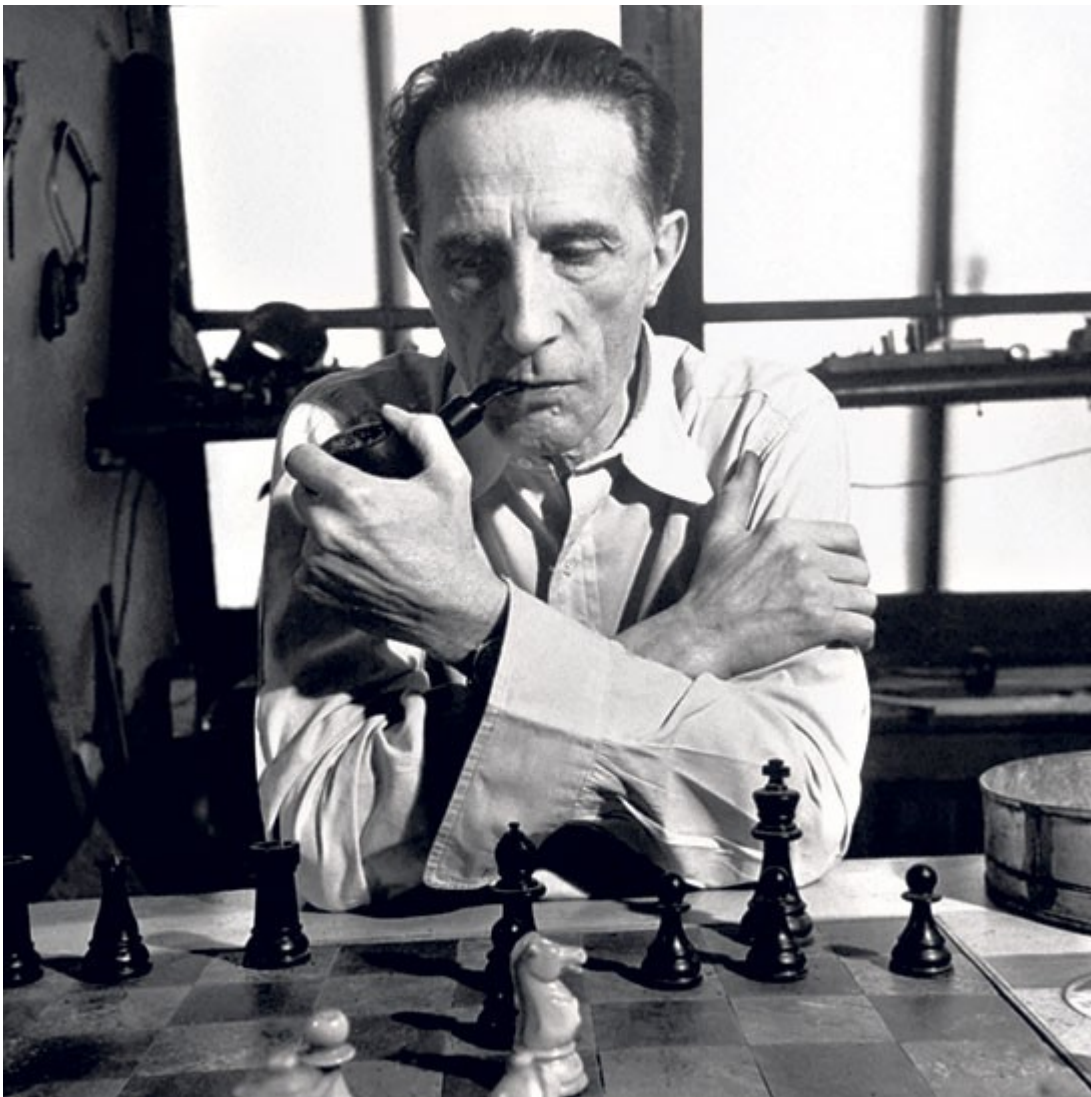


Concevoir un plan

par Franck Radina



Marcel Duchamp

Introduction

Concevoir un plan est un savoir-faire qui manque cruellement à la plupart des joueurs débutants et intermédiaires. Beaucoup jouent au coup par coup. Ils ne jouent pas aux Echecs qui est un jeu stratégique, ils jouent au jeu de l'attaque et de la défense. C'est ce que constate l'entraîneur Igor Smirnov.

