

La fièvre du vendredi soir

La séance d'entraînement d'aujourd'hui est particulière. Il s'agit de l'étude d'une partie jouée en tournoi intérieur (une excellente coutume que tous les clubs n'adoptent malheureusement pas) et que les deux adversaires ont commenté chacun de leur côté. C'est un sujet très instructif. La partie en elle-même n'est qu'un faire-valoir et le plus intéressant est l'analyse des commentaires réalisés par les deux joueurs. La première chose à faire est de leur dire "bravo" pour oser "monter sur scène" et s'exprimer. C'est particulièrement vrai pour le perdant car c'est évidemment beaucoup plus difficile. La partie qui suit ainsi que ses commentaires (et surtout ses commentaires, devrais-je dire) est hautement intéressante à plus d'un titre. Elle fait appel à des sujets purement techniques mais aussi à des concepts psychologiques. Nous pourrions également aborder des thèmes concernant la préparation : comment choisir son répertoire d'ouverture ; pourquoi et comment analyser ses parties ; comment utiliser les outils informatiques qui sont à notre disposition, etc.

Manuel (1947) - Nicolas (1660)

14.11.2008

1.e4 c6

Défense que je travaille depuis un an (N)

PK : Nous abordons immédiatement un sujet capital : le choix du répertoire de débuts. On pourrait croire qu'il suffit de piocher plus ou moins au hasard dans telle ou telle encyclopédie et que le tour est joué. C'est évidemment beaucoup moins simple. Notre répertoire d'ouvertures doit répondre à un certain nombre de critères. Tout d'abord, mes ouvertures doivent être correctes, c'est à dire qu'il ne doit pas exister une réfutation connue de ce que je joue. Cela semble évident mais pourtant de nombreux amateurs adoptent des débuts à la réputation douteuse, s'interdisant eux-mêmes toute progression. Vient ensuite la question du style. Si l'on divise très schématiquement les joueurs d'Echecs en deux populations, les solides et les romantiques (il est difficile de trouver les mots exacts) les choses apparaissent plus clairement. Dans la réalité, à moins d'une configuration mentale prononcée, chaque joueur appartient plus ou moins à l'une de ces catégories, mais c'est un bon point de départ. Il est clair, par exemple, que la sicilienne n'a pas le même caractère que la caro-kann. Lorsque je réponds à 1.e4 par

1...c5, j'envoie à mon adversaire un certain message : je ne lutte pas pour la nulle, je souhaite prendre l'initiative et je suis prêt à prendre des risques pour arriver à mes fins. Cela signifie que je suis à l'aise dans le calcul des variantes, que j'aime la tactique et qu'une position tendue ne me fait pas peur, bien au contraire. Si je joue 1...c6 face à 1.e4, j'annonce tout autre chose : je n'ai pas envie de lutter immédiatement pour l'initiative mais je préfère d'abord égaliser pour ensuite faire valoir ma compréhension stratégique. Je n'ai pas l'intention de perdre rapidement. Je préfère la solidité au risque. Je suis prêt à jouer 90 coups car je suis particulièrement à l'aise en finale. J'aime les luttes stratégiques et les attaques où l'on sacrifie du matériel pour des compensations difficiles à évaluer ne sont pas ma tasse de thé. En clair, je suis plus fourmi que cigale. Un joueur de caro-kann préfère la cueillette des champignons au rafting, collectionne les timbres plutôt que de jouer au poker. Il possède des meubles en chêne, son électroménager est de marque allemande et il roule en Volvo. Bref, c'est tout un état d'esprit. Un joueur de caro-kann sait aussi que cette ouverture a fait les beaux jours de Nimzowitsch, Petrossian, Karpov ou Seirawan. Si je n'apprécie pas leur style de jeu, il se peut que la caro-kann ne me convienne pas.

