 30x19 (13x24) 29-23 (18x29) 28-23 (29x18) le coup Weiss 36-31 (26x37) 38-32 (37x28) et 33x 4.

Ce coup était également possible sur (5-10) ou (12-17) mais pas sur (11-16) à cause de la prise finale de quatre pions par 33x11.

30x19 (13x24) 28x17 (11x22) Avec un nombre réduit de pièces, le faux marchand de bois va prendre une importance plus grande.

89

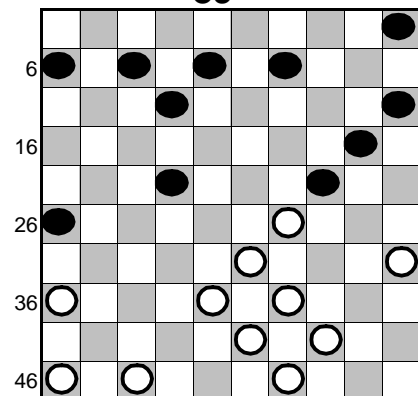


DIAGRAMME 89

En ce moment, les noirs ont résorbé leur déséquilibre entre les ailes, lequel déséquilibre se trouve à présent dans le camp des blancs.

Les menaces combinatoires vont elles aussi se préciser. Ainsi, le coup 44-40 est directement interdit par (26-31) ou par (22-28) et sur 46-41, les noirs peuvent jouer (22-28) afin d'isoler un pion adverse à proximité de leur camp.

47-42 (9-13) 46-41

Encore une petite halte pour observer que 42-37 était perdant à cause de (22-28) et que 38-32 aurait été tout aussi impossible. Mais ici, c'est un peu plus difficile à voir pour un néophyte : 38-32? (24-30) 35x24 (26-31) 36x 9 (8-13) 9x18 (12x34) 39x30 et enfin (20x47).

(12-18) 41-37 (5-10) 37-32 (22-27) 32x21 (26x17) les noirs continuent à empêcher l'occupation du centre.

42-37 il est visible que le coup 38-32?? serait suivi du simple coup de mazette par (24-30) et (18-23).

(6-11) 38-32 (7-12) 43-38 (11-16) 36-31

Sur 32-28, les noirs auraient probablement joué (17-22) et (12x21).

(17-22) 31-26

90

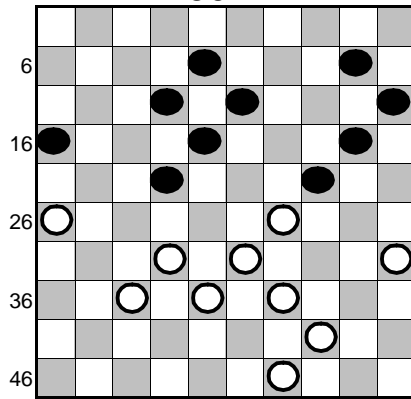


DIAGRAMME 90

Aussi intéressant que puisse être le faux marchand de bois, il vient toujours un moment où il faut songer à s'en débarrasser.

Le tout est de trouver l'instant opportun.

C'est le cas ici ainsi que va le montrer la suite de la partie.
(20-25) 29x20 (15x24) !

La prise en avant s'impose car elle interdit aux blancs d'occuper le centre par 32-28 à cause de la simple réponse (18-23) 28x30 et (25x41).

37-31 Sur 39-34 suit (18-23)! et les noirs occupent solidement les cases de la cinquième rangée.

(22-27) 31x22 (18x27) 32x21 (16x27) 33-28

Il n'y a certes plus de faux marchand de bois mais ses conséquences sont bel et bien présentes. Les blancs sont réduits à la défense et le pion 28 est bien isolé.

(12-18) ! 39-34 sur 28-22?, les noirs auraient réagi par (13-19) 22x 2 (27-31) 26x37 (19-23) 2x30 et (25x41).

(10-14) 44-39 Cette fois, 28-22 aurait été sanctionné par (14-19) suivi de (24-30) avec dame à la case 50.

(14-19) 28-22 forcé car sur 49-44 (18-23) 38-33 (23x32) 33-29 (24x33) 39x37 suit (27-31) avec passage à dame.

(27-31) 26x37 (18x27) et la position est tout à fait perdante pour les blancs.

La suite sans commentaires :

38-33 (19-23)

49-43 (13-19)

35-30 (24x35)

33-29 (27-32)

37x28 (23x32)

43-38 (32x43)

39x48 (8-13)

48-43 (13-18)

43-38 (18-22)

38-33 (19-24)

29x20 (25x14)

Un second exemple va nous montrer l'application pratique du faux marchand de bois en partie et les conséquences qui en résultent pour l'adversaire lors de son abandon par le détenteur au moment opportun.

34-29 (16-21)	40-34 (11-16)	45-40 (7-11)	50-45 (1- 7)
31-26 (19-24)	32-28 (18-22)	37-31 (14-19)	41-37 (20-25)
29x20 (25x14)	37-32 (21-27)	32x21 (16x27)	34-29 (14-20)
38-32 (27x38)	43x32 (13-18)	42-38 (9-13)	47-42 (4- 9)
31-27 (22x31)			
26x37 (19-23)			
28x19 (13x24)			

91

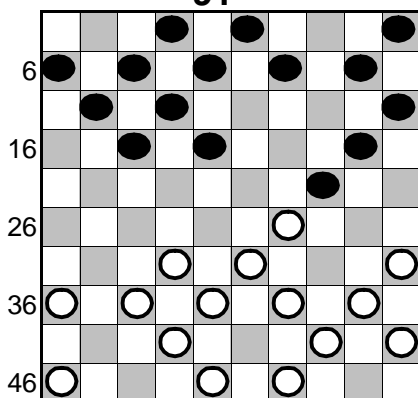


DIAGRAMME 91

Voici le moment où les noirs prennent la position du faux marchand de bois.

Ils auraient bien sûr pu choisir d'autres formes de jeu, par exemple, (10-14), puis (5-10) pour suivre par (19-23) ou encore (18-23) 29x18 (12x23) pour rentrer dans le classique ou même (17-22) 28x17 (11x22) qui donne une autre configuration à la partie. Mais le coup joué qui oriente la rencontre dans un style de jeu précis est probablement le plus agressif.

46-41 (9-13) 49-43 (17-21) A présent que le faux marchand de bois est installé, les noirs vont manœuvrer sur l'aile opposée.

40-34 Une autre idée serait 32-28 (21-26) 37-32 etc...

Ou alors 37-31 qui laisserait le coup de dame (24-30) 35x24 (13-19) 24x22 (21-27) 32x21 (11-17) 22x11 (6x46) mais qui ne rapporte rien car la dame est capturée avec égalité par 42-37 (46x34) et 40x29.

(21-26)

92

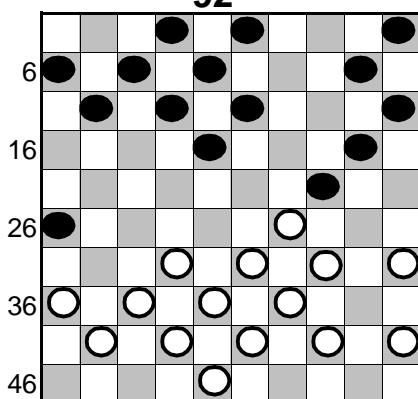


DIAGRAMME 92

Les blancs jouent ici 34-30.

Comme dans la partie vue précédemment, les blancs vont attaquer le pion 24 afin de développer leur aile droite.

Et bien entendu, les noirs vont maintenir leur position en laissant effectuer les prises.

Une des conséquences de ces échanges est que le possesseur du faux marchand de bois gagne chaque fois du terrain puisqu'il s'agit de pionnage vers l'avant.

En outre, les noirs vont peu à peu s'installer au centre en prévision de l'échange (20-25) 29x20 (15x24) qui intervient beaucoup plus tard.

(3- 9) 30x19 (13x24) 45-40

(9-13) 40-34 (11-17) 34-30 (7-11) 30x19 (13x24) 32-28

93

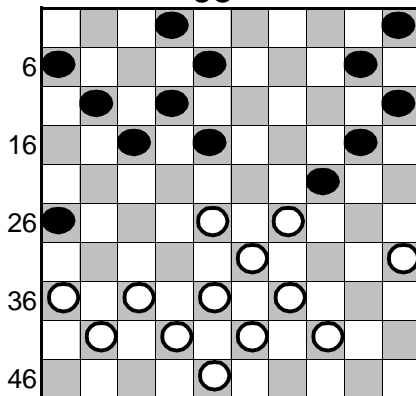


DIAGRAMME 93

(17-22) toujours une certaine analogie avec la partie précédente.

Dès que les blancs veulent s'emparer du centre, le possesseur du faux marchand de bois procède par élimination en utilisant l'arme du pionnage. Cette stratégie n'est certes pas la seule à employer mais elle a fait ses preuves en maintes occasions.

28x17 (11x22) 37-32

Sur la suite 38-32, il y a bien un coup de mazette par (24-30) 35x24 (18-23) 29x 7 (20x40) qui gagne un pion mais les blancs passent à dame par (7- 1). Comme les noirs vont aussi à dame par (40-45) puis (45-50), ils auront un léger avantage mais celui-ci est-il suffisant pour gagner?

C'est une question qu'il convient d'examiner très sérieusement avant de se décider à détruire son faux marchand de bois pour exécuter la combinaison.

(22-27) 32x21 (26x17) Ce nouvel échange qui fait disparaître le pion du centre reste bien dans la ligne de jeu des noirs.

39-34 La variante 41-37, 37-32, 42-37 est peut-être plus rationnelle

94

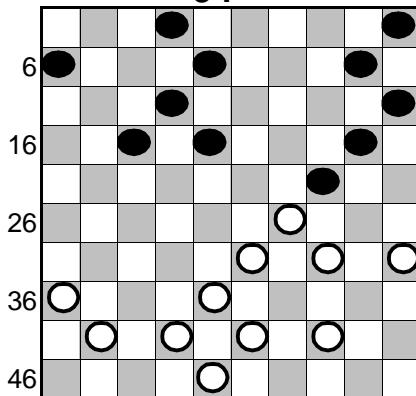


DIAGRAMME 94

Les noirs jouent (10-14).

Changement de tactique. A présent, les noirs empêchent tout simplement l'attaque 34-30 par (5-10) 30x19 et (14x34) avec le gain de pion puisque, sur 44-39 suit (20-25).

38-32 (14-19) 42-37 afin de, sur (19-23), répondre par l'échange 32-28 (23x32) et 37x28.

(8-13) 34-30

Les blancs essayent de forcer leur adversaire à briser leur faux marchand de bois. Mais pour les noirs, il n'y a encore rien qui presse.

(6-11) 32-28

Sur 30-25?, les noirs laissent effectuer la prise : (2- 8) 25x23 (5-10) 29x20 (18x40) 35x44 (15x24) avec gain de pion. Un motif courant !

(2- 8) 48-42 pour la même raison, le coup 30-25 était toujours défendu.

(11-16) 42-38

Maintenant, les noirs doivent se méfier car la case 38 est fermée et la suite 30-25 devient une menace sérieuse dont il faut évidemment tenir compte.

C'est le moment choisi par les noirs pour abandonner la formation du faux marchand de bois.

95

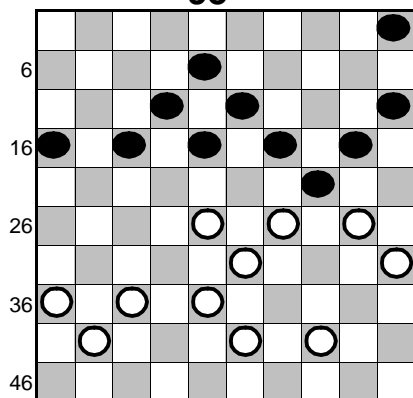


DIAGRAMME 95

(20-25) 29x20 (15x24) 44-39 (25x34) 39x30

On peut considérer que le faux marchand de bois a fait son oeuvre. La position des noirs se prête parfaitement à une manœuvre d'encerclement du centre adverse car les blancs manquent de points d'appui et de formations de pionnage.

En outre, l'absence de pion à la case 27 va se faire cruellement sentir dans cette situation semi-ouverte qui se rapproche assez fort de la partie classique.

(16-21) le début de l'encerclement

43-39 interdit le bon coup positionnel (18-22) à cause de la petite combinaison : 28-23 (19x28) 30x19 (13x24) 33-29 (24x31) et (36x 7).

Mais les blancs ne pourront pas maintenir cette possibilité.

(5-10) 36-31 (18-22) accentue la pression en menaçant de (24-29)

39-34 Quoi d'autre? Sur 28-23 (19x28) 30x19 (13x24) 38-32 suit (21-27).

(13-18) 38-32

Ici aussi, c'est pratiquement forcé car sur 31-26 suit (21-27), menace (27-32)

Tandis que sur 37-32 (18-23) et gain par (21-27) imparable.

Et sur 30-25 suit (18-23) 38-32 (21-27) 32x21 (23x32) 37x28 et (17x46).

(18-23) ! la concrétisation de la supériorité des noirs. Ils menacent à nouveau de (21-27) avec dame en 46 tandis que le dégagement 33-29 (24x33) et 28x39 est perdant à cause de (19-24) 30x28 (22x44)

Les blancs doivent perdre le pion :

32-27 (21x32) 41-36 (32x41) 36x47 (23x32)

34-29 (10-15) 29x20 (15x24).

Et les blancs abandonnent, sans même essayer la suite désespérée 33-29 et 30-24.

Les enchaînements de l'aile droite

Pour traiter cet important chapitre, nous utilisons volontairement dans le titre la forme du pluriel : il existe, en effet, sur l'aile droite de chacun des joueurs, deux types bien distincts d'enchaînement.

Nous les considérerons chacun séparément, après une première approche d'ensemble de ces deux modes de jeu.

a) Premier type d'enchaînement

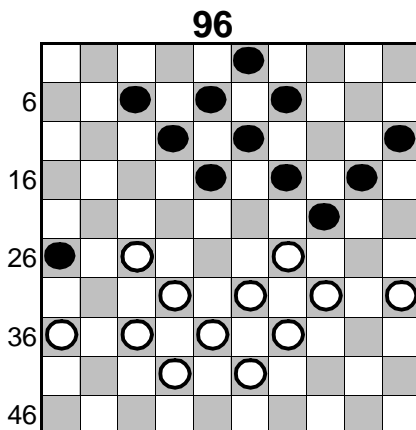


DIAGRAMME 96

Ce sont les noirs qui doivent jouer et ceux-ci, en un seul coup, vont forcer au moins le gain du pion grâce à la technique de l'enchaînement de l'aile droite adverse.

Il s'agit donc, non pas d'une combinaison immédiate, mais bien d'un mouvement positionnel à l'issue duquel les blancs vont se retrouver complètement immobilisés.

(19-23) !! Ceci est le coup juste qui réalise d'une façon efficace l'enchaînement de l'aile droite opposée.

Le pion 29 est pris en tenailles par les formations 24-20-15 d'une part et 23-18-12 d'autre part avec la conséquence que les pions arrière 33, 34 et 39 se retrouvent bloqués. En effet, la montée 34-30 est devenue impossible à cause de la prise directe (23x25) et, de la même façon, la marche 33-28 est elle aussi interdite en raison de la capture de deux pièces par (24x31) et 36x27. Comme le pion 35 est également bloqué, toute l'aile droite est irrémédiablement condamnée.

Ceci est la première forme d'enchaînement de l'aile droite : exactement appelé "ENCHAÎNEMENT DU CENTRE DROIT"

Mais là où la situation devient véritablement désespérée pour les blancs, c'est quand on se rend compte que, sur leur gauche, les perspectives ne sont guère plus favorables.

Les coups 27-21, 27-22, 32-28 ou 37-31 perdent immédiatement du matériel sans aucune compensation et il ne reste donc que le seul coup 36-31 qui soit directement jouable. Essayons-le donc : 36-31.

(12-17) ! Ce mode de jeu est un des plus riches en combinaisons qui soit.

Nous aurons l'occasion de le vérifier ultérieurement.

Sur tout autre coup des noirs, les blancs pouvaient se libérer.

Sur (7-11) pouvait suivre 27-22 (18x36) 29x16.

Sur (9-14) 27-22 (18x36) 29x 9 (8-13) forcé 9x18 (12x23) 34-29 (23x34) 39x10 (15x 4)

Sur la suite (13-19), combinaison par 35-30 (24x35) 29-24 (20x40)

39-34 (40x29) et 33x11.

Retour à la variante principale.

Après (12-17) 27-21 il n'y a rien d'autre

(17-22) et gain du pion car, après 21-16, il reste toujours (22-28) 33x22 (18x36) 29x18 (13x22).

On voit donc de suite les avantages qui peuvent résulter d'un tel enchaînement et spécialement lorsqu'il se combine avec une position déficiente de l'adversaire sur l'autre aile.

On peut rencontrer ce type d'enchaînement dès les premiers coups d'une partie et ce, aussi bien avec les blancs qu'avec les noirs :

--- exemple 1 ---

32-28 (18-22)

37-32 (12-18)

41-37 (7-12)

46-41 (1-7)

32-27 !