Il existe différentes méthodes pour concevoir des plans. Les deux plus connues sont la méthode Silman et la méthode Dorfman. Ces méthodes peuvent ne pas fonctionner dans toutes les positions ou dans toutes les phases de la partie mais elles ont un mérite important. Elles structurent notre réflexion, c'est à dire, nous indiquent des étapes à suivre afin d'élaborer un plan.

J'ai mieux joué certaines de mes parties lorsque j'ai appliqué l'une de ces méthodes. Elle nous avait été présentée par Fabrice Moracchini, au cours d'un stage à Beauvais, il y a quelques années. J'essayais enfin de concevoir des plans et ne jouais plus uniquement au coup par coup. Durant cette période, j'avais gagné plus de 100 points elo.

Xavier Parmentier, entraîneur expérimenté, affirmait dans son livre "Une Boussole sur l'Echiquier" ne pas adhérer à ces méthodes. Elles ne lui convenaient pas. Il proposait une autre façon de voir le jeu qui est également intéressante.

Je reprends, à travers ce document, quelques idées développées par ces entraîneurs et vous propose une méthode basique de conception de plan.

Cette méthode personnelle, baptisée ARS, a un intérêt pédagogique mais elle n'est pas très performante dans sa version actuelle.

Le but de ce document n'est pas de vous inciter à suivre cette méthode au pied de la lettre mais surtout de vous sensibiliser à la conception de plan et au principe d'activité.

1) A propos de l'activité

2) Qu'est ce qu'un plan ?

3) Méthode ARS

31) Dois-je calculer ou concevoir un plan ?

32) Analyse de la position actuelle

33) Recherche d'une nouvelle position

34) Sélection des coups à jouer pour atteindre la nouvelle position

4) Exercices

5) Solutions

1) A propos de l'activité

Quels conseils pratiques échiquéens connaissez-vous ?

Citez dans quelle phase de jeu ils s'appliquent plus particulièrement.

Quelques-uns en vrac :

Ouverture : Développer ses pièces

Finale : Centraliser son Roi

Milieu : Doubler ses Tours sur une colonne ouverte

Ouverture : Roquer rapidement

Finale : Pousser un pion passé

Ouverture : Lier ses Tours

Milieu : Centraliser ses pièces

Finale : Placer la Tour derrière un pion passé

Ouverture : Finir son développement avant d'attaquer

Milieu : Garder la paire de Fous

Milieu : Créer des faiblesses dans le camp adverse

Milieu : Placer le Cavalier sur un avant-poste

Finale : Avec un pion d'avance, échanger les pièces et non les pions

Finale : Prendre l'opposition

Quel est le facteur commun à tous ces conseils et bien d'autres encore ?

Il s'agit de l'activité !

L'activité est un principe fondamental aux échecs. Ce principe est présent dans toutes les phases de la partie.

Vous pouvez augmenter votre activité en ayant plus de matériel mais attention ce n'est pas toujours le cas !

D'ailleurs, Capablanca, dans ses principes fondamentaux, souligne bien que l'activité est plus importante que le matériel.

Vous pouvez augmenter votre activité en restreignant les possibilités adverses.

Vous pouvez augmenter votre activité en ouvrant des lignes, en déplaçant vos pièces, en faisant un sacrifice, en recentrant vos pièces, en effectuant un échange, etc.

Concevoir un plan ne peut se faire sans tenir compte de ce principe fondamental qu'est l'activité.

2) Qu'est-ce qu'un plan ?

Aux Echecs, je n'ai pas trouvé de définition d'un plan qui me convienne et il n'y en a guère à ma connaissance. J'ai procédé par analogie.

Imaginons que vous êtes piéton dans une ville qui vous est inconnue. Un plan affiché sur un panneau public vous indique "Vous êtes ici".

Vous allez choisir un parcours pour vous rendre dans un endroit différent. Vous pouvez vous rendre dans un endroit proche du lieu où vous êtes. Dans ce cas, il y aura peu d'étapes. Vous pouvez aussi vous rendre dans un endroit bien plus éloigné. Dans ce cas, vous serez sans doute heureux de retrouver un nouveau plan sur votre parcours.