On peut parler ensuite de l'efficacité : est-ce que la caro-kann peut faire progresser un joueur ? C'est discutable. Il est, à mon avis, préférable de jouer dans un premier temps des débuts ouverts. C'est ce qui apprend à calculer. Jouer des positions où traînent des attaques de mat, des "fou prend f7 échec", des combinaisons de bases, tout cela est très formateur. Ce n'est qu'une théorie personnelle mais, pour moi, l'évolution normale d'un joueur d'Echecs suivrait l'histoire du jeu : d'abord Labourdonnais, Anderssen et Morphy, ensuite Steinitz, Tarrasch et Rubinstein, puis Lasker, Capablanca et Alekhine, Nimzowitsch et Réti, Botvinnik et Euwe, etc. Choisir son répertoire d'ouvertures est chose délicate. Il faut regarder (je ne parle pas d'analyser) un grand nombre de parties pour faire son choix. Comment choisirez-vous ce que vous allez manger au restaurant si vous ne connaissez pas tous les plats de la carte ? Autre élément important, le choix de l'ouverture pour les joueurs du dimanche tels que nous doit prendre en compte le temps qu'il m'est possible d'investir dans le travail échiquéen. En effet, certaines ouvertures demandent de suivre au plus près l'actualité échiquéenne tandis que d'autres sont plus stables dans le temps.

2.d4 d5

PK : Une petite précision car la « copie » de l'un des deux adversaires indiquait l'orthographe « caro-kahn ».

La défense caro-kann doit son nom à l'anglais Horatio Caro et à l'autrichien Marcus Kann qui la pratiquèrent à la fin du XIX^{ème} siècle. Elle n'a rien à voir avec le russe Ilya Abramovich Kan (1909–1978), auteur notamment de "La défense dans la partie d'Echecs", ni avec le joueur français d'origine russe Victor Kahn (1889–1971) qui écrivit avec Georges Renaud l'excellent ouvrage "L'art de faire mat".

3.e5 Ff5 4.Ce2

PK : La façon de jouer cette variante d'avance de la caro-kann a évolué. Pendant des années, inquiété le fou f5 à grands coups de g4 et h4. La tendance actuelle est beaucoup plus calme et on se préoccupe plus d'exploiter son départ de c8 que sa présence en f5. 4.Cf3 e6 5.Fe2 c5 6.Fe3 cxd4 7.Cxd4 Ce7 8.Cd2 Cbc6 9.C2f3 Fg4 10.0–0 Fxf3 11.Cxf3 g6 12.c4 Fg7 13.cxd5 Cxd5 14.Fc5 Ff8 15.Dc1 Tc8 16.Fxf8 Cd4 17.Dd1 Cxe2+ 18.Dxe2 Rxf8 19.Tac1 Rg7 20.h4 Db6 21.g3 h6 22.a3 Tc5 23.Tc2 Thc8 24.Tfc1 a5 25.Dd2 Txc2 26.Txc2 Tc5 27.Dc1 Txc2 28.Dxc2 Ce7 29.Dc3 Cc6 30.b3 Dd8 31.a4 Dd1+ 32.Rg2 De2 33.De3 Dd1 34.Cd2 Cb4 35.Cc4 Cc2 36.Dd2 Db1 37.Df4 Ce1+ 38.Rh2 Dxb3 39.Df6+ Rg8 40.Dd8+ Rh7 41.Df6 Rg8 42.Dd8+ Rh7 43.Df6 Rg8 ½–½ Kamsky-Topalov, Sofia 2009

4...e6 5.Cg3 Fg6 6.h4 f6

Une curiosité trouvée dans le Gabor KALLAI (N).

6...h6 ou 6...h5 sont les réponses courantes. Fou en f7 moins actif et fragilisation de e6. Même si la suite de la partie et les 5 parties trouvées dans ma Base donnent lieu à des positions ok pour les Noirs, j'ai des doutes sur l'intérêt de replier le Fou en f7. La seule justification est d'inciter la poussée 7.h5 et mettre la pression sur ce pion difficile à défendre : justification suffisante ? (M)

PK : J'ignore ce que dit Kallai à propos de ce coup mais il faut reconnaître qu'il est spécial. Le retrait Fg6-f7 rappelle la manœuvre Fh7-g8 de la partie Porreca-Bronstein, Belgrade 1954 : 1. e4 c6 2. d4 d5 3. Cc3 dxe4 4. Cxe4 Ff5 5. Cg3 Fg6 6. h4 h6 7. Ch3 Fh7 8. Fc4 Cf6 9. Cf4 Cbd7 10. O-O Dc7 11. Te1 Fg8!!? Mais tout le monde ne s'appelle pas Bronstein.