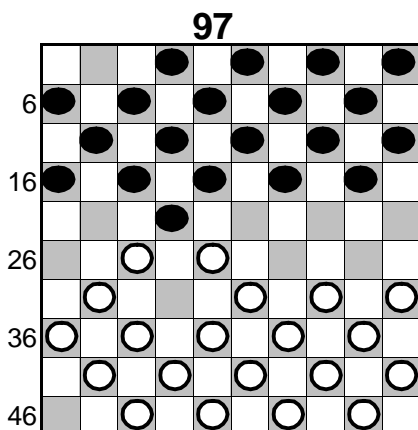


DIAGRAMME 97

Ce dernier mouvement 32-27 permet un enchaînement momentané de l'aile droite adverse :

la prise en tenailles du pion 22 interdit (16-21), (17-21) à cause de 28x26 et (18-23) à cause de 27x29.

Tout le côté droit des noirs est dès lors paralysé. Mais disons de suite qu'il s'agit d'une paralysie tout à fait provisoire car les noirs ont la possibilité de rompre immédiatement l'enchaînement par l'échange (19-23)

28x19 (14x23) qui permettra ultérieurement la montée (17-21) et le dégagement des pions arrières.

--- exemple 2 ---

33-29 (19-24)

38-33 (14-19)

43-38 (19-23) !

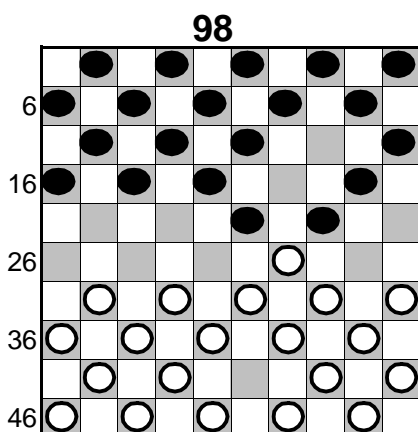


DIAGRAMME 98

Et de la même manière, par (19-23), ce sont les noirs qui prennent ici l'enchaînement à leur compte en interdisant tous les mouvements 35-30, 34-30, 33-28 et même, dans l'immédiat, 32-28.

b) Deuxième type d'enchaînement

99

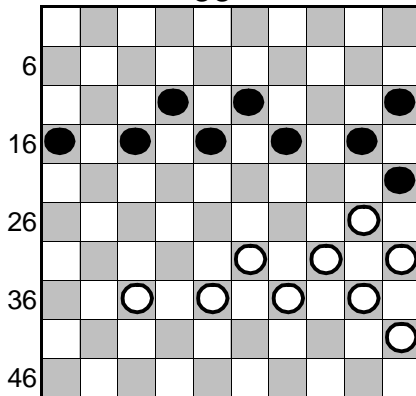


DIAGRAMME 99

Le trait est à nouveau aux noirs qui jouent (20-24) !! et réalisent ainsi la deuxième forme d'enchaînement de l'aile droite par l'immobilisation des pions 30, 34, 35, 40 et 45.

Le pion 30 est en effet bloqué et la présence du pion noir en 25 empêche en permanence le déplacement 34-29 qui serait sanctionné de (25x41).

En outre, la position particulière qui est présentée interdit d'autres mouvements aux blancs :

33-28 serait suivi de (24-29) 34x14 et (25x41)

tandis que, sur 38-32, la même manœuvre aboutirait à la case 43 avec perspective d'une dame au coup suivant.

Reste donc 37-32 après quoi les noirs gagnent facilement.

On peut par exemple donner comme marche possible :

(16-21) 33-28 sur 32-28, à nouveau (24-29)

(18-22) 39-33 (21-26) et les blancs n'ont plus de coups valables, les cinq pions de leur aile droite demeurant bloqués par la pression des trois pièces adverses en 19, 24 et 25.

Ceci est la deuxième forme d'enchaînement de l'aile droite :
exactement appelé "ENCHAÎNEMENT DE L'AILE DROITE"

On peut également rencontrer ce type d'enchaînement dès les premiers coups d'une partie et ce, des deux côtés :

--- exemple 1 ---

34-30 (20-25)

39-34 (15-20)

44-39 (20-24) !

100

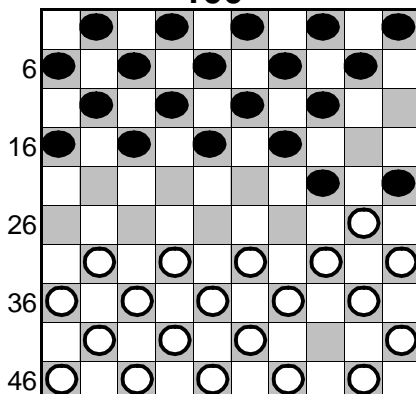


DIAGRAMME 100

Et voici déjà l'enchaînement, la marche 34-29 devenant interdite par la prise (25x23).

L'aile droite est provisoirement immobilisée.

--- exemple 2 ---

32-28 (16-21)

31-26 (11-16)

37-32 (7-11)

36-31 (19-23)

28x19 (14x23)

33-28 (9-14)

28x19 (14x23)

31-27 !

101

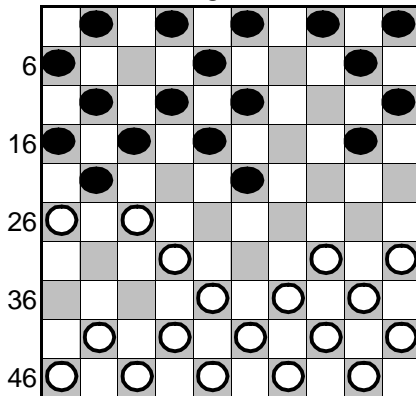


DIAGRAMME 101

Et cette fois, c'est au tour des noirs de se trouver immobilisés sur leur aile droite.

Un rapide examen visuel nous permet de vérifier que les coups (17-22) et (18-22) sont impossibles avec la conséquence que les pions arrière de cette aile ne peuvent momentanément pas être mis en jeu.

Nous allons approfondir ces deux formes de jeu particulièrement intéressantes et riches en possibilités de toutes sortes :
l'enchaînement du centre droit et
l'enchaînement de l'aile droite.

L'enchaînement du centre droit

Une des ouvertures typiques aboutissant à un enchaînement du centre droit se présente de la façon suivante : (voir exemple 1)

32-28 (18-22)
 37-32 (12-18)
 41-37 (7-12)
 46-41 (1-7)
 32-27

102

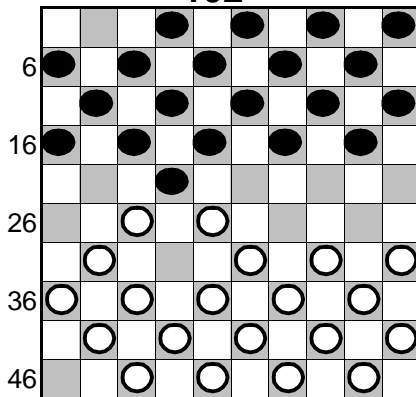


DIAGRAMME 102

Et les noirs jouent ici (20-24)?, un coup positionnellement très faible.

On voit en effet que leur centre, du côté droit, est immobilisé par la prise en tenailles réalisée grâce aux pions 27, 28, 31 et 33 et que les déplacements (17-21) et (18-23) sont interdits, avec la fâcheuse conséquence que les pions arrières sur la droite sont également bloqués.

Dans une telle situation comme d'ailleurs dans les positions d'enchaînements, le principal souci du joueur enfermé doit être de briser au plus tôt l'enchaînement et il ne peut le faire qu'au moyen d'un échange approprié.

Or, dans la position présentée ci-avant, les noirs disposaient, préalablement à (20-24), d'une excellente formation de pionnage, constituée des pions 10, 14 et 19 qui leur aurait permis de faire sauter une des branches de la tenaille par (19-23) 28x19 (14x23) après quoi (17-21) et la mise en jeu des pions arrières seraient devenus possibles.

Mais que se passe-t-il après (20-24)?

Cette formation de pionnage disparaît car (19-23) serait maintenant suivi de 28x30 avec la perte de deux pièces. Et alors que nous n'en sommes qu'au cinquième coup de la partie, les noirs n'ont déjà pratiquement plus rien à jouer.

Supposons en effet qu'après (20-24) des noirs, les blancs répliquent par 34-30. Il ne reste à leur adversaire que les coups (14-20) ou (15-20) qui reviennent à la même variante. Tous les autres mouvements perdent de suite au moins un pion.

Assurément, voilà qui ne cadre pas très fort avec le sacro-saint principe qui a déjà été plus d'une fois mis en évidence et qui veut qu'au jeu de dames, on se réserve en permanence une liberté de manœuvre aussi large que possible.

C'est pourquoi, au lieu de (20-24), la réponse (19-23) aurait été bien plus raisonnable et les forts joueurs y recourent d'ailleurs d'une façon quasi-systématique à moins qu'ils ne recherchent volontairement, à leurs risques et périls, d'inutiles complications qui conduisent inévitablement à un désavantage positionnel immédiat.

Plus grave encore : dans bien des cas, ce désavantage positionnel se transforme rapidement en perte sèche de matériel, le joueur enfermé étant le plus souvent contraint de sacrifier une pièce pour sortir de l'enchaînement.

Ainsi, à titre d'exemple, on pourrait imaginer la poursuite de l'ouverture vue plus haut de la manière suivante :

(20-24) 34-30 (14-20) 30-25 (10-14)

38-32 !

Ce coup empêche (24-29) à cause de 33x24 (20x29) qui est suivi de 28-23 avec le gain du pion par (19x28) et 32x34.

ou encore 33x24 (22x33) 39x28 (20x29), toujours à cause du même ricochet 28-23 ou 28-22.

(4-10) 43-38 et les noirs doivent déjà offrir une pièce car ils ne peuvent jouer nulle part sans se faire prendre alors que "l'échange" (24-29) reste sanctionné par le ricochet 28-23.

Avant de quitter cette position, il est quand même indispensable de signaler une combinaison classique très connue chez les joueurs de club mais qui fait encore bien des victimes parmi les joueurs débutants.

Après le coup (20-24), les blancs pourraient commettre une faute grossière, celle de poursuivre le développement de leur grande diagonale par le mouvement positionnel logique 37-32??

Ceci serait immédiatement puni du coup de dame à la case 46 par :

(16-21) 27x16 (19-23) 28x30 (22-27) 31x22 ou 32x21 (17x46)

Sur base de cette combinaison, le mouvement (20-24) pourrait dès lors très bien être considéré comme un tenté de faute qui spéculait précisément sur l'avancée 37-32. Mais, à partir d'un certain niveau, ce tenté de faute a tellement peu de chances de réussir et les risques inhérents à un tel déplacement sont si grands que les forts joueurs ne s'y hasardent jamais car si l'adversaire ne tombe pas dans le piège, il prendra le plus souvent un avantage déterminant.

Une autre combinaison se produit assez fréquemment en faveur du joueur enfermé. Elle a pour thème le coup de ricochet et elle fournit la preuve que même un joueur en position désavantageuse peut quelquefois se tirer d'affaire de façon surprenante.

Reprenons la position après (20-24) et enlevons simplement le pion noir en 15 et le pion blanc en 39.

103

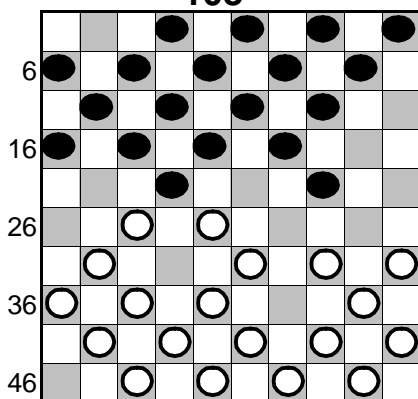


DIAGRAMME 103

Si les blancs au trait continuent comme dans la variante déjà étudiée par 34-30?, ils perdent un pion par :

(24-29) 33x24

(22x33) 38x29

(18-22) 27x18

(12x25)

Une autre possibilité combinatoire, toujours à l'avantage de la partie enfermée et toujours aussi sur le thème du ricochet, un peu plus caché, a lieu dans la position suivante.

104

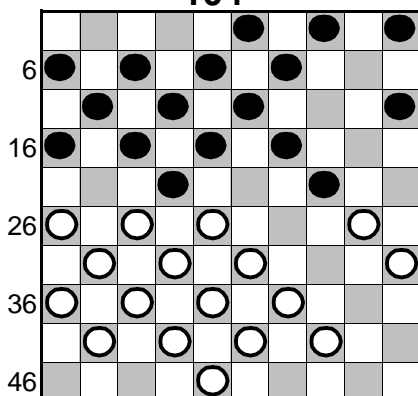


DIAGRAMME 104

(24-29) 33x24 (22x33) 39x28 sur la prise 38x29, les blancs perdent de suite par (18-22)

(17-21) 26x17 (11x33) 38x29

Grâce au deux pour deux qui vient d'être effectué, les blancs sont quand même forcés de prendre à la case 29 ce qui va permettre le coup direct restant à la disposition de l'adversaire : (18-22) 27x18 (12x25)

Lorsqu'un joueur se fait prendre dans un enchaînement du type centre droit, de la manière exposée ci-avant, il a le plus souvent de grandes difficultés pour s'en sortir et, généralement, il ne pourra éviter la perte de pion(s) et la défaite s'il ne parvient pas à briser l'enchaînement au plus tôt.

Les deux extraits de parties qui suivent vont le démontrer, même si le joueur enfermé n'a pas toujours choisi la meilleure défense.

Les noirs au trait commettent une erreur positionnelle qui va leur être fatale quelques coups plus tard.

105

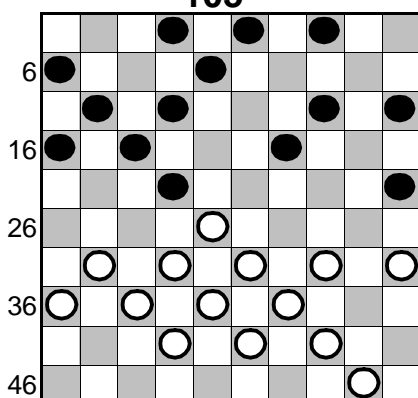


DIAGRAMME 105

Les noirs jouent (8-13) ?

Naturellement, l'aile droite est déjà difficilement manœuvrable, car (17-21) et (22-27) ne sont pas jouables, tandis que (16-21) perd de suite par 31-27.

32-27 ! le coup juste. Les blancs profitent intelligemment du fait que les cases 7 et 9 sont libres pour attaquer le pion 22.

Comme les noirs ne peuvent boucher en même temps ces deux cases inoccupées, ils sont bien obligés de fermer, soit par (12-18), soit par (13-18), et dans les deux cas, ils se retrouvent enchaînés.

(12-18) la prise en tenailles par les pions 27,31 et 28,33 immobilisent le centre adverse et les noirs ne disposent d'aucune formation de pionnage pour briser cet enchaînement. Ils pourraient pourtant tenter une telle manœuvre en construisant par (2- 8) et (4-10) pour former la colonne permettant ensuite (19-23).

37-32 un bon coup

Mais les blancs pouvaient aussi tenter une petite faute par 34-29, menaçant du gain de pion par 29-23 et 27x20.

Les noirs devaient alors fermer la case 9 et sur (4- 9)?, il fallait jouer (3- 9), aurait suivi le coup de dame sur le motif du coup du tiroir : 29-23 (18x29) 27x18 ! (13x22) et 33x 4.

(4- 9) présente l'inconvénient de supprimer définitivement la construction de la flèche 10-14-19.

44-40 ou à nouveau 34-29, pour essayer le même coup de dame à la case 4.

(2- 8) 50-45 (14-20) on voit que le combat se résume à un affrontement sur un seul côté du damier, les noirs ne peuvent jamais jouer sur leur droite ni au centre.

Par contre, les blancs disposent toujours, si nécessaire, de l'échange 31-26 (22x31) 26x37, mais il est évident que, dans l'état actuel des choses, ils n'ont aucun intérêt à rendre du jeu à leur adversaire.

42-37 (9-14)? perd directement le pion. Meilleur était (19-24) ou (20-24), encore que ces deux coups ne devraient que différer quelque peu l'échéance.

34-29 les blancs ne prennent pas le gain direct par 28-23, mais il est vrai que la situation reste irrémédiablement perdue pour les noirs.

(19-24) les blancs menaçaient de 28-23 et la prise de trois pions par 32x21.

Sur (8-12), il y avait toujours 29-23 et 27x 9.

29-23 (18x29) 27x 9 et les noirs ne peuvent éviter la perte du pion avec le passage à dame.

Conclusion : à partir de la prise de l'enchaînement, il n'a fallu que quelques coups aux blancs pour concrétiser, grâce aux menaces combinatoires, l'avantage positionnel qui en est résulté

Voici à présent, en faveur des noirs, un même type d'enchaînement mené à bon terme après une plus longue résistance de la partie enfermée.

106

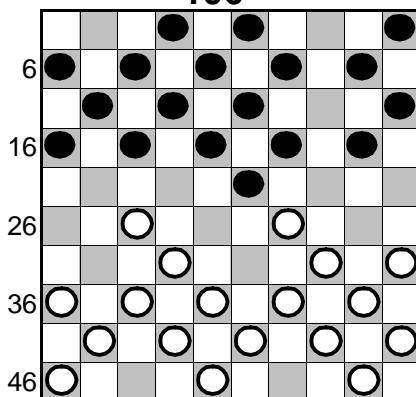


DIAGRAMME 106

Les blancs jouent 39-33, ce qui permet aux noirs de réaliser l'enchaînement du centre droit par la réponse (19-24).