Un plan aux Echecs doit vous permettre d'obtenir 3 informations :

Où suis-je ?
Où vais-je ?
Comment m'y rendre ?

En traduction échiquéenne :

Analyser la position actuelle
Rechercher une nouvelle position
Sélectionner les coups à jouer pour atteindre la nouvelle position

Un bon plan ne devrait pas être trop long ni trop compliqué, sinon les chances de se perdre sont élevées. Il est illusoire de construire un plan qui vous mène du premier coup jusqu'à la fin de la partie. Les plus puissants calculateurs n'y parviennent pas encore. Un bon plan doit bien sûr être réalisable. Il vous faudra vérifier que l'adversaire ne vous barre pas la route. Néanmoins, si votre plan vous semble correct, ne vous laissez pas perturber en chemin et allez au bout de celui-ci. Une erreur courante est de commencer à jouer un plan, puis de jouer des coups parasites qui ne réalisent pas votre plan.

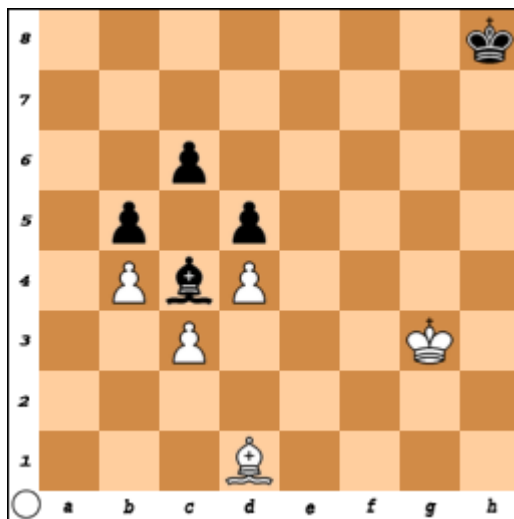
Quand dois-je concevoir un plan ?

Je vais rendre la réponse simple... Je dois concevoir un plan **quand il n'y a rien à faire !** Lorsque les pièces sont en contact, il y a du calcul à faire. Inutile de bâtir un plan lorsque mon adversaire me menace d'un mat en un coup. Par contre, lorsqu'il n'y a pas ou très peu de calcul, c'est le moment de concevoir un plan.

Le plan doit m'indiquer où je suis et me permettre d'atteindre une autre position. Cette nouvelle position aura peut-être de nouvelles caractéristiques. Ce sera un endroit différent du premier. Si dans ce nouvel endroit, la situation est calme et qu'il n'y a rien à faire, alors je devrais à nouveau concevoir un plan.

3) Méthode ARS

Prenons un exemple lui aussi très simple.
Trait aux Blancs.



31) Dois-je calculer ou concevoir un plan ?

Dans cette position, les pièces ne sont pas en contact. Il n'y a pas d'échec ou de prise possible. Il y a bien quelques coups d'attaque mais ils ne semblent pas intéressants. Grosso modo, il n'y a pas de calcul à faire. Je dois donc concevoir un plan :

Analyser la position actuelle

Rechercher une nouvelle position

Sélectionner les coups à jouer pour atteindre la nouvelle position

32) Analyse de la position actuelle

Je vais regarder deux choses pour analyser la position : les différences et l'activité. Je ferai ensuite un bilan.

Différences

Ici, il s'agit de jouer au jeu des 7 erreurs ou 7 différences entre les deux camps. Mon regard est photographique et je ne tiens pas compte des coups possibles. Seulement deux sortes de différences peuvent être trouvées dans cette phase :

- des différences **matérielles**
- des différences dans la **structure de pions**

Si mon adversaire possède un Cavalier et que je possède un Fou : c'est une différence matérielle. Le Fou est supérieur au Cavalier. Ce point pourra être revu dans la partie "activité" de l'analyse.

Dans la position présentée : quelles sont les différences entre les deux camps ?

Il n'y en a aucune selon ma définition des différences.

Différence matérielle : =
Différence dans la structure de pions : =
Les deux camps ont un pion arriéré.

Activité

Ici, il s'agit de comparer l'activité des pièces des deux camps.