6...f6 fait pression sur e5 (mais affaiblit e6) et donne une case de repli peu glorieuse au fou g6. En dehors de ça, il est difficile de trouver une justification à ce coup autre que celle de sortir des sentiers battus.

Mais si certains sentiers sont battus et d'autres non, il y a souvent de bonnes raisons. Jetons donc un œil aux routes fréquentées : 6...h6 a été joué notamment par Flohr, Kholmov ou Pachman ; 6...h5 a été pratiqué par Botvinnik, Portisch ou Seirawan. Que dit à présent notre route départementale ? 6...f6 a été employé par 19 joueurs inconnus : trois sont cotés autour de 2400, quatre autour de 2200, trois avoisinent 2000. Parmi ces joueurs, aucun n'a joué deux fois cette variante. Évidemment, les statistiques et les grands-maîtres peuvent se tromper mais le résultat est ici flagrant. Même si je n'apporte pas la réfutation claire de 6...f6, on constate que ce coup a obtenu un succès à la mesure de son apparence. Au vu de "qui a joué quoi", on peut même d'emblée faire davantage confiance à h5 plutôt qu'à h6. Pour ma part, ayant appris la leçon à mes dépens, je ne choisis plus de variantes qui ne sont pas pratiquées par des grands-maîtres.

7.h5 Ff7

OK, cette retraite est un peu tristounette (N).

8.f4

Consolide e5 et, donc, le centre (M).

PK : Je ne suis pas du tout certain que ce coup soit bon. Il le serait peut-être si les Blancs avaient la possibilité de poursuivre par f4-f5. f4 affaiblit l'aile-roi plus qu'il ne renforce le centre et enterre le fou c1. Imaginez par exemple qu'un pion ou une pièce noire s'installe en f5. 8.exf6!? était une possibilité intéressante.

8...Ch6

Je pense que c'est la bonne réponse, contrôle des cases f5 et g4, frein à l'attaque sur l'aile roi (N).

PK : Manuel cite ici in extenso les parties trouvées dans sa base de données. Outre le fait qu'elles sont d'un intérêt relatif, précisons qu'il faut utiliser autant que

possible des outils récents. Manifestement, sa base date un peu.

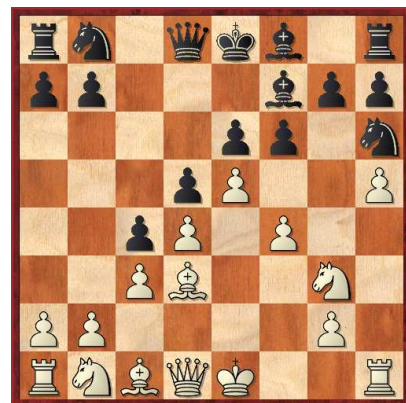
9.Fd3 c5

Je m'attaque aux appuis de e5 (N)

c6 a donc été une perte de temps ; le développement des pièces (Cd7, Fe7, Db6) était plus prioritaire je pense (M).

PK : Il me semble que c'est Nicolas qui a raison en attaquant la base de la chaîne de pions. Il s'agit d'une position à caractère fermée pour laquelle les temps de développement ont une importance relative. D'autre part, le fait que j'ai joué c6 au premier coup doit-il m'interdire à jamais de jouer c5 ? Les autres coups proposés par Manuel ont tous leurs défauts. Cd7 : le cavalier ne serait-il pas mieux en c6 après (justement) avoir poussé c5 ? Fe7 : est-ce que le fou ne coupe pas l'accès vers l'aile-Roi à la dame noire ? Db6 : est-ce qu'on est bien certain que c'est la meilleure case de la dame ? N'aurait-elle pas à envisager une carrière sur l'aile-Roi ? Attention à l'application de principes justes (le développement) dans une situation qui ne leur correspond pas. Allez voir le commentaire au onzième coup de la partie Alekhine-Wolf (partie 1).