Après ce mouvement, on voit clairement que les blancs sont bloqués sur leur aile droite et, à cause du pion 27, ils ne disposent pas de formation de pionnage qui, par 32-28, ferait sauter une des branches de la tenaille.

Donc avantage momentané aux noirs.

44-39 (10-14) 50-44 (14-19) 37-31 (9-14) et non pas (5-10)?? à cause du coup classique déjà montré :

32-28 (23x21) 35-30 (24x35) 29-24 (20x29) ou (19x30) 34x 5

41-37 sur 42-37? suit (23-28), (19x28) avec gain de pion après (24x42)

(17-22) 31-26 (22x31) 36x27 (3- 9)

Les noirs doivent évidemment prendre garde à ne pas laisser 27-22 (18x27) et 29x 9. Ce n'est pas parce que l'on se trouve en position de force qu'il faut se montrer inattentif.

46-41 on se rend bien compte combien le jeu du joueur enchaîné est limité.

L'échange 27-21 (16x27) et 32x21 perd le pion par ricochet après (23-28) 33x22 (18x16) et il n'y avait comme seule alternative que le coup 37-31 qui n'améliorait pas la situation des blancs.

(11-17) 41-36 Ici, les blancs manquent une bonne occasion de retrouver un peu de liberté sur leur aile gauche par 27-21 (16x27) 32x21.

En effet, en raison de la case libre en 11, le ricochet (23-28) avec gain de pion n'était plus possible dans l'immédiat. Si le jeu des blancs restait difficile, cette suite offrait quand même de meilleures perspectives que la variante de la partie qui va perdre très vite.

(6-11) de préférence à (7-11) pour ne pas laisser 26-21 (17x26) 27-22 (18x27) 29x 7 encore que l'avantage reste acquis après (27-31) 36x27 (8-12) 7x18 (13x31) avec menace de débordement.

37-31 (5-10) et c'est ici que les blancs doivent bien se résigner à offrir un pion.

Ils n'ont plus aucun bon coup, car 27-21 est à nouveau suivi de (23-28) et sur 42-37, la suite jouée en partie, les noirs gagnent simplement le pion par : (23-28) 32x23 (19x28) 33x22 (24x42) 34-30 (17x28) 27-21 (16x27) 31x33 (42x31) 26x37 et la situation s'est clarifiée.

Mais tout cela a effectivement coûté une pièce au conducteur des blancs et ce sera suffisant aux noirs pour le gain ultérieur de la partie.

Nous allons poursuivre quelque peu notre incursion dans le domaine des enchaînements du centre droit afin de mieux comprendre cette importante matière et nous rendre compte davantage de la valeur réelle de ce type de position.

Cette position donne une situation de jeu tout à fait fermée dans laquelle les deux adversaires sont véritablement "face à face" et où les coups possibles sont relativement peu nombreux.

Donc, une position difficile pour les deux joueurs mais surtout pour le conducteur des noirs qui, depuis plusieurs coups déjà, possède son centre droit paralysé, ce qui lui interdit tout mouvement de ce côté.

107

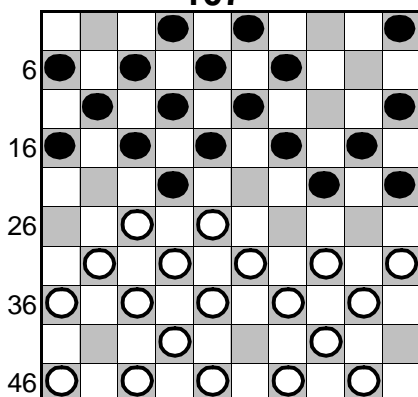


DIAGRAMME 107

Nous prenons la position au moment décisif, c'est-à-dire lorsque les blancs vont effectivement, en quelques coups, concrétiser leur avantage positionnel.

49-43

Pour tenir la position, les blancs n'avaient guère le choix.

Sur 34-29, les noirs pouvaient se dégager de l'enchaînement (et même devraient, sous peine de la perte de la partie) par le deux pour deux habituel : (19-23) 28x30 (25x23) ou (25x45), qui leur rendait évidemment du jeu.

Sur l'alternative 46-41 ou 50-45, il y avait un gain de pion aux noirs, preuve que l'on doit rester attentif en toutes circonstances. Ce gain de pion est basé sur un motif assez peu courant dont, pour cette raison, nous n'avons pas encore parlé.

Il s'agit du coup du scorpion qui se réalise comme suit :

(19-23) 28x30 (22-28) et, quelle que soit la manière de prendre, les pions 32 et 34 disparaissent et on en arrive toujours à la rafle finale (25x21).

(5-10) déjà le seul coup possible pour les noirs

En effet, (9-14) perd par le simple ébranlement 28-23 avec la prise 27x 9 tandis que l'échange (24-30) 35x24 (19x30) laisse le coup de ricochet bien connu : 28-23 (18x29) 33x35 avec +1.

50-45 Outre le fait que ce mouvement était forcé, le dernier coup des noirs constituait une invitation à l'adversaire pour aller damer à la case 5.

Mais les blancs ne devaient surtout pas se laisser tenter par cette offre alléchante car la dame était immédiatement capturée avec égalité numérique et disparition définitive de l'enchaînement, ce qui était naturellement tout avantage aux noirs !

Voici comment cela aurait pu se passer :

35-30 (24x35) 33-29 (22x24) 27-22 (17x28) 32x 5 suivi de la reprise par (9-14) 5x30 et (35x24).

On voit clairement que les blancs n'ont aucun intérêt à effectuer ce coup de dame, d'où la décision de maintenir la pression par 50-45.

(10-14) les autres mouvements (9-14) et (24-30) restent défendus.

34-29 l'avantage est tel que l'on peut gagner de différentes façons.

Ainsi, on peut par exemple jouer :

34-30 (25x34) 40x29 (20-25) - le seul coup jouable - 29x20 (15x24)

46-41 (14-20) 44-40 (9-14) et 28-23 (+1) ou même 39-34 (3- 9) 34-30 (25x34) 40x29 et gain de pion après (20-25) forcé.

(25-30) les noirs se défendent en désespoir de cause.

Sur (24-30), il restait toujours le ricochet 29-23.

40-34 (20-25) 29x20 (15x24) 34-29 (14-20) Quoi d'autre ?

46-41 et l'enchaînement a fait son oeuvre. Les noirs doivent ici perdre le pion car (9-14) est suivi de 29-23 et 27x 9.

Un nouveau témoignage du danger qui existe de se faire enchaîner et du succès qui peut résulter pour l'autre joueur de l'utilisation d'une telle stratégie.

Un nouvel exemple de l'utilisation de l'enchaînement du centre droit comme moyen de pousser l'adversaire dans ses derniers retranchements et de le forcer à la faute.

108

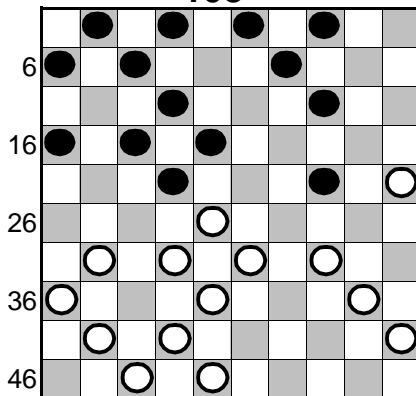


DIAGRAMME 108

Le trait est aux blancs, la partie se continua par : 40-35 il n'y a pas d'urgence à enchaîner par 32-27 car les noirs ne peuvent quand même jouer ni (16-21), ni (17-21), ni (18-23).

En outre, il n'est pas mauvais d'empêcher les noirs de venir en 30 par (24-30).

(14-20) 25x14 (9x20) 41-37 (6-11) 45-40 (20-25)

Nous avons donné ces coups, tels qu'ils ont été joués en partie, sans commentaires. Il n'y a pas beaucoup de remarques à faire à leur propos.

Les deux adversaires ont choisi l'un et l'autre un développement déterminé et les variantes adoptées sont tout à fait valables.

Bien sûr, les noirs, en particulier, auraient pu également prendre d'autres options, mais celles-ci n'auraient en tout cas rien modifié quand à la situation de leur aile droite où la liberté de manœuvre demeurerait fort limitée et où la menace effective d'enchaînement persistait.

34-29

Ici, un petit arrêt s'impose pour signaler que la prise d'enchaînement par 32-27 conduirait les blancs à la défaite :

(25-30) 34x25 (24-29) 33x24 (22x33) 38x29 (18-22) 27x18 et (12x45)

Il ne faut jamais jouer mécaniquement.

(4-10) 29x20 (25x14) 32-27 et il faut maintenant enchaîner car autrement, les noirs en profiteraient pour prendre le centre par : (18-23) 28x19 et (14x23) avec bon jeu.

Il ne faut parfois pas grand chose pour que l'avantage change de camp.

(1-6) grâce à l'enchaînement, les menaces apparaissent.

Sur (2-8)?, petite combinaison par 27-21 avec, sur (17x26) 28x6 et sur (16x27) 33-29 (22x24) et 31x2.

Cette même combinaison existait aussi sur (3-9).

37-32 (2-8)

42-37 (10-15) et non pas (8-13) à cause de 28-23 (18x29) 27x20.

40-34 (3-9)

47-42 (14-20) alors que (14-19)? aurait laissé le coup de dame 33-29 et 27-22.

Mais (8-13) restait toujours interdit par 27-21 tandis que sur (9-13), les blancs jouaient 34-29 avec la menace imparable par 29-23.

34-30 (20-25) toujours forcé.

30-24 et ici, les noirs, sous pression constante depuis plus d'une dizaine de coups, finissent par commettre la faute décisive :

(25-30)? qui laisse 48-43 (30x19) 33-29 (22x24) 27-22 (17x28) 32x3

L'enchaînement de l'aile droite

Après un petit détour sur les enchaînements du centre droit, nous revenons sur le sujet dont il a été question auparavant, à savoir les enchaînements de l'aile droite proprement dite.

Ces enchaînements peuvent se réaliser de la façon suivante (voir exemple 2) :

109

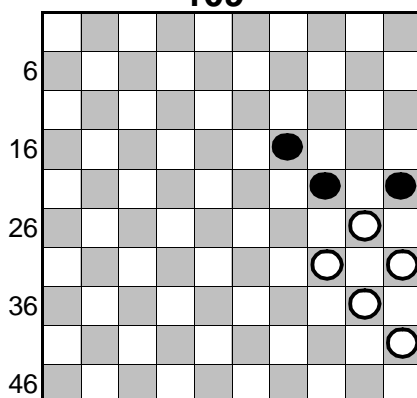


DIAGRAMME 109

Les 3 pions noirs suffisent pour enfermer les 5 pions adverses, désormais immobilisés.

Les blancs ne peuvent se libérer qu'en offrant deux pièces.

110

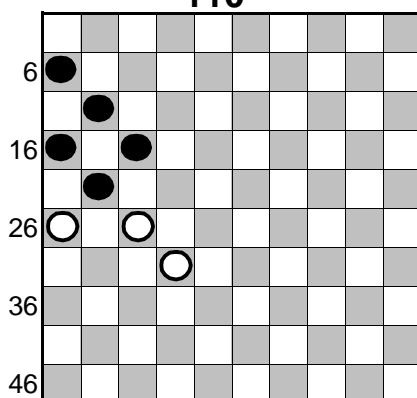


DIAGRAMME 110

Une situation identique est proposée sur l'aile droite des noirs où les 3 pions blancs bloquent les 5 pions adverses.

Si, pour rétablir l'égalité numérique, on ajoute deux pions blancs supplémentaires, à quelque'endroit que ce soit sur le damier, on peut dire que les blancs possèdent un avantage théorique de deux pièces.

Comme dans tous les types d'enchaînements, celui de l'aile droite livre pas mal de possibilités combinatoires et ce, comme d'habitude également, aussi bien pour le joueur qui enchaîne que pour celui qui se trouve enfermé.

Dans un premier stade, nous allons voir quelques mécanismes intéressants en faveur du joueur ayant procédé à l'enchaînement.

111

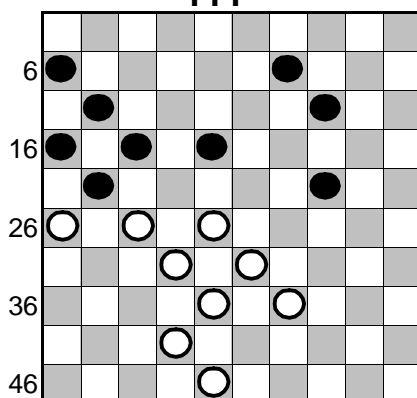


DIAGRAMME 111

La position de l'aile droite des noirs montre bien une situation d'enchaînement des pions 6, 11, 16, 17 et 21.

Mais, dans le cas présent, en admettant que le trait soit aux noirs, ceux-ci pourraient, en raison de la présence du pion blanc en 28, directement tenter de se dégager par une manœuvre courante :
(17-22) 28x17 (11x31) et 26x37 ou 26x17.

Cette dernière prise ayant l'avantage d'installer un avant-poste très fort car cette pièce est inattaquable et bloque à elle seule les 2 pions à bande en 6 et en 16.

Après (17-22), on peut aussi prendre par 26x17 (22x31) 42-37 (11x22) 28x17 (31x42) 48x37 avec position égale du point de vue numérique mais néanmoins favorable aux blancs à cause de leur pion 17 bien placé.

En un tel cas, la position d'enchaînement aurait abouti, après dégagement, à l'obtention d'un avantage positionnel non négligeable.

Mais, dans la position donnée, le trait est en réalité aux blancs et ceux-ci peuvent immédiatement tirer parti de leur position d'enchaînement grâce à une petite combinaison à dame à la case 4 :

28-22 (17x37) 26x17 !! la prise 42x31 ne mène à rien sinon à la perte de matériel pour l'exécutant.

(11x31) et le rappel vers l'arrière : 38-32 (37x28) 33x 4 avec gain après la suite : (31-36) 42-37 (16-21), dans l'espoir de capturer la dame par (21-27), 37-31 (36x27) et 4x36.

Un thème combinatoire très fréquent dans les situations d'enchaînement de l'aile droite repose sur le mécanisme du coup du tiroir, lequel peut intervenir avec de multiples variantes qui rendent la combinaison plus ou moins apparente.

112

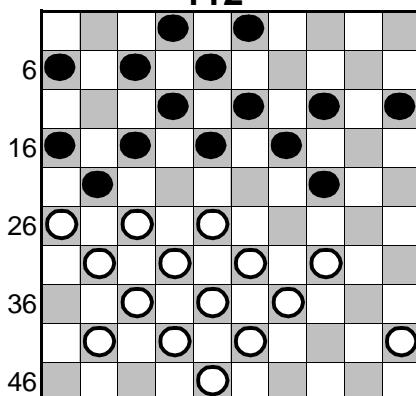


DIAGRAMME 112

Même si le pion 11 n'est pas encore en place, l'aile droite des noirs est bel et bien enchaînée et on le vérifie aisément en constatant que le coup (17-22) n'est jamais possible à cause de la prise 28x17 - sur 26x17? égalité et libération après (22x11) -.

Après 28x17, (7-11) ne reste naturellement pas jouable : 41-36 (11x22) et 26x28 gain de deux pions.

Mais, ici encore, le trait est aux blancs et, dans la situation présentée, ils vont exécuter un nouveau coup de dame qui ira cette fois à la case 1 :
28-22 (17x28)

Attention ! Il y a 3 prises possibles pour les blancs, il faut encore choisir la bonne.

26x17 !! force le départ du pion 12 et ouvre ainsi le jeu des noirs en créant une brèche : (12x21) 32x 1 (21x32) 37x28.

C'est ce mécanisme particulier qui est connu sous l'appellation de coup du tiroir. On peut le retrouver, un peu plus caché, dans des situations assez analogues. Ainsi, à partir de la position précédente, déplaçons le pion noir 15 en 23.

113

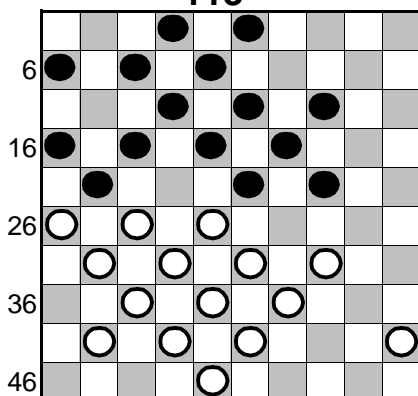


DIAGRAMME 113

La combinaison ci-avant ne marche plus car, après 28-22 (17x28) 26x17 et (12x21), il reste la prise 33x22.

Les blancs peuvent toutefois s'y prendre différemment. Il s'agit au préalable de faire disparaître le pion 23 qui empêche la combinaison : 34-30 (24x35) 33-29 (23x34) 39x30 (35x24).

Le pion 23 étant effectivement éliminé, il n'y a plus qu'à continuer par le motif désormais connu : 28-22 (17x28) 26x17 (12x21) 32x 1 (21x32) 37x28.

Et nous clôturons cette introduction à ce nouveau chapitre par un très élégant schéma combinatoire qui, une fois de plus, débute par le mouvement 28-22. Une chose à ne pas oublier dans ce genre de partie. Essayons de voir cette combinaison, sans toucher aux pièces, bien entendu.