Le Roi Blanc est plus actif que son homologue : +
Le Fou Blanc est plus actif que son homologue : +
Le Fou Noir est un mauvais Fou et le Fou Blanc est un bon Fou.

Imaginons que mon adversaire ait un Cavalier bien posté et actif alors que j'ai un mauvais Fou inactif, je noterai alors ici un désavantage, bien que j'aurai noté un avantage dans la partie "différences" de l'analyse.

Bilan

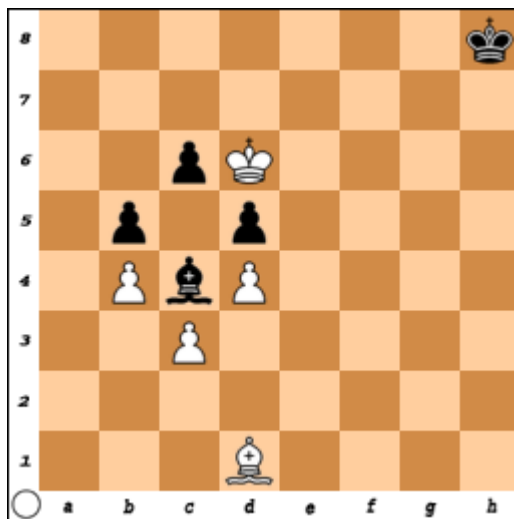
La position actuelle est égale pour la structure de pions et le matériel : =
Mes pièces sont plus actives que celles de mon adversaire : +

J'ai un avantage d'activité. Je dois mener une attaque.

33) Recherche d'une nouvelle position

L'analyse de la position m'incite à mener une attaque. Reste à trouver où intervenir.

Le pion c6 est la cible idéale. C'est un pion arriéré et il ne peut être défendu par le Roi Noir qui est éloigné. Je choisis d'amener mon Roi en d6 pour attaquer le pion c6. En finale, le Roi est une pièce d'attaque.

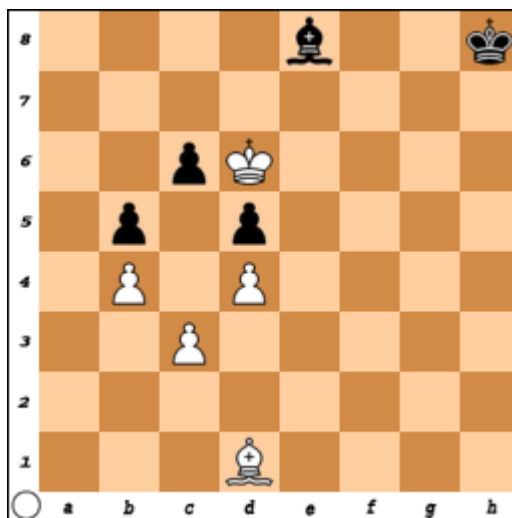


34) Sélection des coups à jouer pour atteindre la nouvelle position

Je peux jouer Rf4, Re5 puis Rd6. Le Roi Noir ne peut pas me gêner.

Il me faut trois coups pour rejoindre d6. En trois coups, le Fou Noir peut venir défendre c6 en se plaçant en e8.

Voici la nouvelle position atteinte.



Celle-ci fait davantage appel au calcul que la précédente. Si l'on élabore un nouveau plan à partir de cette nouvelle position, l'analyse ne diffère pas de la position précédente.

On pourra manoeuvrer le Fou pour l'amener en d7, gagner le pion c6.

Une fois le pion c6 pris, l'analyse de la nouvelle position obtenue sera différente. J'aurai toujours un avantage d'activité mais il y aura une différence entre les deux camps : une différence matérielle.

D'autre part, comme il y aura alors vraisemblablement des prises possibles et des coups d'attaque, la position fera davantage appel au calcul. Elle ne réclamera plus autant de concevoir un plan.

Remarque liée au principe d'activité pour la sélection de coups

Entre le Fou et le Roi pour attaquer le pion c6, j'ai privilégié de déplacer le Roi.
Pourquoi ?