10.c3 c4



Blocage des chaînes de pions avec un jeu fermé au centre et sur l'aile-Dame. La position la plus en sécurité pour les 2 Rois est donc sur l'aile-Dame surtout vu les possibilités d'ouverture et de poussée à

l'aile-Roi. J'ai tellement l'habitude qu'on me joue ce type de positions avec l'ouverture de la colonne 'c' que j'ai commis la STUPIDITE de faire le petit-roque... (M). Meilleur était 10...cxd4 je pense car crée une faiblesse durable avec un pion non soutenu en e4. En plus, l'ouverture de la colonne 'c' incite les Blancs à faire le petit roque avec les soucis vus dans la partie après la poussée f5 (M).

PK : Le coup c4 n'est justifié que s'il est suivi d'une avancée massive des pions de l'aile-dame (b5, a5, b4, etc.) Sinon, que fait de plus le pion "c" des Noirs en c4 qu'en c7 ? Attaquer le fou d3 ? La poussée c4 est ici une erreur : la base de la chaîne de pions est transférée de d4 en b2. Du fait de la présence des pions a2 et b2, ce sont même les Blancs qui peuvent prendre l'initiative sur la chaîne de pions des Noirs par b3 et a4, ce qui ne serait pas le cas si le pion était en a3 au lieu de a2 ⁽¹⁾. Par la même occasion, cela pourrait permettre Fc1-a3, échangeant le mauvais fou. De la même façon, l'échange ...cxd4 semble une erreur stratégique. Dans le conflit central, c'est le pion c5 qui a l'initiative et le pion c3 qui défend. Pourquoi diable résoudre cette tension en donnant, en prime, la case c3 au cavalier b1 ? Le coup normal, naturel, sain, en clair le bon coup est ici 10...Cc6. Ajoutons qu'il n'est pas clair du tout que la position la plus sécurisée pour les deux rois soit l'aile-dame. Ce côté de l'échiquier n'est fermé que provisoirement, et non stabilisé. Si une ouverture se produit de ce côté, elle peut être aussi catastrophique que la rupture d'un barrage. De plus, il est difficile de prédire quelle serait la victime du drame...

⁽¹⁾ Dans la française on connaît la variante 1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 Db6 5. Cf3 Cc6 6. a3 (menaçant b4) et maintenant 6...c4 ! Le coup b3 a perdu beaucoup de sa force avec le départ du pion a2 et les Noirs n'ont pas de soucis. Par exemple 7. Cbd2 Ca5 8. g3 Fe7 9. h4 Bd7 10. Fh3 f5 11. exf6 gxf6 12. O-O h5 13. Te1 Ch6 14. Ch2 O-O-O 15. Dxh5 Tdg8, etc. Grischuk-Korchnoi, Bienne 2001.

11.Fc2?!

PK : Tout le monde a l'air de trouver indiscutable la retraite en c2 et je suis prêt à parier que ce coup a été joué rapidement. Pour ma part, je ne suis pas certain qu'il soit le meilleur... Est-ce que je ne vais pas être enquiné à moyen terme par f6-f5 et Cg4 ? 11.Fe2 méritait vraiment qu'on s'y attarde et, pour ce qui me concerne, il eût été ici mon premier coup candidat. Méfions nous des "coups automatiques" comme de la peste. Confusément, cette histoire de Fc2 et de Fe2 me disait quelque-chose... J'ai mis plusieurs jours à me rappeler où j'avais vu un cas similaire. Allez voir le quinzième coup de la partie Spassky - Smyslov, Bucarest 1953 (partie n°2).

11...a6

Je veux contrer l'éventuel Fa4 par b5 (N)
Coup inutile, il vaut mieux activé les pièces et préparer le grand-roque (M)

PK : En quoi Fa4 constitue une menace ? Mystère... Par ailleurs, préparer le grand roque me semble assez hasardeux en raison des possibilités comme b2-b3. Mes deux coups candidats dans cette position sont 11...f5 et 11...Cc6, deux coups qui, au passage, empêchent f4-f5.