114

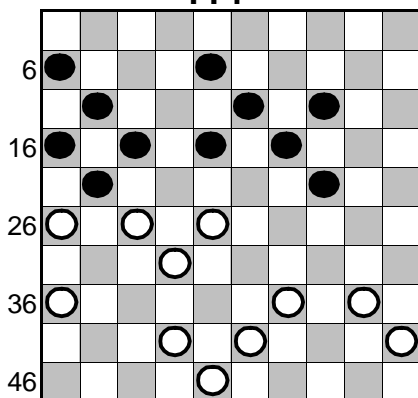


DIAGRAMME 114

Les blancs gagnent par :
 28-22 (17x37)
 42x31 (21x32)
 43-38 (32x34)
 40x 9 (13x 4)
 26-21 (16x27)
 31x 2

Parmi les combinaisons les plus fréquentes dont doit se méfier le joueur qui, volontairement ou non, s'est laissé enchaîner sur son aile droite, il y a, à nouveau, celles basées sur le principe du coup de mazette et dont voici un double exemplaire.

115

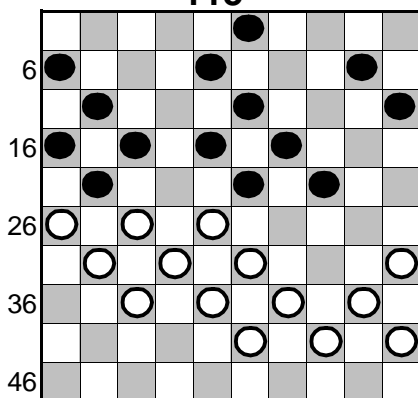


DIAGRAMME 115

Le trait est aux blancs mais il est quand même intéressant de noter que, dans cette position, les noirs ont la possibilité de se libérer de l'enchaînement, en admettant bien entendu que ce soit à leur tour de jouer.

Pour cela, il suffit d'effectuer un pionnage arrière, en profitant du fait que la case 42 n'est pas occupée.

Cette méthode de dégagement est très courante et il faut donc bien en retenir le principe : (17-22) ! offre une double prise aux blancs.

Si ceux-ci prennent par 28x17 suit simplement (21x12) et pas (11x22)?? à cause de 26x28 avec libération.

Et sur la prise 26x17, les noirs continuent par (24-29) 33x24 (22x42) 37x48 (19x30) 35x24 (11x22) et il n'y a plus aucun enchaînement.

Mais puisque le trait est en réalité du côté des blancs, revenons à la position de départ qui cache une combinaison à dame en leur faveur.

28-22 (17x28)

Il y a deux façons de prendre, mais il est nécessaire de choisir tout d'abord celle qui aboutit à laisser la dernière prise à l'adversaire, ceci toujours pour conserver le trait et poursuivre la combinaison.

26x17 (11x22) après quoi il faut encore faire disparaître le pion 23.

35-30 (24x35) 33-29 (23x34) 32x 5

Par rapport à la position précédente, déplaçons le pion noir 10 à la case 25, et le pion blanc 44 en 34. Nous obtenons une situation dans laquelle les blancs disposent d'un autre coup gagnant qui est peut-être un peu plus difficile à apercevoir.

116

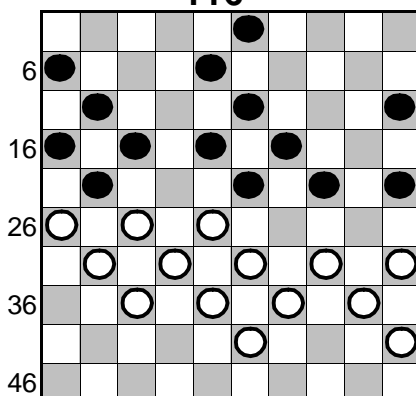


DIAGRAMME 116

28-22 (17x28) 26x17 (11x22) un début identique au précédent.

34-29 (23x34) 32x12 la prise par 40x20 donne aussi l'avantage mais le gain est plus direct dans la variante principale.

(8x17) 27x 9 (3x14) 40x 9.

Un autre thème combinatoire, peut-être moins fréquent mais qui est toutefois bon à connaître, nous est montré dans les deux exemples suivants

117

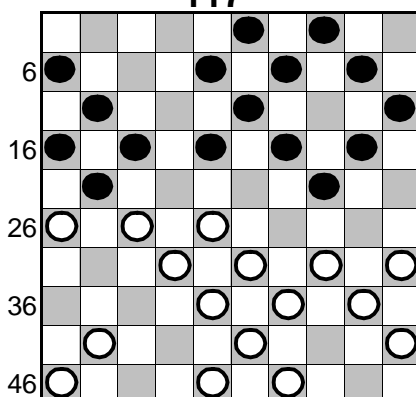


DIAGRAMME 117

La combinaison repose sur les deux offres successives résultant de 27-22 et de 28-22.

Mais le tout n'est pas de savoir l'idée de base de la combinaison, il faut encore être capable de suivre correctement l'enchaînement des prises et de voir ce qui peut se passer ensuite.

Dans le cas présent, il s'agit d'un coup de dame à la case 5
 27-22 (18x27) 28-22 (17x37) 26x17 on ne pense pas toujours à cette dernière prise
 et, cependant, elle ouvre souvent de souriants débouchés.
 (11x22) 41x21 (16x27) le plus dur est fait et les pièces sont à présent en place pour
 la clôture : 38-32 (27x29) 34x 5.

Puisque nous étions tout à l'heure dans les coups classiques, demeurons-y encore
 un peu avec une variante originale du coup Philippe, en utilisant la même idée de
 départ pour la combinaison. Mais encore une fois, attention : il s'agit de voir le coup
 dans son entièreté avant de déplacer le premier pion.

118

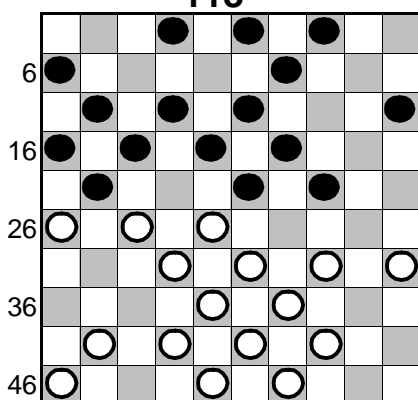


DIAGRAMME 118

27-22 (18x27) 28-22 (17x37) 26x 8 (3x12) 41x21 (16x27)

Qui a su se retrouver dans toutes ces prises et a su
 parfaitement se représenter la position qui en résulte
 n'aura aucune peine à terminer la combinaison.

Le coup est maintenant direct : 33-29 (24x33) 38x16.

Pour tirer parti de l'enchaînement, le joueur qui enferme se servira encore volontiers
 de la méthode de l'ébranlement comme point de départ à l'exécution de la combinaison.

119

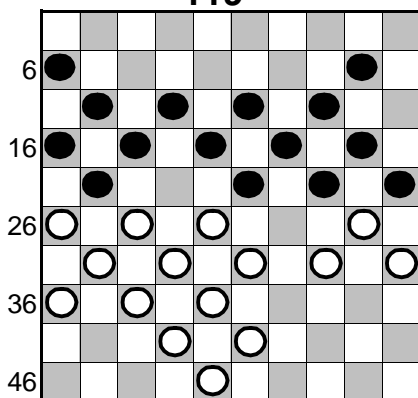


DIAGRAMME 119

Ainsi, dans cette position, les blancs vont pouvoir aller
 damer à la case 4 de la manière indiquée ci-après :
 28-22 l'ébranlement consiste à faire sauter la formation
 adverse 12-17-21 en éliminant le pion central en 17.

(17x39) 26x 8 (13x 2) 27-21 (16x27) 31x13 (19x 8)
 30x28 (39x30) 35x 4.

Vu de la sorte, cela paraît effectivement assez simple et évident. Mais combien de
 néophytes inattentifs ne laisseraient-ils pas passer ce coup en partie ?

Reprenons la position de départ précédente et déplaçons le pion noir 10 en 7 et le pion blanc 30 en 39.

Cette nouvelle position d'enchaînement, presque semblable à la précédente, donne lieu à la réalisation d'une autre combinaison, laquelle peut s'exécuter de deux façons différentes :

120

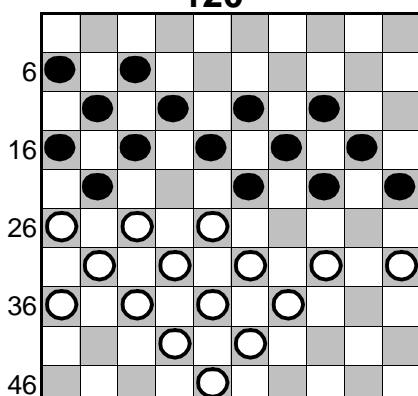


DIAGRAMME 120

A. 28-22 (17x28) 26x 8 (13x 2) 33x13 (19x 8)
34-30 (25x34) 39x10

B. 34-29 (23x34) 39x30 (25x34) 28-22 (17x39)
26x 8 (13x 2)
38-33 (39x28) 32x 1 avec, pour conséquence, le gain
du pion après (34-39)
43x34 (19-23) 1x29 (24x33), puis 48-43 ...
et ensuite, selon la réponse des noirs, 43-38 ou 42-38.

Dernière série de combinaisons en faveur du joueur qui a obtenu un enchaînement de l'aile droite adverse.

A l'issue de ce chapitre, nous n'aurons certes pas fait le tour de toutes les possibilités qui sont offertes à l'attaquant mais nous espérons quand même avoir donné un aperçu suffisant des mécanismes combinatoires que recèle ce type de jeu.

Encore un mot avant de passer aux exercices proprement dits. Comme il s'agit d'une dernière série (avant de passer du côté de la partie enchaînée), nous avons volontairement choisi des problèmes plus difficiles qui nécessiteront vraisemblablement pas mal de recherches de la part des lecteurs. Mais une fois la combinaison découverte, son côté spectaculaire les récompensera des efforts entrepris.

Un motif encore relativement usité. On retiendra surtout l'idée de départ qui sert de base à l'exécution de multiples combinaisons de natures très diverses.

121

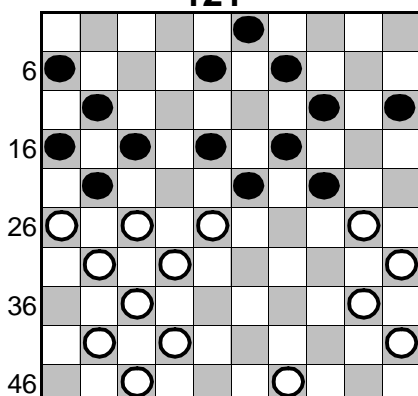


DIAGRAMME 121

28-22 (17x28) 26x17 (11x22).

En procédant de la sorte, on force les noirs à prendre en dernier lieu et on conserve le bénéfice du trait.

31-26 ! (22x31)

26-21 !! (16x38) et 42x 2 ou 42x 4 au choix.

(31x42) 47x38

Un détail amusant mais qui prouve combien il faut rester vigilant en toutes circonstances. A partir de la position précédente, ajoutons un pion noir en 2 ainsi qu'un pion blanc en 39. Que se passe-t-il à présent si les blancs effectuent la même combinaison ?

122

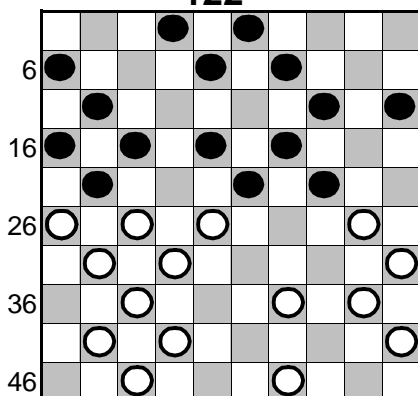


DIAGRAMME 122

28-22 (17x28) 26x17 (11x22) 31-26 (22x31) 26-21 (16x38) 42x 4 (31x42) 47x38 et maintenant (3- 9) !! 4x20 car le pion 9 n'est retiré qu'après exécution complète de la prise, c'est le principe du coup turc, et enfin (14x32) avec, en définitive, le gain de pion en faveur des noirs.

Ceci, en partie, pourrait être considéré comme un très joli tenté de faute !

Ici encore, nous utiliserons l'idée de départ de la combinaison précédente, mais, pour la suite, la réalisation en sera toute différente. Disons déjà qu'il y aura un envoi en lunette fermée.

123

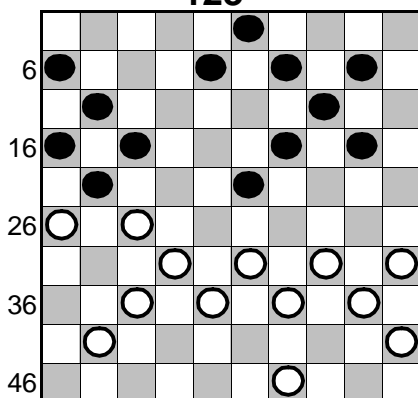


DIAGRAMME 123

27-22 (17x28) 26x17 (11x22)

34-29 ! (23x43) voici l'envoi en lunette fermée, le reste n'est plus qu'une question de prises.

32x23 (19x39) 40-34 (43x32) 37x17 (39x30) 35x 2 avec un gain radical.

Pour l'exécution de combinaisons dans la partie d'enchaînement de l'aile droite, nous nous sommes déjà servis de plusieurs motifs classiques dont notamment le coup de mazette et le coup Philippe.

Voici à présent un exemple d'utilisation d'un autre thème connu : le coup royal.

124

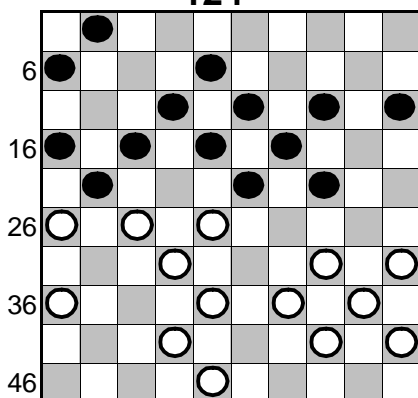


DIAGRAMME 124

35-30 (24x35) 34-30 (35x24)

la combinaison débute par un mécanisme d'aller et retour qui a pour but de libérer la case 34, très importante pour l'utilisation du coup royal.

28-22 (17x37) 42x31 cela n'apparaît pas encore mais on observera néanmoins le rôle du pion 42 qui, venu à 31, va exécuter la rafle finale.

(21x34) la prise typique du coup royal
 40x 9 (13x 4)
 et enfin, grâce à la présence du pion venu en 31 la rafle finale annoncée
 26-21 (16x27) 31x 2.

Un second exemple de combinaison sur ce thème du coup royal.
 Les blancs ne vont pas directement à dame mais forcent néanmoins le passage.

125

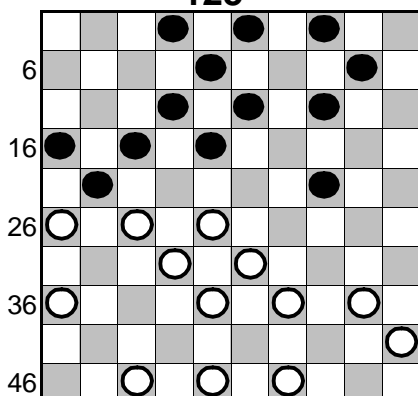


DIAGRAMME 125

28-23 (18x29) 32-28 (21x34)
 36-31 (29x38) 40x 7 (2x11)
 49-43 (38x49) 31-27, ce qui explique le coup 36-31 joué
 comme temps de repos.

(49x21) 28-22 (17x28) 26x 6 et, bien que la combinaison
 coûte deux pions, les blancs doivent aisément remporter
 la fin de partie.

126

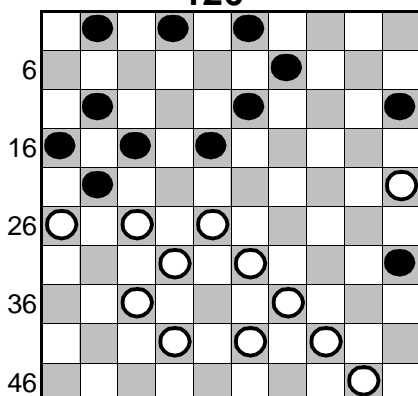


DIAGRAMME 126

On va bien sûr penser de suite à 28-22 (17x28) et
 26x 6 mais, malheureusement, cela ne donne rien à cause
 du collage (35-40), ou même de celui par (16-21).

Le gain de la partie doit être cherché dans une toute autre
 direction :
 25-20 (15x24)
 28-22 (17x28) 32x12, et toujours pas 26x 6 pour la même
 raison, (21x41) les noirs prennent ici en dernier lieu.

Il n'y paraît pas encore mais les pions sont bel et bien en place pour le feu d'artifice final :
 12- 7 (1x12)
 42-37 (41x32)
 44-40 (35x44)
 43-38 (32x34) et 50x 6.

La situation d'un joueur qui doit faire face à un enchaînement de son aile droite n'est pas toujours enviable, autant en raison de la limitation de sa liberté de mouvements de ce côté que par les risques combinatoires inhérents à cette forme de jeu.

Mais il est vrai aussi que l'enchaînement de l'aile droite peut devenir une arme redoutable dans les mains du joueur enfermé lorsque celui-ci parvient à tirer profit des mécanismes combinatoires qui peuvent se présenter en sa faveur et qui sont fort nombreux.

