

CHAPITRE XXV

A LA POURSUITE D'UN MAT TYPE

La possibilité, même lointaine, de placer contre son adversaire un mat type ne suffit pas, le plus souvent, pour bâtir un plan conséquent de jeu. Mais dans bien des cas, cette possibilité très générale peut guider un joueur d'attaque et lui suggérer les manœuvres utiles. Il en sera notamment ainsi toutes les fois que l'assaillant envisagera qu'il lui sera loisible, sans dommages dans son propre camp, de détruire le roque adverse.

Nous allons en donner quelques exemples. Ces exemples, à dire vrai, seraient mieux à leur place dans notre prochain ouvrage : « LA CONDUITE DE LA PARTIE ». Mais, utiles applications de l'étude des mats types, ils donneront à l'étudiant un aperçu de la méthode que nous préconisons pour arriver à savoir conduire une

FIN DE PARTIE N° 43

C. HAVASI

Tournoi des Nations, Folkestone
1933



Après le 15^e coup des Noirs

La position — tout amateur un peu exercé le reconnaîtra d'emblée — provient d'un gambit de la D refusé, défense Orthodoxe. Joueur d'attaque, Cornel Havi, mort en déportation pendant la deuxième guerre mondiale, va s'efforcer d'entreprendre quelque chose. Et il commence par un coup qui va amener la liquidation de quelques pièces mineures.

- 16. Cf3—e5 Cd7 X e5
- 17. d4 X e5 Cf6—d5

Si l'adversaire jouait toujours les coups justes, il est bien évident qu'à partir d'une position d'égalité, toutes les parties seraient nulles. Mais tout le monde est sujet à se tromper, et c'est pourquoi l'on gagne des parties.

Ici dans leur désir légitime de multiplier les échanges pour simplifier la position, les Noirs ne jouent pas le meilleur coup. Malgré les apparences 17... Cf6—d7 ! n'était pas mauvais.

Exemple :

- 17. ... Td1 X d7 Cf6—d7

Sinon ce C ira tranquillement à f8, défendre le roque.

- 18. ... Db6—c6 !
- 19. Td7 X b7 Fe7 X g5 !
- 20. De2—f3

Sinon la T ne sortira plus.

- 20. ... Dc6 X f3
- 21. g2 X f3

Avec une partie égale, et des F de couleurs différentes.

Revenons à la partie :

- 18. Ce3 X d5 Fb7 X d5
- 19. Fg5 X e7 Fd5 X a2

Les Noirs, pour ne pas perdre un P après 19... Te8 X e7 ; 20. Fa2 X d5, e6 X d5 ; 21. Td1 X d5, se lancent dans une aventure. Elle ne se méfieront pas, persuadés qu'ils sont que les F de couleurs différentes assureront une nullité facile et croyant peut-être même que leur majorité de P sur l'aile D leur procurera un finale avec quelques promesses.

- 20. Fe7—h4 Db6—b7

Probablement pour interdire aux TB l'accès momentanément de la septième traverse et pour empêcher qu'une irruption telle que Td1—d6 s'accompagne d'une attaque de la D.

- 21. De2—g4 Rg8—h8

Pour éviter le coup désagréable 22. Fh4—f6.

22. Td1—d6

Les Blancs préparent visiblement le doublement de leurs T sur la colonne d. Mais le sens profond de ce doublement échappe aux Noirs.

- 22. ... b5—b4
- 23. Tc1—d1 b4 X a3 ?



Après le 23^e coup des Noirs

Par toutes les manœuvres préparatoires que nous venons de voir, les Blancs ont monté une attaque contre le RN. Elle va se déclencher, irrésistible.

Avez-vous saisi pourquoi les Blancs ont doublé leurs T sans se préoccuper du travail des Noirs sur l'aile D ? Si oui, vous allez sans aucun doute découvrir par vous-même le coup qui, dans cette position, a contraint immédiatement Sacconi à abandonner.

Cherchez avant de poursuivre la lecture de cette partie.

- 24. Fh4—f6 ! ! abandonne

Les Blancs menacent en effet de 25. Dg4 X g7 mat, forme élémentaire du mat n° 8.

Il n'y a que deux parades possibles : 24... g7 X f6 et 24... Te8—g8. Examinons-les successivement.