12.0-0

Je n'ai pas vu venir 12...f5 !, un coup gênant des Noirs qui devient très vite menaçant, chose que je ne pensais même pas envisageable vu leur position très repliée... (M) [12.f5 Pour éviter le blocage du Fou de cases noires par 12...f5 12...fxe5 13.dxe5 Dc7 14.De2 Cc6 15.Ff4 Fe7 16.Cd2 (M)

PK : Sans vouloir être taquin, on peut dire que "pour éviter le blocage du fou de cases noires" il était possible de laisser le pion f4 en f2. Ce fameux pion f4 qui était, souvenons nous, destiné à "renforcer le centre", que fait il donc en f5 ? A propos de "centre renforcé", que se passe-t'il après

un coup comme 15...d4!? (au lieu de Fe7) dans la variante indiquée ?

12...f5!!

(!) J'envisage Cg4 et Dh4 (N)

Le pion h5 va tomber, c'est inévitable ! En prime, le Roi Blanc va en plus être menacé par le dangereux couple Dame/Cavalier... (M).

PK : Tout le monde y va de son point d'exclamation... et moi aussi. Il est intéressant à présent de retourner au commentaire du onzième coup blanc.

13.Df3

Mieux : 13.De1 Dh4 14.Cd2 Fxh5 15.Cxh5 Dxh5 16.Tf3 donne plus de contre-jeu que dans la partie (M).

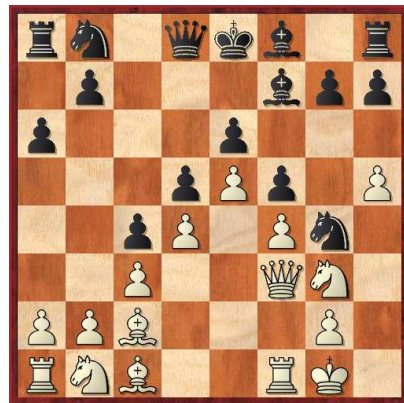
PK : Apparemment, Manuel utilise Rybka plutôt que Fritz pour réaliser ses commentaires. En effet, tous les coups de cette variante correspondent aux "premiers choix" du fameux logiciel. J'aurais préféré connaître ce qui a été calculé pendant la partie !

Voici une méthode qui doit permettre de progresser : d'abord, il FAUT analyser ses parties. Pourquoi passer un dimanche après midi ou un vendredi soir, pourquoi s'échiner quatre à six heures sur une partie si ce n'est pas pour en tirer les enseignements ? Il est préférable d'attendre quelques jours après la partie pour commencer l'analyse, afin de laisser retomber le côté émotionnel. On commence par prendre un vrai jeu d'échecs, un papier et un crayon. On note tout ce qui a été vu pendant le cours du jeu (si on ne fait pas confiance à sa mémoire, on peut le faire immédiatement après la partie). Ensuite, on analyse "à la main", en bougeant les pièces et en notant ce qu'on trouve. Ce travail prend environ deux heures. Ensuite, et ensuite seulement, on copie dans chessbase la partie et les variantes qu'on a trouvées. C'est alors que peut intervenir un logiciel du type Fritz ou Rybka pour vérifier nos calculs. On peut

ainsi voir apparaître ses erreurs, remarquer quel type d'erreur on commet, constater quels sont nos points faibles et nos points forts. Tout cela peut paraître fastidieux mais avec l'application de cette méthode, les progrès sont garantis. A l'inverse, une utilisation prématurée de l'outil informatique peut devenir un facteur de régression.

13...Cg4?

PK : Ce coup est une erreur qui inverse la tendance de la partie. L'ordre de coups correct est 13...Dh4 suivi de Cg4.



14.Te1?

14.Cxf5!? exf5 15.Fxf5 Ch6 16.Fh3,, (M)

PK : 14.Cxf5 ne mérite pas "!" mais "!". Cette variante donnée par Rybka-Manuel donne une position écrasante. Rien n'arrêtera le rouleau compresseur des pions blancs, les Noirs n'ont pas une seule bonne pièce et aucun contre-jeu.

14...Dh4 15.Fd2

Mieux : 15.b3 Pour donner de l'air à mes Fous et donner du contre-jeu sur l'aile-Dame vu que je ne peux rien faire de plus sur l'aile-Roi... (M).