A tel point que de forts joueurs n'hésitent pas quelquefois à se laisser volontairement enchaîner afin de tenter de surprendre leurs adversaires par des coups inhabituels à plus ou moins longue portée.

Il en va en cette matière comme en toute autre : les combinaisons de l'enchaînement de l'aile droite en faveur du joueur enfermé peuvent être de registres très différents depuis le coup élémentaire jusqu'à des combinaisons très cachées en une dizaine de temps.

Cette position est fort intéressante dans la mesure où elle va mettre en lumière sur un seul exemple trois possibilités de coups qui se présentent très fréquemment à l'avantage du joueur enfermé.

On observera tout d'abord du côté des noirs que leur aile droite, en l'occurrence les pions 6, 11, 16, 17 et 21, sont bien enchaînés par les trois pions adverses 26, 27 et 32, ce qui rend le mouvement (17-22) tout à fait impossible en raison de 26x28 avec +2 aux blancs.

Mais, en dépit de l'intérêt théorique que peut revêtir pour les blancs cette forme d'enchaînement, il n'en reste pas moins vrai que la partie adverse dispose de multiples ressources qui peuvent faire basculer le jeu en sa faveur.

Ainsi, les blancs au trait pourraient ici commettre plusieurs fautes qui leur feraient perdre irrémédiablement la partie :

127

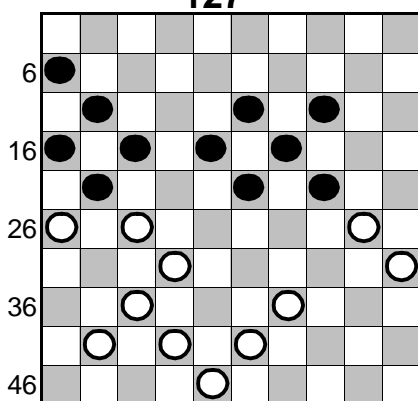


DIAGRAMME 127

a) 43-38 ? il s'agit en ce cas du simple thème de l'ébranlement qui vise à faire sauter le pion central d'une suite de trois :
(23-28) 32x12 (21x25) 12x21 (16x27) avec gain de deux pions.

b) 42-38 ? à présent, on va retrouver une fois de plus ce bon vieux coup de talon, un motif dont l'utilité est primordiale dans ce genre de partie :

(23-28) 32x12 (17x 8) ! et non pas comme précédemment la prise avec le pion 21.
La prise effectuée va en amener automatiquement une autre :
26x17 (11x44) avec un gain radical.

c) 37-31 ? l'idée de départ, à savoir l'offre (23-28), reste identique :

(23-28) 32x12 (21x32) ! car ici, si les noirs prennent en arrière, la combinaison se tournera contre eux après (17x 8) 26x17 (11x22) et 27x29.

Après la prise réalisée, le pion 12 qui était en arrêt dans le camp des noirs va devoir repartir, ce qui engendrera la rafle finale pour les noirs : 12x21 (16x49).

Ce premier exemple montre bien que cela ne va pas toujours tout seul pour le joueur qui bénéficie d'un enchaînement de l'aile droite adverse.

Un des dangers essentiels pour lui résulte précisément de ce sacrifice (23-28) qui est très souvent le point de départ de schémas combinatoires très divers dont voici encore quelques illustrations.

Une situation qui, surtout du côté des noirs, ressemble furieusement à celle de la position précédente. Néanmoins, la combinaison que peuvent exécuter les noirs est un peu plus malaisée à découvrir.

Mais nous connaissons déjà le point de départ qui reste inchangé :

128

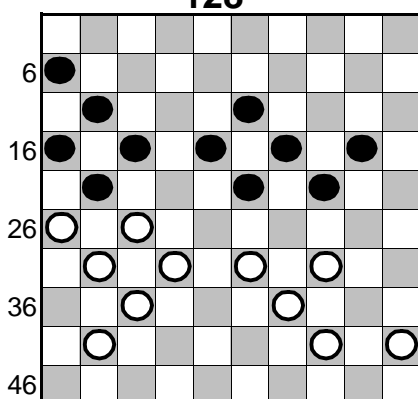


DIAGRAMME 128

(23-28) 32x25 il y a une prise majoritaire de trois pions (21x32) 37x28 et maintenant seulement, le coup final (24-29) 34x21 avec une nouvelle prise majoritaire, et enfin (16x47).

La combinaison coûte peut-être un peu cher mais les noirs vont récupérer de suite un pion car la pièce en 33 ne peut être sauvée.

On garde toujours la même base de départ. Le sacrifice (23-28) va ici aboutir à un envoi en lunette fermée. Mais que va-t-il se passer ensuite ?

Cet exemple va nous rappeler utilement que même dans une position bien groupée, comme c'est actuellement le cas dans le jeu des blancs, les combinaisons sont parfois réalisables.

129

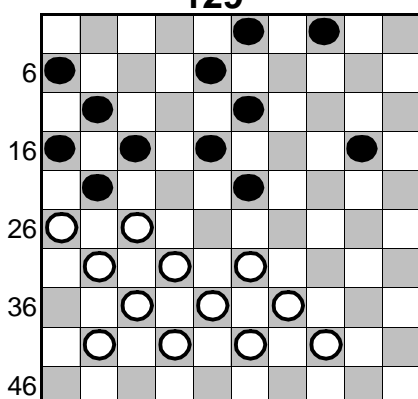


DIAGRAMME 129

Les noirs effectuent une rafle de 6 pions et forcent le passage à dame :

(23-28) 32x12
(21x32) 38x27 forcé car sur 37x28, les noirs jouent un coup d'attente, par exemple (20-25), laissant la prise 12x21 qui est suivie de (16x47).

(17-22) !! 27x 9 (3x14) 12x 3 (11-17) 3x21 (16x40) avec gain d'un pion

Voici un motif quelque peu différent avec cette fois le camp des blancs qui est enchaîné sur son aile droite, ce qui nous est montré par l'impossibilité pour eux de jouer 34-29 ou 33-29 sans devoir concéder du matériel.

Mais ici encore, la combinaison va jouer un rôle déterminant et va sortir les blancs du mauvais pas dans lequel ils se trouvent.

130

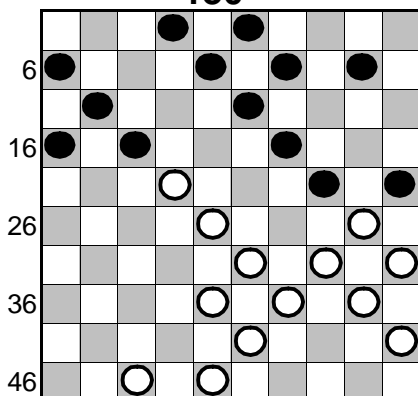


DIAGRAMME 130

Le sort de la partie se décide après : 28-23 !
ceci est le coup équivalent du (23-28) des noirs
(19x28) forcé sinon 23x 5 avec gain direct

30x19 (13x24) 34-30 ! (25x34) 39x19 (28x39)
43x34 (17x28) 19-14 (10x19) ou (9x20)
38-33 (28x30) 35x 4.

Une jolie manière de solutionner l'enchaînement !

Nous avons vu que le joueur enchaîné disposait de ressources combinatoires qui se basaient au départ sur une idée d'ébranlement par le sacrifice 28-23 ou (23-28) selon le camp qui se trouvait enfermé.

Mais souvent, cette offre ne sera pas possible en raison de l'occupation de la case centrale par l'adversaire.

L'aile droite des blancs est bien enchaînée selon le motif connu et ici, on voit que les blancs ne peuvent effectivement, comme précédemment, recourir à 28-23 à cause du pion noir à la case 23.

131

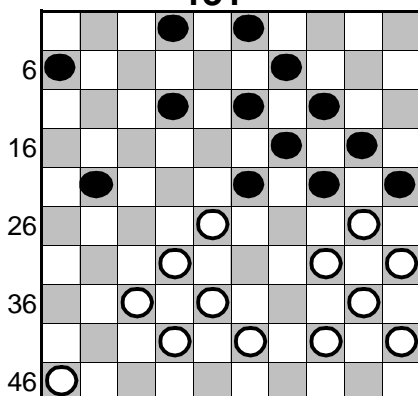


DIAGRAMME 131

Mais d'autres solutions s'offrent à la partie enchaînée et, en particulier, le sacrifice 34-29, ou le coup équivalent (17-22), qui donne lieu à l'exécution de multiples combinaisons.

Dans le cas présent, il s'agit du coup le plus élémentaire se basant sur ce principe :

34-29 les noirs peuvent prendre de trois manières mais ils sont obligés de choisir la prise du plus grand nombre

(24x22) 44-39 un temps de repos pour laisser la prise en suspens
(25x34) 40x16 avec le gain d'un pion.

Quelquefois, on utilise aussi ce thème pour se libérer de l'enchaînement lorsque celui-ci apparaît trop dangereux.

132

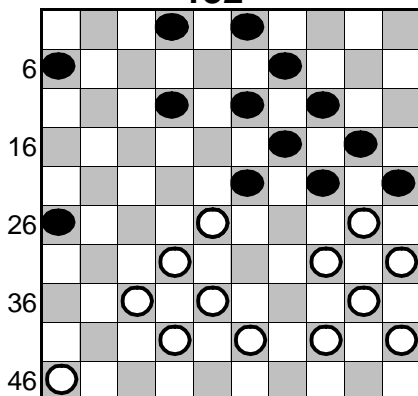


DIAGRAMME 132

Ainsi, à partir de la position précédente, avec le pion noir 21 en 26, les blancs peuvent jouer de la même façon :
34-29 (24x22) 46-41 (25x34) 40x27 et ils sont tout à fait dégagés.

Le jeu a repris un caractère ouvert qui donne lieu à bien moins de tracas.

Les variantes combinatoires sur ce principe sont nombreuses et fort diversifiées. Il y a ici une possibilité de coup qui aboutit à un passage à dame via la case 6 :

133

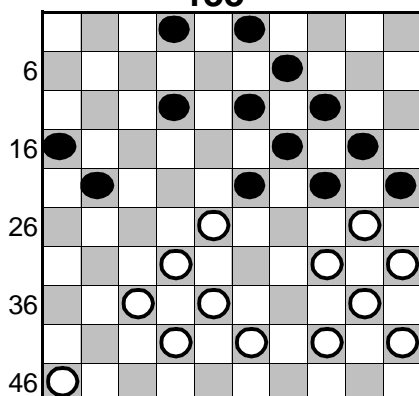


DIAGRAMME 133

34-29 (24x22)

46-41 !

Il faut absolument jouer ce coup comme temps de repos pour constituer les formations de pionnage nécessaires.

(25x34) 40x 7! (2x11)

32-27 grâce à l'appui fourni par le pion 46 venu en 41 (21x32) ou (22x31) et 37x 6.

134

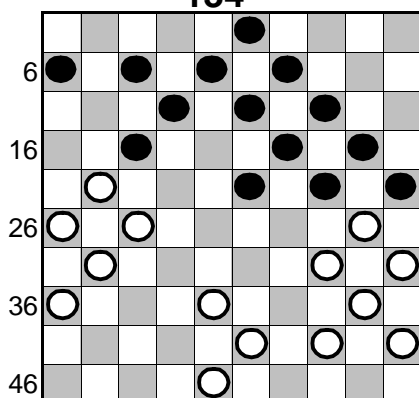


DIAGRAMME 134

Sur une idée identique : 34-29 (24x42) la prise forcée de deux pions va cette fois dans une autre direction.

48x37 (25x34)

40x18 et de quelque façon que prennent les noirs, les blancs vont toujours passer à dame par 21x 1 puisque le pion 12 est toujours condamné à disparaître.

Lorsque, dans une combinaison, on connaît déjà l'idée de départ, la moitié du chemin est faite. On n'aura donc plus grand peine à découvrir la suite.

135

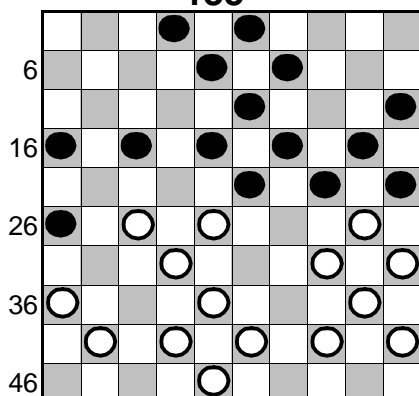


DIAGRAMME 135

Ici, les blancs gagnent par :

34-29 (24x31) 36x27 (25x34) 40x29 (23x34)

L'offre 34-29 a déclenché toute une série de prises qui ont amené une nouvelle position dans laquelle les blancs n'ont plus qu'à conclure par un coup direct :

27-21 (16x27) 32x25 avec le gain du pion et celui en 34 va également être capturé.

Le même schéma se retrouve encore dans la position ci-après. Le fait que les noirs aient un choix de prises au départ de la combinaison ne change rien quant au résultat final.

136

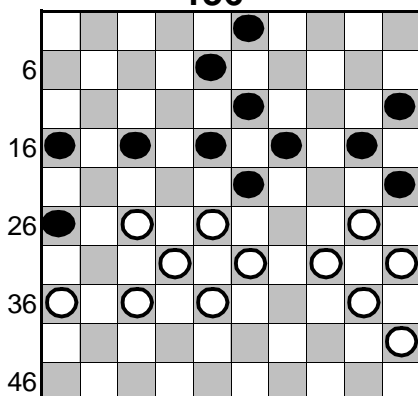


DIAGRAMME 136

34-29 !

Voyons les deux cas :

a) (23x34) 40x29 ! (25x23)
33-29 (23x34) 27-21 (16x27) 32x25.

b) (25x34) 27-22 (18x27) 29x 9 !! (3x14) 32x 3

Cette position montre un exemple d'une idée fréquemment employée lorsque la case 20 (ou 31) est inoccupée par le joueur qui a réalisé l'enchaînement. L'absence de pion à la case 3 ou à la case 5 donne alors souvent l'occasion d'un passage à dame sur l'une de celles-ci.

137

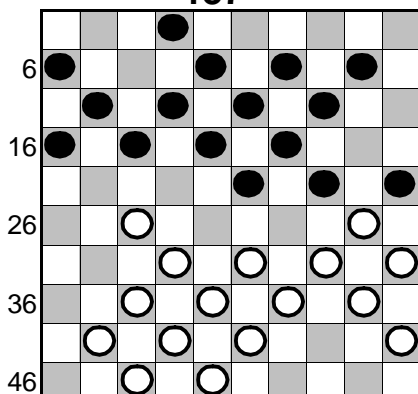


DIAGRAMME 137

34-29

a) (25x34) 29x20 (14x25) 40x29 (23x34) 39x30 (25x34) et après ces prises successives, suit l'envoi en lunette fermée suivi lui-même du rappel en arrière :
27-22 (17x39) 38-33 (39x28) 32x 5 ou 32x 3.

b) (23x34) cette prise aboutit à une conclusion identique car après 40x20 (25x34) 39x30 (14x34), il reste toujours la même variante 27-22 et 38-33.

Dans ce genre de combinaisons ayant pour idée de départ le sacrifice 34-29, ou (17-22) pour les noirs, il peut arriver que cette offre n'intervienne pas directement mais seulement au deuxième ou au troisième temps de la combinaison, voire même plus tard.

Un exemple dans lequel on retrouvera ce sacrifice 34-29 en second lieu.

138

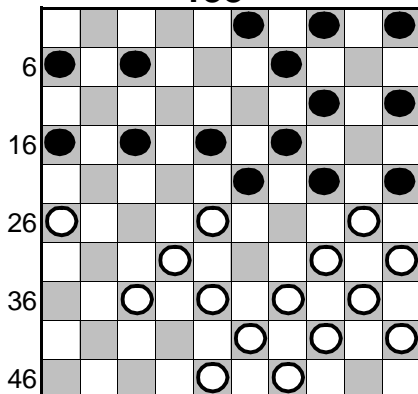


DIAGRAMME 138

Le coup de dame en faveur du joueur enchaîné se réalise par :

28-22 (17x28) évidemment forcé pour ne pas perdre immédiatement par 32x 1 si la prise (18x27).

34-29 revoici notre mouvement habituel.

(24x31) 26x37 (25x34)
40x29 (23x34) et enfin 32x 1.

Après 28-23 et 34-29,

une troisième possibilité pour le joueur enfermé de sortir à son avantage d'un enchaînement de son aile droite en plaçant une combinaison victorieuse est d'utiliser comme point de départ le sacrifice 30-24, ou (21-27) pour les noirs.

Mais en règle générale, il faut pour cela que l'enchaînement soit incomplet, c'est-à-dire que la case 24 (ou 27) soit toujours inoccupée par l'adversaire.

Voyons comment la chose peut concrètement se présenter.

Le camp des blancs est bien enchaîné sur son côté droit mais, contrairement à ce qui se passait précédemment, la case 24 est restée libre.

Pour que l'enchaînement soit effectif, il faudrait que le pion 20 vienne en 24, ce qui n'est pas encore le cas ici.

Dans une telle situation, le joueur enfermé dispose, sur le plan combinatoire, d'une ressource supplémentaire consistant dans l'offre de son pion 30 qui peut encore se mouvoir. Et nombre de ces combinaisons se servent de la présence du pion noir en 25 ainsi que de la formation de pionnage 34-40-45.

Tous ces éléments nous donnent déjà de précieuses indications sur la manière de résoudre ce premier exercice qui voit les blancs exécuter un coup de dame à la case 2.