Il vaut mieux choisir la pièce la plus puissante à déplacer d'abord ou, plus précisément, celle qui augmentera davantage votre activité globale par rapport à l'activité globale de votre adversaire. Dans cette position cela semble un détail. Dans d'autres positions, avec plus de pièces, on choisira de préférence de déplacer la pièce la plus puissante en premier car c'est probablement son déplacement qui pourrait augmenter le plus votre activité globale. L'ordre théorique à privilégier est donc celui-ci :

Dame, Tour, Roi, Fou, Cavalier, Pion

Je considère ici que le Roi vaut environ 4 pions en tant que pièce d'attaque et qu'il est donc supérieur au Fou et Cavalier.

La valeur des pièces est par tradition mesurée en pions ce qui peut nous induire en erreur dès notre apprentissage du jeu car la valeur des pièces en pratique n'est pas liée au matériel mais à leur activité et position.

Deux pions liés sur la 6ème rangée dominent une Tour par exemple.

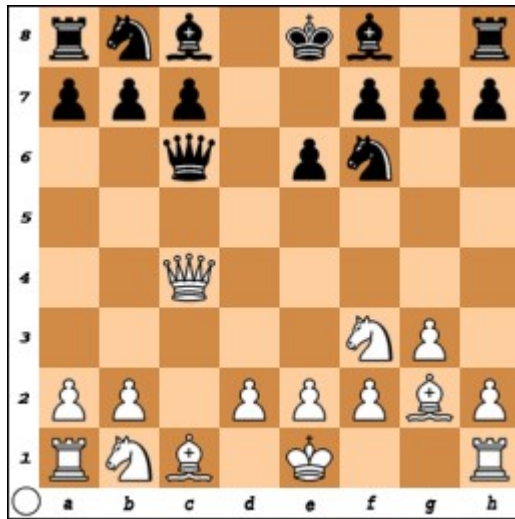
Entre plusieurs coups possibles pour atteindre ma nouvelle position, je sélectionne le coup qui contribue le plus à l'accroissement de mon activité

(ou restreint le plus celle de l'adversaire).

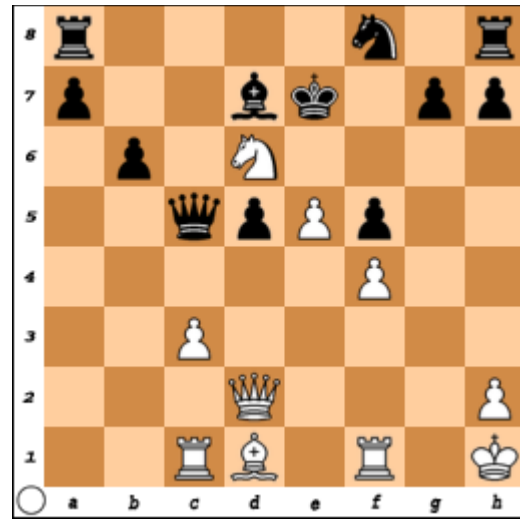
4) Exercices

Trouvez un coup qui contribue à votre activité.

1. Trait aux Blancs

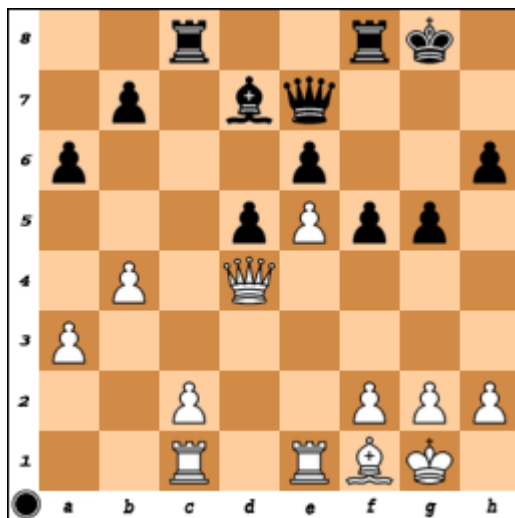


2. Trait aux Blancs

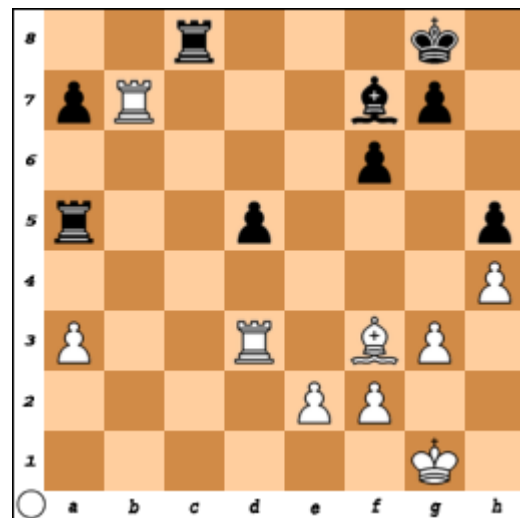


Trouvez un plan. Les solutions sont exprimées via la méthode ARS mais vous pouvez procéder autrement pour résoudre ces exercices.

