

## PARTIE N° 52

## Espagnole

Partie didactique,  
composée en 1894

Em. LASKER.

Em. LASKER (1868-1940), docteur en philosophie, a été champion du monde de 1894 à 1921. Son style, clair et précis, le rendait imbattable. Même après avoir perdu le titre, il terminait premier dans les tournois internationaux. C'est la plus grande figure des Echecs de ces cinquante dernières années.

1. e2—e4 e7—e5
2. Cg1—f3 Cb8—c6
3. Ff1—b5 Cg8—f6
4. 0—0 Cf6 X e4
5. Tf1—e1

Ce coup n'est pas le meilleur, car il permet aux Noirs d'égaliser.

5. d2—d4 ! est plus fort. Mais pour égaliser, il faut jouer avec soin et se méfier des embûches dont est semée cette ligne de jeu.

5. ...

La meilleure retraite, car elle gagne un temps en attaquant le FR des Blancs.

6. Cb1—c3 Cd6 X b5
7. Cf3 X e5

Un coup plein de ruse et qui tend aux Noirs un piège subtil...

7. ... Cc6 X e5 ?

Une première façon de donner dans le piège, comme nous l'allons voir.

Une seconde est de prendre l'autre C. Exemple :

7. ... Cb5 X c3
8. Ce5 X c6 + Ff8—e7
9. Cc6 X e7 ! Cc3 X d1
10. Ce7—g6 + Dd8—e7
11. Cg6 X e7

Et les Blancs restent avec au moins une pièce en plus.

Le seul coup correct est 7. ... Ff8—e7 ! par lequel les Noirs se prémunissent avantageusement contre les échecs à la découverte en même temps qu'ils poursuivent leur développement.

Revenons au coup du texte.

8. Te1 X e5 + Ff8—e7

Les Blancs vont exploiter le clouage de ce F et en faire le fondement d'une combinaison de mat.



Après le 8<sup>e</sup> coup des Noirs

9. Cc3—d5 !

Au lieu de reprendre la pièce, les Blancs attaquent une seconde fois le F cloué.

9. ... 0—0

Les Noirs ayant une pièce de plus abandonnent le F pour mettre le R en sûreté... Du moins le croient-ils.

10. Cd5—e7 + Rg8—h8

Si maintenant les Blancs continuaient par 11. Te5 X b5, les Noirs par ... Dd8 X e7 obtiendraient l'égalité. Mais il n'est pas question de cela.

11. Dd1—h5 !

Un coup à la fois simple et puissant et qui gagne immédiatement la partie.

Supposons d'abord que les Noirs

## PARTIE N° 53

## Pion D

Joué en 1929,  
au Tournoi de Carlsbad

M. VIDMAR M. EUWE

Milan VIDMAR (1885), ingénieur et professeur en Yougoslavie, est un maître de premier plan, dans les tournois et qui, s'il avait joué les débuts avec plus de soin, se serait mieux classé encore.

Max EUWE (1901-1981), professeur de mathématiques, grand maître international, allie un grand talent tactique à de fortes connaissances théoriques. Il est parvenu à ravir à Alekhine le titre de champion du monde et à le conserver pendant deux ans.

1. d2—d4 Cg8—f6
2. Cg1—f3 g7—g6
3. Fe1—g5

Vidmar a souvent traité les débuts avec négligence, sans doute faute de se tenir au courant des nouveautés théoriques. Le coup du texte n'est ni usuel ni recommandable.

3. ... Ff8—g7
4. Cb1—d2 c7—c5
5. e2—e3 b7—b6
6. Ff1—d3 Fc8—b7
7. 0—0 h7—h6
8. Fg5—f4 d7—d6
9. e2—c3

Naturellement, 9. h2—h3 préservant le F était préférable.

9. ... Dd1—b3

C'est clairement montrer que l'on joue pour le gain et que l'on espère gagner avant la fin de la partie.

10. ... Cb5 X f4
11. e3 X f4 0—0 !
12. Ta1—d1

ne voient pas la menace et jouent d7—d6 ou Cb5—d4.

11. ... (Cb5—d4)
12. Dh5 X h7 + Rh8 X h7
13. Te5—h5 mat.

C'est le mat d'Anastasia (mat n° 5).

Mais les Noirs ont vu la menace et pour la parer ils attaquent la D.

11. ... (g7—g6)
12. Dh5—h6

Ce coup implique une menace de mat en deux coups, évidente pour un joueur exercé, mais qui demande une certaine attention à l'étudiant pour être aperçue. Elle n'est d'ailleurs parable qu'au prix d'un lourd sacrifice.

12. ... d7—d6
13. Te5—h5 !

Voici un autre mat type que nous étudierons plus loin.

13. ... g6 X h5
14. Dh6—f6 mat.

La partie que voici montre le rôle que joue le temps de réflexion dans un combat sérieux. Dans les tournois le temps de réflexion est limité. Il faut, en général, jouer à la cadence de 15 coups par heure. Le premier contrôle se fait au bout de deux heures, puis ensuite d'heure en heure. Un bon joueur doit régler son temps de façon à arrêter sa réflexion sur un coup difficile. En fait quand une position est compliquée, il arrive fréquemment que les deux adversaires soient à court de temps. Et vers le 25<sup>e</sup> coup, ils se trouvent avoir cinq coups à jouer en quelques secondes.