139

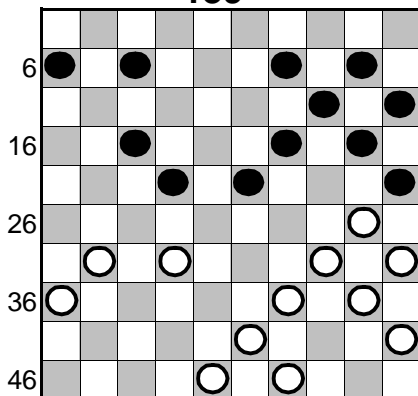


DIAGRAMME 139

30-24 (20x29) le fait pour les noirs de prendre d'abord par (19x30) n'influence en rien l'exécution du coup.

39-33 (29x27)

34-30 et c'est ici que les blancs, profitant de leur formation de pionnage, se servent du pion adverse à bande (25x34) 40x18 (22x13) et 31x 2.

Sur ce schéma de départ, il est possible de broder de multiples combinaisons. En voici une, fort simple dans sa conception.

Les noirs se préparent à enchaîner définitivement l'aile droite des blancs par (20-24) mais ces derniers vont anticiper, en tirant parti du chemin à dame qui s'ouvre sur le côté opposé :

140

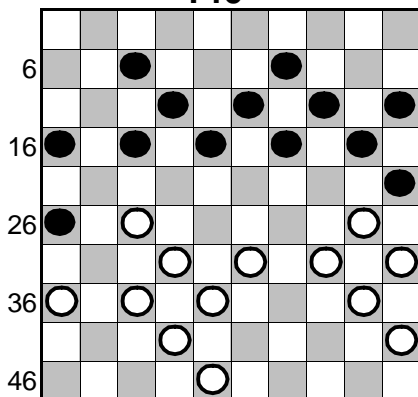


DIAGRAMME 140

30-24 (19x28) 32x23 (18x29) le but de ces préliminaires était de faire disparaître le pion blanc en 32.

A présent que cela est réalisé, la combinaison est pratiquement directe :

27-21 (16x27) si le pion 32 avait encore été en place, les blancs auraient dû reprendre par 32x21.

37-31 (26x37) 42x 2.

Toujours un thème identique avec l'utilisation du pion à bande, mais cette fois, le coup de dame aboutit à la case 1.

141

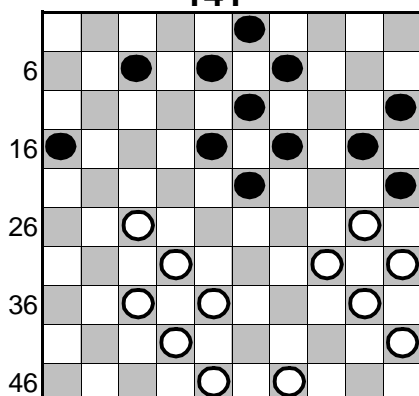


DIAGRAMME 141

30-24 (19x39)

38-33 (39x28) c'est le principe du coup de mazette.

Après avoir mené un pion en deux temps à la case 28, il s'agit de faire sauter le pion central de la suite de trois 28-23-18.

On y parvient très facilement par : 35-30 (25x34)
40x29 (23x34) 32x 1.

Voyons à présent une combinaison un peu plus malaisée à découvrir. Elle reprend la conjugaison des différents éléments vus ci-avant.

Il s'agit d'un coup de dame à la case 3, une case qui est présentement occupée par un pion noir qu'il faudra donc préalablement déloger.

142

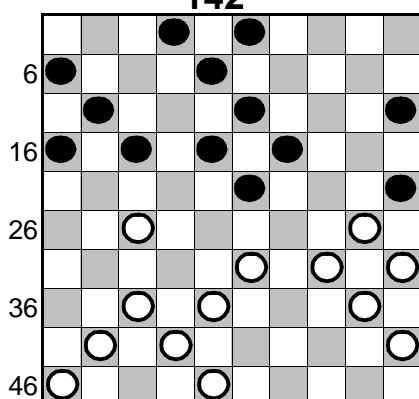


DIAGRAMME 142

30-24 (19x28)

27-22 (18x27)

35-30 (25x34)

40x 9 (3x14) les blancs ont donc bien atteint leur premier objectif, celui de faire partir le pion 3.

37-32 (28x37) 41x 3.

Tout est possible au jeu de dames et même de se servir de cette offre 30-24, alors que la case 24 est occupée par l'adversaire
La position reprise ci-dessous nous en donne un exemple.

Il s'agira de commencer les opérations en éliminant ce pion gênant. Ici, les noirs ont bien réalisé un enchaînement total puisque le pion 24 est en place, immobilisant complètement l'aile droite adverse.

Apparemment, les blancs ne pourront faire usage du sacrifice 30-24 étant donné que le pion 30 ne peut bouger. Et pourtant...

143

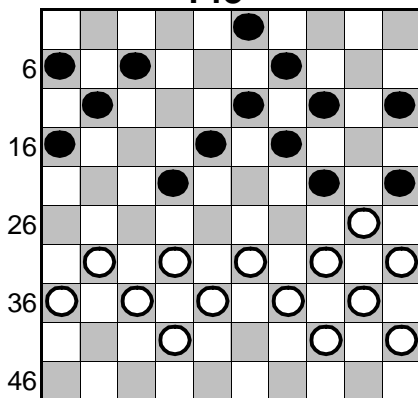


DIAGRAMME 143

33-29 (24x33) 39x17 (11x22)

Pas plus compliqué que cela. Les blancs ont utilisé leur formation de pionnage 33-39-44 pour faire disparaître le pion 24 grâce à un deux pour deux fort opportun.

Et il ne reste plus qu'à reprendre le thème déjà vu.

30-24 (19x50) on ne craint pas d'offrir une dame à son opposant.

38-33 (50x28) 32x 1.

Tout ceci n'était pas bien méchant et les exercices ne présentaient guère de difficultés insurmontables.

Aussi, allons-nous clôturer cette revue combinatoire par une composition plus spécialement destinée aux forts joueurs.

Si le principe de base ne varie pas, la méthode d'exécution dans son ensemble se devine beaucoup moins aisément.

144

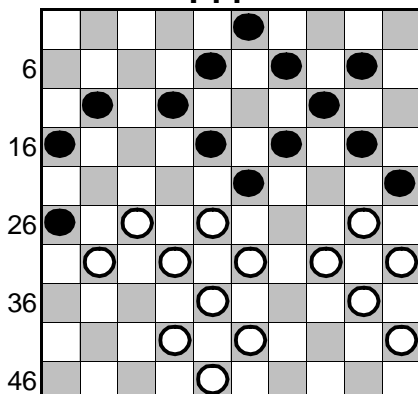


DIAGRAMME 144

Les blancs exécutent un coup de dame à la case 5 :

30-24 (19x39)

28x19 ! (39x37) si (26x28), gain immédiat de deux pièces après 33x24 via la case 4, puis (14x23) et 43x34.

43-39 (14x23) 48-43 (37x48) 39-34 (48x30)

35x 2 via la case 4 (26x37) on remarquera que cette prise qui existait déjà dans la position de départ, par

l'attaque (21-26), n'est seulement effectuée que six temps plus tard.

27-21 (16x27) 2x 5 et les blancs regagnent encore le pion 37.

Les sorties d'enchaînement

L'enchaînement est donc une forme de jeu qui est très riche en possibilités combinatoires diverses et ce, aussi bien pour le joueur qui enchaîne que pour celui qui se trouve enfermé.

Toutefois, sur le plan positionnel, c'est un système qui, en règle générale, se révèle favorable au joueur qui réalise l'enchaînement dans la mesure où il limite fortement la liberté de mouvements de l'adversaire sur tout un côté.

Il ne sera donc pas rare de voir un joueur, enchaîné sur son aile droite, manœuvrer de manière à se dégager dès qu'une occasion se présente à lui. Une telle façon de faire est d'ailleurs tout à fait recommandée, surtout lorsque la partie met aux prises deux joueurs de forces différentes et que c'est le plus faible d'entre eux qui se trouve enfermé. Et même les forts joueurs qui se sont laissés volontairement enchaîner n'hésitent pas à abandonner cet enchaînement lorsqu'ils se rendent compte que celui-ci devient dangereux et ne peut plus rien leur apporter de positif.

Comment sortir de l'enchaînement de l'aile droite ?

Tout d'abord grâce à la combinaison qui permet un dégagement avec égalité. Nous en reprenons ici le mécanisme :

145

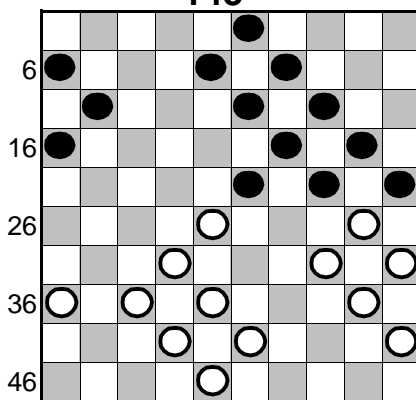


DIAGRAMME 145

Les blancs se libèrent de la pression adverse exercée sur leur aile droite par :
 34-29 (24x22)
 37-31 ou 38-33
 (25x34) 40x27.

Une telle combinaison aboutit non pas à un gain quelconque mais bien à un échange plus ou moins important.

146

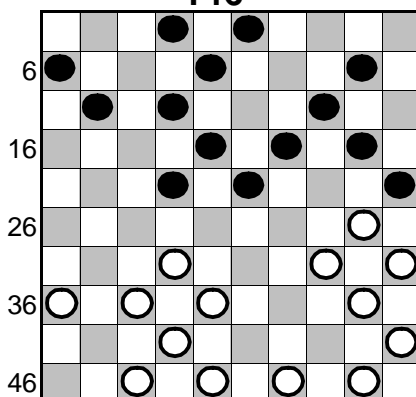


DIAGRAMME 146

Dans cette situation, les blancs sont dans une position assez inconfortable à la fois parce qu'ils sont repoussés en défense et parce qu'ils sont menacés de l'enchaînement total de leur aile droite après le coup (20-24).

La case vide en 15 leur donne l'occasion d'éviter tous les aléas d'un semblable enchaînement et de changer la forme du jeu en lui conférant un caractère plus ouvert.

Il peut donc paraître sage pour eux de saisir cette opportunité :

30-24 (19x39) 40-34 (39x30) 35x 4.

Les blancs ont fait une dame mais là n'est pas l'important car ils savent que celle-ci va être capturée immédiatement : la suite (3- 9) 4x13 et (8x19) va de soi.

Mais après ce vaste échange (un quatre pour quatre), ils se retrouvent dans une position beaucoup plus ouverte qui sera nettement plus maniable pour eux-mêmes en tenant compte du fait qu'ils restent malgré tout confinés dans une stricte défensive.

Mais une des manières les plus habituelles de sortir de l'enchaînement de l'aile droite est encore constituée par le simple mouvement 34-29, ou (17-22) pour les noirs, au moment où le joueur qui enferme se voit obligé de prendre de telle façon que la manœuvre se résume à un élémentaire échange de un pion pour un pion.

Les noirs ont bien réussi à enchaîner leur adversaire sur son aile droite mais, pour eux, tout le problème est maintenant de conserver cette formation et d'empêcher les blancs de se dégager.

Ce n'est pas toujours évident et, dans ce cas précis, les blancs vont pouvoir se libérer avec égalité sur plusieurs coups des noirs.

Et dans l'éventualité où ces derniers commettraient une faute plus importante, ils pourront même gagner le pion.

147

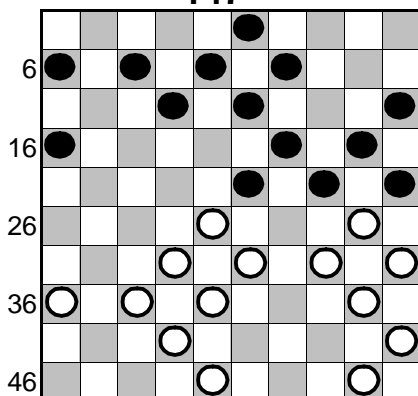


DIAGRAMME 147

Supposons que les noirs continuent par (7-11).

Alors, les blancs pourraient poursuivre de la meilleure manière par : 34-29 !

Les noirs ont le choix de la prise mais en réalité, ils sont forcés de prendre par (23x34) car sur (25x34) suivrait 29x 7 (11x 2) 40x29 avec +1 aux blancs.

Et après (23x34) et 30x39, et pas 40x29?? à cause de (25x23), l'enchaînement a définitivement disparu et on se retrouve avec une position assez égale de part et d'autre.

Que peut-il se passer si, au lieu de (7-11), les noirs jouent (9-14) ?

Les blancs disposent d'un dégagement identique par 34-29 et les noirs seront obligés d'accepter la prise (23x34) et 30x39 avec libération - car si (25x34) 29x 9 - .

Sur (16-21), la possibilité de briser l'enchaînement existe de la même façon et elle pourrait conduire, en cas de prise erronée, à l'exécution du coup de ricochet.

34-29 si (23x34) 30x39 égalité

si (25x34)? 29x18 (12x23) si (13x22) ricochet par 28x26

40x18 (13x22) et quand même 28x26

Enfin, sur (12-17), il reste encore et toujours 34-29 et quelle que soit la manière de prendre, on en arrive toujours à un dégagement avec égalité numérique :

si (23x34) 30x39

si (25x34) 29x18 (13x22) 40x29

Comme on le voit, il n'est pas facile, dans certains cas, de conserver un enchaînement et celui qui en bénéficie doit manœuvrer prudemment afin de ne pas permettre des mouvements qui, tels ce 34-29, aboutiraient à l'abandon de la position fermée.

Dans le cas de la position ci-avant, les noirs doivent nécessairement continuer soit par (12-18) soit par (13-18) s'ils veulent maintenir leur avantage résultant de l'enchaînement de l'aile.

Sur tout autre mouvement, les blancs se dégagent. On peut vérifier que (6-11) amène des conséquences identiques au coup (12-17) vu plus haut.

Enfin, il n'est peut-être pas tout à fait inutile de préciser que, pour avoir recours à une telle manœuvre de dégagement, les blancs ne doivent pas avoir de pion à la case 39 qui doit absolument rester inoccupée.

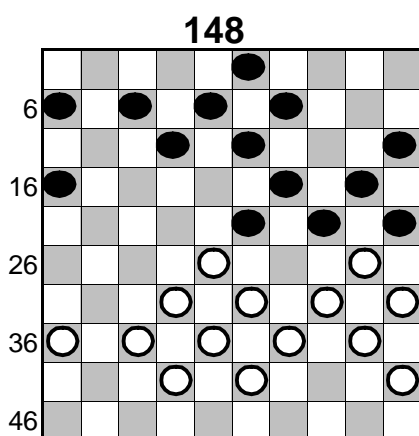


DIAGRAMME 148

En effet, si nous déplaçons le pion 50 à la case 39 et le pion 48 à la case 43, la suite 34-29 échouera toujours en raison de (23x34) 40x29, la prise vers l'arrière n'est plus possible, et après (25x23) ce serait les blancs qui auront perdu deux pièces.

Lorsqu'un des deux joueurs, par exemple le conducteur des blancs, se trouve immobilisé par un enchaînement de son aile droite, il lui est possible dans certains cas de se libérer par le mouvement 34-29 qui force l'adversaire à prendre de façon que la manœuvre se résume à un simple échange vers l'arrière. Il s'agit en un tel cas d'une sortie d'enchaînement avec égalité numérique.

Ce mouvement 34-29 joué en vue de la libération de l'aile droite peut également être quelquefois utilisé comme tenté de faute pour inciter l'adversaire à prendre de la mauvaise façon et exécuter ensuite une combinaison plus ou moins cachée.

Les sorties d'enchaînement peuvent donc quelquefois s'avérer bénéfiques pour le joueur enfermé lorsque son opposant se montre trop gourmand et effectue de manière erronée la prise proposée, en espérant obtenir un gain de pion. Il peut alors s'ensuivre des mouvements en sens divers, aboutissant en définitive au gain de matériel ou au passage à dame en faveur de celui qui se trouvait enchaîné quelques instants auparavant.

Dans une telle situation, le mouvement 34-29 peut être considéré à la fois comme une manœuvre de dégagement et comme un tenté de faute.

Les noirs ont réalisé un enchaînement parfait de l'aile droite adverse. Néanmoins, la case 39 est restée libre, ce qui est très important du point de vue positionnel. Aussi longtemps que cette case est inoccupée, les blancs disposent toujours de la possibilité 34-29 au moment opportun et précisément, dans la position donnée, celui-ci est arrivé !

149

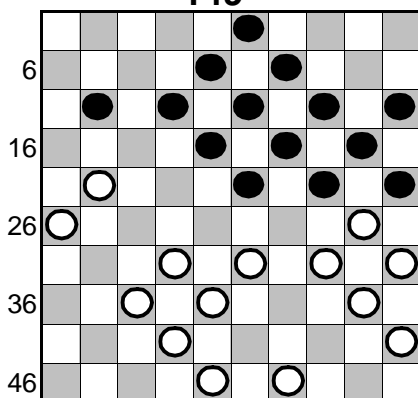


DIAGRAMME 149

34-29 !

Les noirs ont la faculté de choisir leur prise entre (23x34) et (25x34).

Sur (23x34), il s'agit après 30x39 d'un échange arrière ayant pour conséquence le dégagement de l'aile bloquée.