3. Trait aux Noirs



4. Trait aux Blancs



6) Solutions

1.

Echanger les Dames donnerait de l'activité à votre adversaire. Défendre la Dame par **b3** permet le développement futur du Fou en b2. Les Noirs s'ils échangent les Dames en c4 augmenteront l'activité de vos pièces en vous offrant la colonne b semi-ouverte. Qui prend en premier commet une erreur !

2.

Le coup Ff3 connecte vos Tours et fait pression sur le pion isolé d5. Au lieu de prendre en d5, une pression supplémentaire pourra être mise via le coup c4.

3.

Calcul ou plan ?

Il n'y a pas beaucoup de calcul dans cette position. On peut repérer un coup d'attaque : Fb5. Ce coup est intéressant s'il participe à la réalisation d'un plan.

Analyse de la position actuelle

Différences

Pas de différence matérielle : =

Une différence dans la structure de pions : le pion Blanc c2 est arriéré : +

Je mets un + car une faiblesse de l'adversaire est un avantage pour mon camp.

Activité

Dame Blanche légèrement supérieure à la Dame Noire : -

Fou Blanc meilleur que le Fou Noir qui est un mauvais Fou : -

Tour Noire c8 placée sur la seule colonne semi-ouverte de la position. Elle est supérieure à son homologue Blanche en c1 : +

Les deux autres Tours ont sensiblement la même activité : =

Bilan

J'ai globalement un déficit d'activité par rapport à mon adversaire : -

J'ai un avantage dans la structure de pion avec la faiblesse du pion c2 arriéré : +

Recherche d'une nouvelle position

Mes points positifs sont sur la colonne c. Je dois profiter de cette colonne et fixer la faiblesse du pion c2 : doubler/tripler mes pièces lourdes sur la colonne c.

Sélection des coups à jouer pour atteindre la nouvelle position

En jouant Tc7, les Blancs peuvent se débarrasser de leur faiblesse en jouant c4 et ouvrir la position à leur avantage étant donné leur supériorité d'activité globale. Je dois empêcher les Blancs de jouer c4 pour réaliser ma nouvelle position. Le coup Fb5, suivi de l'échange des Fous est idéal pour réaliser ce plan. J'échange mon mauvais Fou contre le bon Fou adverse (je gagne en activité) et j'obtiens la case c4 pour ma Tour. Je pourrais doubler/tripler mes pièces lourdes sur la colonne c. Coup sélectionné : Fb5!

4.

Calcul ou plan ?

Les pièces ne sont pas au contact. Je dois m'orienter vers un plan.

Analyse de la position actuelle

Différences

Pas de différence matérielle : =

Une différence dans la structure de pions : le pion Noir d5 est isolé : +

Activité

Fou Blanc supérieur à son homologue enfermé : +

Tours Blanches supérieures aux Tours Noires : +

La Tour Blanche en b7 est idéalement placée sur la 7ème rangée adverse.

Bilan

Mon activité est supérieure et mon adversaire a une faiblesse de pion.

J'ai deux avantages.

Recherche d'une nouvelle position

Soit j'attaque la faiblesse d5, soit j'accentue mon activité sur la 7ème rangée.

Sélection des coups à jouer pour atteindre la nouvelle position

Attaquer la faiblesse en d5 avec Td7 se verrait répliquer Tcc4.

Comment accentuer mon activité sur la 7ème rangée ?

Ma Tour d serait plus active en c7 ou e7. Deux Tours doublées sur la 7ème rangée !

1. Te3 Te8 2. Tc3 et les Noirs ne peuvent pas m'empêcher de venir en c7.

Une manoeuvre de zig-zag payante !