Dès lors, pour empêcher cette libération, les noirs pourraient être tentés de prendre par (25x34), ceci d'autant plus que cette prise semble devoir leur assurer le gain du pion.

Et c'est justement dans des cas semblables qu'il convient de redoubler de prudence. Les pièges sont toujours présents, prêts à se refermer sur celui qui a mis le pied (ou le pion !) là où il ne fallait pas.

(25x34)? 33-28 (24x22) 40x29 (23x34) 21-17 (12x21) 26x 6 et, au prix de deux pions, les blancs ont réussi à forcer le passage à dame.

Le trait est à la partie enfermée c'est-à-dire aux blancs qui vont pouvoir tirer profit du trou qui s'est créé en plein milieu du centre adverse.

C'est l'occasion de reprendre la manœuvre de dégagement connue.

150

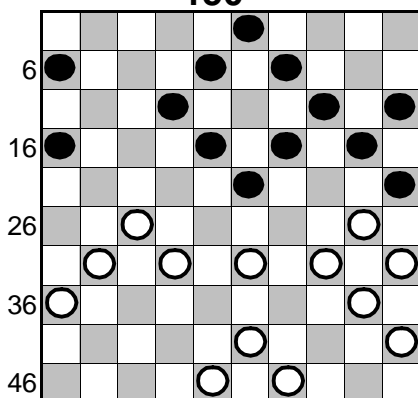


DIAGRAMME 150

34-29 ! toujours les deux prises possibles.

Sur (23x34) et 30x39, le dégagement souhaité avec égalité.

Sur (25x34)? ... un gain de pion peut en cacher un autre !
29-24 (20x38) 40x29 (23x34)

27-21 (16x27) ou (38x27) 31x 2 ou 31x 4

damer sur la case 4, c'est préférable pour éviter après (16x27) et 2x39 la reprise de la dame par (12-17).

Pour avoir recours à une telle manœuvre qui est en même temps un tenté de faute et une sortie d'enchaînement, il n'est pas toujours nécessaire que la case 39 soit inoccupée. Certes, le fait que cette case reste libre facilite en règle générale le dégagement; mais même lorsqu'un pion y a pris position, il est parfois possible de découvrir des astuces.

151

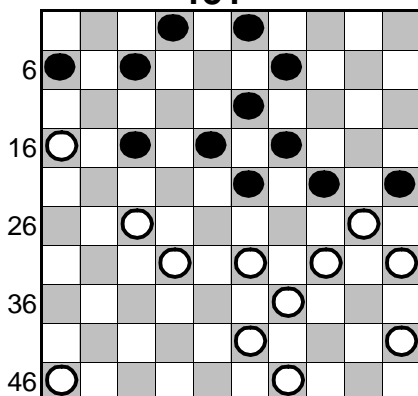


DIAGRAMME 151

Les blancs vont s'en sortir grâce à l'ouverture à la case 12 : 34-29 (23x34)? il fallait jouer (25x34) avec la suite 29x40 ou 29x20 (17-22) 39x30 (22x31) avec égalité numérique.

43-38 (34x43) ici aussi, on effectue un envoi en lunette fermée.

A présent, il faut utiliser le temps de repos.

33-28 ! (25x34) 27-22 (18x27) 32x 1 (43x23) 1x40

Une position beaucoup plus chargée qui va nous permettre de rencontrer à nouveau un schéma identique.

152

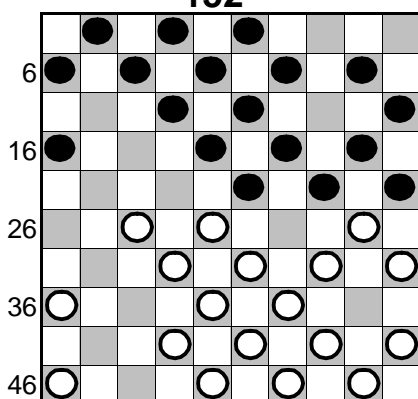


DIAGRAMME 152

Les blancs se libèrent de l'enchaînement ou passent à dame : 34-29 si (25x34) et 29x40, la situation reste égale tant du point de vue positionnel que du point de vue numérique.

si (23x34)? 45-40 (34x45) 28-23!!

(19x37) 42x31 (25x34) 39x19

(13x24) 27-21 (16x27) 31x 4.

Aucun échange n'a encore été effectué; on en est toujours à 20 contre 20.

153

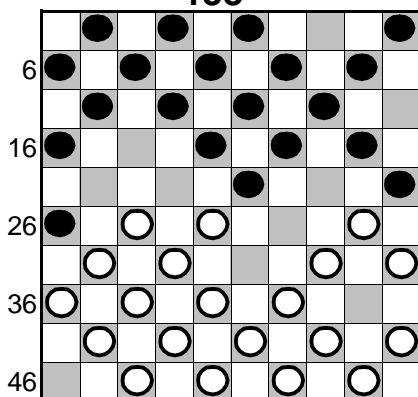


DIAGRAMME 153

Ici, les blancs pourraient aisément se libérer par 39-33, suivi de 34-29. Grâce aux deux cases libres en 39 et en 40, le dégagement est toujours possible.

Mais les blancs préfèrent tenter en plus l'erreur de l'adversaire :

34-29 (23x34)? 28-23 (19x28) sur (18x29) gain immédiat par 30-24 (19x30) et 35x 4

32x23 (18x29) 45-40 (34x45) 39-33 (25x34) 33x 4.

Comme on le voit, de tels enchaînements, même s'ils restent toujours délicats et dangereux, peuvent quelquefois avoir des conséquences heureuses pour le joueur enfermé. C'est pourquoi il ne faut pas les refuser systématiquement ; mais il faut traiter cette forme de jeu en connaissance de cause et savoir tirer parti de toutes les occasions qui se présentent.

Quelques fragments révélateurs

Jusqu'à présent, nous avons surtout examiné les conséquences d'un enchaînement de l'aile droite du point de vue combinatoire et nous avons essayé de mettre en évidence quelques-uns des dangers inhérents à cette forme de jeu.

Mais c'est essentiellement sur le plan positionnel que l'enchaînement de l'aile droite portera le plus souvent ses effets. En immobilisant tout un côté de l'adversaire, et parfois même son centre par la même occasion, un enchaînement de l'aile droite place le joueur enfermé dans des situations dont il lui est quelquefois tout à fait impossible de sortir. Pour le démontrer, nous avons choisi un certain nombre de fragments de parties dans lesquelles un tel système a été appliqué avec succès par un des joueurs

154

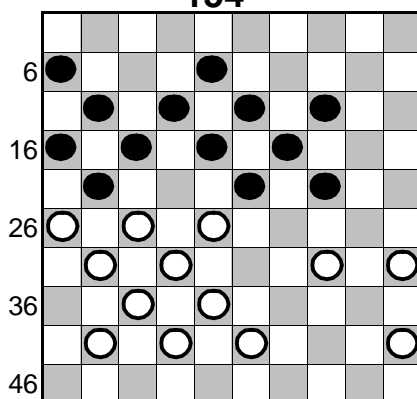


DIAGRAMME 154

Trait aux blancs : 45-40 !

Cette partie arrive tout doucement à sa conclusion.

Les blancs ont obtenu un enchaînement parfait de l'aile droite adverse et, pour le conducteur des noirs, la situation est devenue désespérée.

Il ne lui reste plus à cet instant que deux coups jouables : (24-29) et (14-20).

En effet, à cause de la présence des pions noirs en 11 et en 12, la sortie d'enchaînement par (17-22) est ici interdite car elle conduirait à la perte de deux pions : (17-22)? 28x17 (11x22) 26x28

Et le pionnage vers l'avant (23-29) 34x23 (18x29) perd le pion par le ricochet 28-22 (17x28) 32x34 (21x32) 38x27.

A noter ici l'intérêt du pion blanc en 41 plutôt qu'en 36 par exemple.

Dans ce dernier cas, les noirs pourraient effectivement continuer par (23-29) 34x23 et (18x29) sans crainte de la suite 28-22 (17x28) 32x34 à cause de (21x41) 36x47 avec égalité.

Étudions donc les deux options pour le camp des noirs :

Si (24-29)

35-30

34-30 est aussi parfaitement envisageable encore que les noirs, par (29-33) 28x39 forcé (23-28) 32x23 (19x28) peuvent obtenir une certaine compensation.

(14-20) 30-25 (20-24) 40-35 (29x40) 35x44

Voici un échange tout à fait justifié qui ne laisse aux noirs qu'une seule façon de jouer car, pour les mêmes raisons que celles vues ci-avant, les coups (17-22) et (23-29) demeurent interdits. L'aile droite et le centre des noirs sont donc paralysés en permanence.

(24-29) 25-20! Et non pas 44-39? qui permettrait encore (29-33) 38x29 (23x34) 39x30 (19-23) 28x19 (13x35) avec passage à dame ultérieur et chance de remise.

Après 25-20, les noirs peuvent par contre capituler directement sans attendre : (29-34) 20-15 ou même 43-39 (34x43) 38x49.

La formation qui en découle illustre bien la force de la formation adoptée par les blancs. Dans une position numériquement égale et avec un jeu bien regroupé, un des deux joueurs, en l'occurrence le joueur enchaîné, se retrouve irrémédiablement condamné.

Si (14-20)

34-30 (20-25) Quoi d'autre puisqu'on ne peut envisager aucun mouvement sur l'aile droite perpétuellement bloquée et que la suite (24-29) serait impitoyablement sanctionnée par le simple 30-24 (19x30) et 35x15.

40-34 (24-29) toujours aucune autre alternative.

43-39!! (29x40) 35x44 (25x43) 38x49. Et la situation des blancs est à ce point privilégiée qu'ils peuvent même se permettre de choisir une variante dans laquelle ils se paient le luxe de perdre le pion.

Le désavantage numérique est très largement compensé par l'avantage positionnel résultant de l'enchaînement.

Sur (17-22), (18-22) ou (19-24), les blancs regagnent non seulement leur pion sacrifié mais encore prennent la pièce d'avance en plus.

Et sur (23-29) 28-22 (17x28) 32x14 (21x32) 37x28, les noirs devront consentir à (13-19) avec perte de matériel ou accepter que leur adversaire passe à dame en quelques coups.

Ainsi qu'on le voit, ce système, lorsqu'il est bien appliqué, peut avoir des conséquences mortelles pour le joueur enfermé et ce, sans que ce dernier commette nécessairement de grosses erreurs.

Mais le désavantage est devenu tel que même en jouant les meilleurs mouvements positionnels, le joueur enchaîné ne peut plus éviter la défaite.

Ceci est à méditer avant d'accepter de se laisser enchaîner !

155

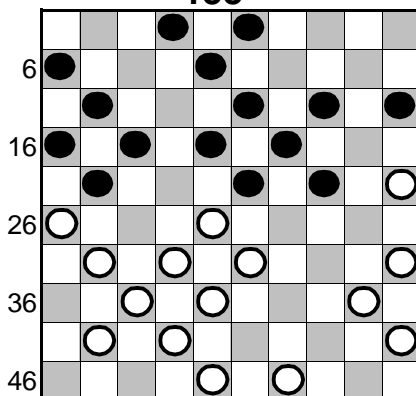


DIAGRAMME 155

Le dernier coup des blancs a été 36-31 menaçant de prendre l'enchaînement par 31-27.

Il fut joué : (8-12)?

Manque l'occasion de se dégager, non pas de la manière habituelle par (17-22)?, qui serait suivi de 26x17 ! (22-27) 31x22 (18x27) 32x21 (23x43) 49x38 ! (16x27) 41-36 (11x22) et enfin 33-28 (22x33) et 38x18.

mais bien par (21-27) ! 32x12 (23x43)

si 49x38 (8x17) avec une position relativement équilibrée.

si 12x23?? (19x39) 49x38 (14-20) 25x14 (3- 9) 14x12 (11-17) 12x21 (16x47) avec en finale une jolie promenade du pion 25 jusqu'à l'autre bout du damier.

Après (8-12)?, les noirs vont se faire enchaîner et devoir perdre très rapidement le pion : 31-27 le coup attendu qui réalise effectivement l'enchaînement.

(2- 8) 37-31 (23-29) il restait peu de choix.

Le coup (17-22) n'est possible à aucun moment à cause des deux pions en 11 et en 12, ce qui entraînerait la perte de deux pièces.

40-34 (29x40) 35x44 (15-20) la suite (18-23) aurait malgré tout été préférable.

44-39 (18-23) 42-37 (12-18) 48-43 (24-30).

Les noirs choisissent de perdre le pion car (17-22) et (23-29) sont impossibles et il n'y a pratiquement pas de coups en réserve pour eux.

25x34 (20-24) 45-40.

L'enchaînement a porté ses fruits puisque, grâce à lui, les blancs ont obtenu le pion d'avance.

Il aurait même pu être plus décisif encore si, après le dernier coup des noirs (20-24), les blancs s'étaient montrés un peu plus attentifs.

Au lieu de 45-40 qui doit donc être considéré comme une faute, il y avait une combinaison gagnante par :

28-22 (17x28) 26x17 (11x22) 34-29 (23x34) 32x12 (8x17) et 27x40 !!

Nous n'en sommes qu'au tout début de la partie, mais déjà, les noirs ont marqué des points en étant parvenu à enchaîner l'aile droite adverse.

Nous allons voir de quelle façon on peut parfois transformer ce petit avantage théorique en gain de la partie.

156

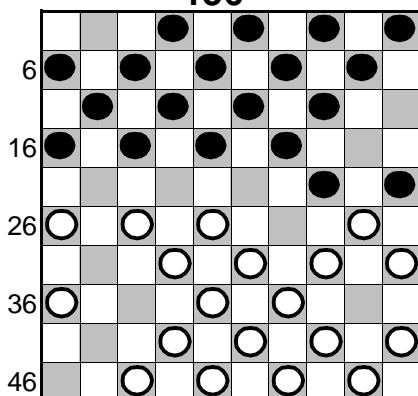


DIAGRAMME 156

(18-22) 27x18 (12x23)

L'occupation du centre par pionnage, en éliminant le pion 27, est très forte, car à présent, les blancs sont placés devant l'obligation d'un coup forcé. Lequel ?

44-40 il n'y a en effet déjà plus rien d'autre. A cause de l'enchaînement, les blancs sont pratiquement bloqués sur leur côté droit.

On voit que les coups 33-29 et 34-29 sont de suite perdants tandis que, sur 45-40, (23-29) et (25x45) suivrait.

Mais, pour des raisons combinatoires, la situation n'est pas meilleure sur l'autre aile. 47-41? laisse le coup de dame par (23-29) 34x23 (25x34) 39x30 (17-22) 28x17 et (19x46).

36-31? il y a une combinaison assez semblable sur le thème du coup de mazette : (23-29) 34x23 (25x34) 39x30 (17-21)! 26x17 (11x22) 28x17 et (19x26) avec, par la suite, le gain du pion 17.

42-37? laisse le gain de pion élémentaire par (24-29) 33x24 (17-21) 26x17 (11x31) et 36x27.

D'où le coup choisi 44-40 qui est bien le seul jouable.

(14-20) de manière à empêcher toute tentative de dégagement par 34-29.

A présent, ce coup serait suivi de (23x34) 40x29 (25x23) avec +2.

47-41 les blancs profitent de l'absence de pion à la case 14 pour mettre en jeu le pion arrière, car le coup de dame montré plus haut n'est momentanément plus possible.

(9-14) menace à nouveau de (23-29) et (17-22).

41-37 (7-12) 50-44 Les coups 37-31 et 28-22 perdaient;

si 37-31? par le même schéma (23-29) suivi de (17-21)

si 28-22? par le ricochet (23-29) après les prises

(4- 9) 36-31 pour toutes les raisons exposées ci-dessus, c'est le seul coup encore jouable, mais il ne va pas améliorer la situation des blancs. En fait, il ne fait que retarder d'un coup une échéance devenue inéluctable.

(12-18) 31-27

Les menaces combinatoires résultant de l'enchaînement de l'aile droite ont conduit les blancs dans une position désespérée. Ils ne peuvent plus éviter la perte du pion.

(17-22) 28x17 (11x31) 33-28

La manœuvre 26-21 (16x27) et 37x26 pour tenter de regagner le pion perdu échoue simplement par (8-12) 32x21 (23-28) 33x22 (18x16).

La partie, désormais sans espoir, se poursuit encore par :

(31-36) 38-33 car sur 39-33? il y avait (18-22), (23-29) et (19x50).

(10-15) 43-38? la faute décisive qui termine la partie sur un motif combinatoire assez joli : un coup de dame sur une case occupée.

Il fallait jouer 42-38, mais la situation des blancs n'en était pas sauvée pour autant.

(18-22) 28x17 (36-41) 37x46 (23-29) 34x23 (25x43)! 48x39 (19x48).

On retrouve, une fois de plus, un enchaînement de l'aile droite des noirs qui ont le trait.

157

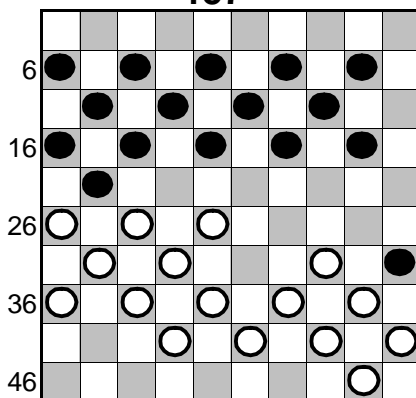


DIAGRAMME 157

(19-23) 28x19 (14x23)

Sans être très mauvais, ce coup va compliquer la tâche des noirs. Il aurait peut-être mieux valu profiter de la formation 9-13-18 pour effectuer le pionnage (18-22) 27x18 (13x33) 39x28; puis, sortir (12-18) dans l'intention d'envisager, si possible, le dégagement par (17-22).

38-33 !

Sur 39-33? les noirs dameraient par (18-22) 27x29 (21-27) 31x22 et (17x48).

Et le pionnage 34-29 (23x34) et 40x29 serait de même fautif en raison du gain de pion quasi direct par (18-22).

(20-25) pas (10-14)? à cause de 34-30 (35x24) et 33-29.

On constatera que le côté droit des noirs reste immobilisé en permanence et que ceux-ci doivent bien chercher leur salut sur l'autre aile.

Même le coup central (23-28) est interdit, car il conduit à la perte du pion après les prises 33x22 (17x28) 26x17 (11x22) 32x23 (18x29) et 34x23.

42-38 (10-15) 33-28 (23-29) Pratiquement forcé étant donné que la fermeture par (13-19) serait sanctionnée par le coup de dame 28-22 et 34-29.

34x23 (18x29)

39-33 (12-18)?

Les noirs ne pouvaient pas se précipiter sur (25-30)? 33x24 et (30x19) à cause de 28-22 avec dame à la case 3.

Mais ils auraient néanmoins pu envisager (9-14) 33x24 puis maintenant (25-30) pour essayer de regagner le pion

et non pas par (14-19) 43-39 (19x30) 38-33 (15-20) 40-34 (20-24) 45-40 etc...

ni par (14-20) 24-19 (13x24) 40-34 (24-30) 43-39 (20-24) 45-40 etc...

Dans ces deux cas, les coups (12-18) et (8-13) ne sont jamais possibles.

33x24 (18-22) 27x18 (13x42) 37x48 (7-12).

C'est toujours l'égalité numérique, mais les noirs ne sont pas encore sortis de l'auberge.

Les blancs vont en effet maintenir leur pression.

31-27 pour empêcher le dégagement par (21-27).

(12-18)

Sur (25-30), simplement 24-19.

40-34 !! et il n'y a plus de bon coup pour les noirs.

(8-13)? 34-30 (25x34) 24-20 (15x24) 44-40 (35x44) 50x 8.

Au lieu de (8-13), cette même combinaison existait également sur les coups (18-23) ou (9-14).

L'enchaînement du centre gauche

L'enchaînement du centre gauche est en fait une variante de l'enchaînement de l'aile gauche, déjà étudiée auparavant (le marchand de bois, etc...).

La façon dont se réalise ce type d'enchaînement est montrée par la position suivante :

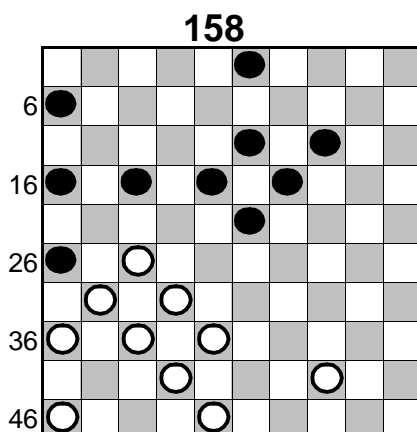


DIAGRAMME 158

Les noirs jouent: (17-22) !

Ce coup, typique dans ce genre de position a pour but de paralyser à la fois l'aile gauche et le centre adverse. Et la manœuvre réussit parfaitement. Le pion noir en 26, indispensable pour former la tenaille avec celui en 22, empêche tout développement de ce côté et bloque les pions 31, 36, 37 et 46.

Les coups 27-21? et 32-28? perdent immédiatement des pions.

Si 27-21 ... (26x17)

Si 32-28 ... (23x21)

De même, la suite 38-33?, une faute tout aussi grossière même si elle est moins apparente, conduirait les blancs à la défaite après la petite combinaison à dame par (22-28) 33x22 (16-21) 27x16 (18x47).

Dès lors, les blancs ne disposent plus que de leurs seuls pions en 44 ou en 48 pour jouer alors que les noirs, de leur côté, gardent un éventail beaucoup plus large de possibilités.

Nous avons ici affaire à une forme un peu particulière d'enchaînement qui se rencontre encore assez souvent dans la pratique et plus spécialement dans la partie de type classique, laquelle se prête tout à fait à ce genre de manœuvre.

En voici un autre témoignage.

Nous nous trouvons ici en présence d'une position classique caractérisée par l'occupation simultanée des cases 23 et 24 chez les noirs et 27 et 28 chez les blancs.

Il s'agit en outre d'une position classique semi-fermée en raison de la présence du pion blanc en 25 qui gêne notablement le développement de l'aile gauche des noirs. C'est dans une telle circonstance que les blancs vont pouvoir appliquer le type d'enchaînement dont il est actuellement question.

159

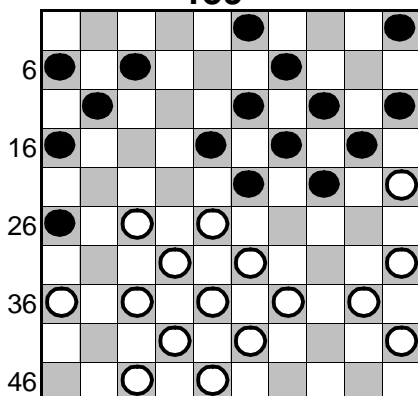


DIAGRAMME 159

39-34 !

Il y a une chose dont on doit toujours se méfier comme de la peste avant d'effectuer un mouvement semblable, c'est la faculté laissée à l'adversaire d'exécuter le coup classique sur le motif du coup de la bombe.

On se rappellera que ce coup peut être gagnant ou perdant, selon la position, ou qu'il peut aboutir à l'égalité numérique.

Dès lors, on ne sortira un tel coup que lorsqu'on sera sûr que son opposant ne pourra pas faire usage du coup de la bombe, ce qui est ici le cas.

En effet, après (24-30)?, les blancs gagnent le pion par 35x24 (19x39) 28x10 (5x14), sur (39x28) 32x1 43x34 ou 33x44

De la même manière, ce coup de la bombe n'est pas non plus réalisable en procédant à une offre de pion préalable :

Après (26-31)?, 37x26 (24-30) 35x24 (19x39) 28x8 !! On va voir de suite pourquoi on prend en 8 plutôt qu'en 10.

(39x37) 42x31 (3x12) et alors 27-21 (16x27) et 31x4 grâce au pion 13 qui a été capturé.

On en arrive donc à la conclusion qu'après 39-34 des blancs, les noirs ne peuvent envisager le coup de la bombe et, étant donné que les coups (24-29) et (11-17) sont également interdits, qu'il ne leur reste plus que le seul (7-12) pour continuer valablement.

Donc (7-12) et les blancs vont maintenant pouvoir enchaîner:

34-29 (23x34) 40x29 c'est la seconde phase de la manœuvre, les blancs réalisent l'enchaînement par pionnage, alors que dans le cas précédent, il s'agissait d'un simple déplacement de pion.

Mais le résultat est identique : le centre gauche adverse est entièrement immobilisé, les coups (24-30), (19-23) et (18-23) sont interdits et comme (12-17) n'est pas davantage possible à cause de 27-21 et 32x23, les noirs n'ont plus que deux mouvements disponibles : (3-8) et (11-17).

Certes, la position n'est-elle pas encore gagnante pour le joueur qui pratique l'enchaînement mais il n'en est pas moins vrai que celui qui se trouve enfermé de la sorte est réduit à une stricte défensive et il ne peut que chercher les moyens pour se défaire de l'étreinte exercée sur leur gauche.

Dans une pareille situation, l'avantage positionnel des blancs est fort important et il leur offre les meilleures perspectives pour la suite de la partie.

Cette position nous montre une troisième méthode pour parvenir à un enchaînement de l'aile gauche dans la partie classique fermée.

Elle résulte cette fois d'un gambit, le gambit étant le sacrifice momentané d'une pièce, non pas dans l'intention d'exécuter une combinaison, mais bien en vue d'obtenir un avantage positionnel quelconque qui compense la perte de la pièce et qui place l'adversaire devant des problèmes évidents.

Dans la position ci-après, les blancs viennent de placer le pion tombeau à la case 22 et comme cela se passe souvent dans ce type de jeu, les noirs vont répliquer par une attaque de ce pion avancé :

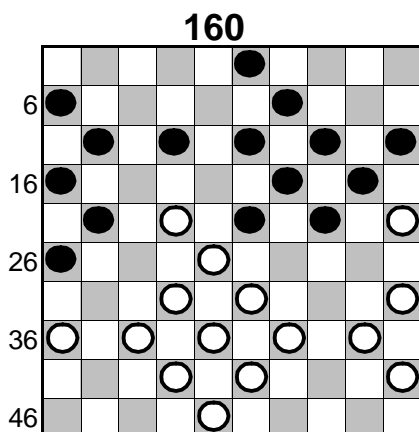


DIAGRAMME 160

(12-18)?

C'est une attaque fautive que les blancs vont mettre à profit pour assurer leur hégémonie sur le centre du jeu.

39-34 ! Ici, ce mouvement ne tient plus compte des possibilités résultant du coup de la bombe mais bien du temps de repos consécutif à l'attaque effectuée. Les noirs sont forcés de prendre et ne peuvent donc s'opposer à la manœuvre.

(18x27) 34-29 (23x34) 40x29.

Les noirs ont bien le pion de plus mais, en contrepartie, l'ensemble de leurs pièces est scindé en deux groupes bien distincts, sans aucune liaison entre eux.

En outre, leur aile gauche est entièrement bloquée par les pions 25 et 29 et le coup (13-18)? est de suite perdant par le coup direct 37-31 et 42x 4.

Enfin, les blancs ont la faculté de récupérer sur-le-champ le pion concédé temporairement en jouant 37-31 (26x37) 42x22.

Ils rétablissent ainsi l'égalité numérique tout en bénéficiant des avantages résultant de l'enchaînement du centre gauche adverse.

Reste aux noirs une ultime possibilité :

(26-31) 37x17 (11x22) 32x21 (16x27) 28x17 (19-23) 29x18 (13x11) par laquelle les noirs brisent l'enchaînement mais leur position s'en trouve fort abîmée et ils sont menacés de la perte de leur avant-poste en 27.

On peut notamment envisager comme marche :

42-37 (11-17) 33-28 et il devient impossible de parer à l'attaquer 37-31.

Dans ce cas, la manœuvre d'enchaînement a également porté ses fruits même si ceux-ci se récoltent d'une façon un peu inattendue.

Quelques questions récapitulatives

Nous allons faire la synthèse des principaux éléments qui ont émaillé l'ensemble des rubriques consacrées aux enchaînements.

Étant donné l'importance de ce sujet, une petite révision ne sera certainement pas superflue.

1°) Qu'est-ce qu'un enchaînement ?

On appelle enchaînement toute forme de jeu, toutes dispositions de pièces par laquelle un des joueurs immobilise momentanément un certain nombre de pions de l'adversaire.

2°) Où se pratiquent les enchaînements ?

En principe, à n'importe quel endroit du damier. Selon le cas, on peut avoir affaire à un enchaînement de l'aile gauche ou de l'aile droite, à un enchaînement du centre gauche ou du centre droit ou encore à un enchaînement d'une nature un peu particulière comme le marchand de bois ou le faux marchand de bois.

Cette liste n'est d'ailleurs pas limitative, il est également possible de rencontrer d'autres formes d'enchaînements telles que celles que nous montrerons plus loin.

3°) Quel est le but d'un enchaînement ?

La première raison qui pousse un joueur à adopter ce type de jeu est de gêner l'adversaire sur le plan positionnel en lui limitant fortement sa liberté de mouvements du côté enchaîné.

Mais l'élément combinatoire est un aspect tout aussi fondamental. Le jeu d'enchaînement implique nécessairement que les pièces des deux camps se trouvent à proximité les unes des autres ce qui multiplie les possibilités de combinaisons. Dès lors, le joueur qui choisit cette stratégie espère toujours tirer parti de l'enchaînement en exécutant une brillante combinaison.

4°) L'enchaînement est-il sans danger pour le joueur qui le réalise ?

Sûrement pas ! Nous avons vus des exemples précis dans lesquels c'était le joueur enfermé qui réussissait à exécuter une combinaison gagnante.

La notion combinatoire intervient en faveur de chacun des joueurs en présence, quelle que soit leur position respective et il ne suffit dès lors pas d'avoir obtenu un enchaînement théoriquement favorable pour se frotter les mains en s'imaginant que la partie est d'ores et déjà gagnée. Bien au contraire, c'est à partir de ce moment qu'il s'agira de redoubler d'attention pour tenter d'exploiter concrètement son avantage momentané.

5°) Faut-il accepter de se laisser enchaîner ?

Sur base de tout ce qui a été écrit, la réponse à cette question est évidemment négative puisque le joueur enchaîné prend un désavantage de position résultant du blocage d'un nombre plus ou moins important de ses pions.

Toutefois, cette réponse doit être fortement nuancée compte tenu de son degré de force personnel de même que de l'adversaire qui se trouve en face de soi. Ainsi, avons-nous déjà fait observer que certains joueurs n'hésitent pas, face à des adversaires plus faibles, à se laisser volontairement enchaîner dans le but de rendre ainsi la partie plus difficile et de désorienter leur opposant dans un style de jeu dans lequel il risque de ne pas se sentir à l'aise.

Mais ces sortes d'enchaînement sont acceptés en pleine connaissance de cause et les joueurs sont au courant des risques auxquels ils s'exposent. Ils n'hésiteront d'ailleurs pas non plus à se débarrasser de ces enchaînements lorsque ceux-ci deviendront trop dangereux et qu'ils ne pourront plus rien leur apporter de positif.

6°) Quelle attitude adopter face à un enchaînement de ses propres pièces ?

Étant donné que les enchaînements sont dangereux pour le joueur enfermé; il faut s'efforcer, lorsqu'on se trouve dans une telle situation, de briser au plus tôt l'enchaînement pris par l'adversaire.

Le plus souvent, on y parviendra par le biais d'un pionnage approprié, mais quelquefois aussi d'une combinaison qui aboutira en définitive à un vaste échange, un quatre pour quatre par exemple.

En tout cas, le joueur débutant ne devra pas craindre de recourir à de semblables manœuvres libératoires si l'occasion s'en présente, car dans le cas contraire, il poserait lui-même les jalons de sa future débâcle.

Mais disons également que, au fur et à mesure de son aguerissement, un joueur pourra se permettre peu à peu d'accepter les risques inhérents à toutes les formes d'enchaînement.

Enfin, en guise de conclusion, voici deux types d'enchaînement qui diffèrent quelque peu de ceux qui ont été étudiés jusqu'ici.

161

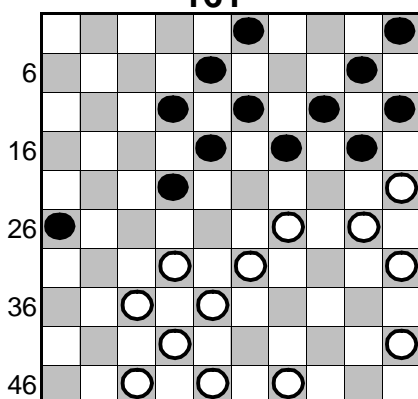


DIAGRAMME 161

Trait aux blancs qui continuent par :
30-24 (19x30) 35x24.

Les cinq pions arrière 5, 10, 14, 15 et 20 sont bloqués par les trois pions 24, 25 et 29.

Le coup (3- 9) est impossible à cause de 24-19 (14x34) et 25x 3.

Tandis que les suites (13-19) ou (18-23) ne sont pas davantage envisageables.

Il ne reste dès lors aux noirs que les seuls coups (12-17) ou (22-27).

Nous avons ici affaire à une autre forme d'enchaînement : l'enchaînement des pions arrière de l'aile gauche.

162

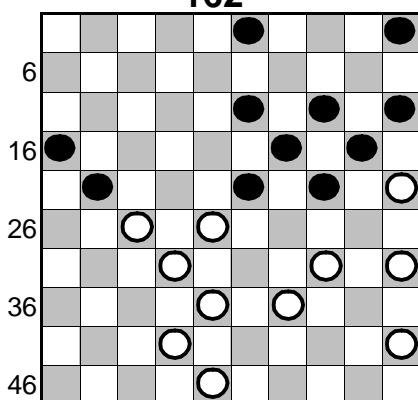


DIAGRAMME 162

Trait aux blancs qui enchaînent par : 34-30.

C'est ce que l'on appelle l'enchaînement par le trèfle. Les trois pions blancs en 25, 30 et 35 immobilisent les six pions adverses en 5, 14, 15, 19, 20 et 24.

Le mouvement (24-29) est naturellement interdit en raison de 30-24 avec gain de deux pions après (19x30) 28x 8 (3x12) 25x23.

Et sur (23-29), la réponse 39-33 laisserait toute l'aile gauche des noirs aussi inopérante.

Une telle forme d'enchaînement donne un avantage important au joueur qui parvient à le prendre à son compte.

Les enchaînements

*original de Michel Grégoire
mise en page par Francis Pesente*