15...Fhx5

Mon fou me semble mauvais, je provoque l'échange (N)

15...Dh2+ 16.Rf1 Fxh5 17.Cxh5 Dh1+ 18.Re2 Dxh5 par rapport à la partie, il n'y a que la position du Roi qui change: vaut-il mieux pour les Noirs qu'il soit en g1 ou en e2 ? La position en e2 permet aux Blancs d'activer leur Tour sur la colonne 'h' une fois le Cb1 déplacé (M).

PK : Mon choix se serait porté sur un coup comme 15...Cc6 Après tout, le pion h5 ne va pas s'envoler.

16.Cxh5 Dxh5 17.Dh3 Df7

Je ne pense pas tirer un avantage de l'échange des dames (N)

PK : Il me semble surtout que l'échange des dames permet aux Blancs de chasser la meilleure pièce noire, le cavalier g4. Après 17...Dxh3 18.gxh3 Ch6 il va falloir trouver un autre métier au cavalier noir.

18.Fe3

L'idée est d'amener ce très mauvais Fou en h4 pour l'échanger d'une manière ou d'une autre. C'est une manœuvre longue mais la position me paraissait 'relativement' fermée (là, avec le recul, je sous-estimais les poussées des pions h, g et f...) 18.b3 Pour donner de l'air à mes Fous et donner du contre-jeu sur l'aile-Dame (M).

18...Cd7

J'ai un plan, le 0-0-0 et la poussée g5 (N)

19.Cd2 Fe7 20.Cf3

20.b3 Coup récurrent pour donner de l'air à mes Fous et donner du contre-jeu sur l'aile-Dame (M).

20...h6 21.Ff2 0-0-0

21...g5 (M).

PK : Le coup proposé par Manuel donne aux Blancs une option qui n'apparaît pas avec le 0-0-0 : 22.Cxg5 Fxg5 23.fxg5 0-0-0 24.g6! Dxg6 25.Fh4 Bien que les Noirs aient également l'avantage dans cette

position, pourquoi donner des possibilités supplémentaires ? Le coup joué par Nicolas est meilleur sur le plan pratique car il évite de calculer une suite qui pourrait devenir scabreuse.

22.Ch2 Cxh2

Mieux : 22...Cxf2 23.Rxf2 g5 (M).

PK : Une suite intéressante donnée par Rybka. L'être humain rechigne à échanger son joli cavalier contre le mauvais fou f2. Mais dans un échange, ce qui compte c'est ce qui reste : après 23...g5, le roi blanc est faible, le cavalier h2 a mauvaise mine et la dame blanche n'est pas glorieuse.

23.Dxh2 g5 "!" (N) 24.b4?

Coup ridicule qui à court terme n'ouvre rien pour les Blancs. Ah, c'est très dur de 'jouer' le vendredi soir... 24.b3 Reste encore le meilleur coup pour avoir du contre-jeu (M).

PK : Il est clair que ce n'est pas comme cela que les Blancs ouvriront une colonne.

24...Tdg8

Mieux : 24...gxf4 Le plus simple et efficace est d'ouvrir la colonne 'g' tout de suite, bien qu'il semble que les Blancs n'aient pas vraiment les moyens de s'y opposer plus tard... 25.b5 f3 26.bxa6 bxa6 27.gxf3 Tdg8+ 28.Rf1 (M).

25.Fd1

25.b5 sans doute un peu mieux pour tenter quelque chose avec les Blancs, mais la situation est fondamentalement perdue... (M).

PK : Il faut souligner que rien n'oblige les Noirs à ouvrir une colonne en direction de leur Roi : 25...a5.



25...gxf4

"?" g4 me semble bien mieux avec le recul, je l'ai rejoué d'ailleurs sur mon ordi et je gagne au 40ème coup (N). 25...g4 26.Tb1 h5 27.Fh4 Cf8 28.Fxe7 Dxe7 29.Fa4 h4 30.Tb2 Cg6 31.g3 hxg3 32.Dxg3 Th3 33.Df2 Tgh8 34.Fd7+ Rxd7 35.Rf1 Tf3 36.Rg1 Txf2 37.Txf2 Dh4 38.Rf1 Dh3+ 39.Tg2 Dxc3 0-1 "Ordinateur de poche" – N

PK : Donc résumons nous : je joue, h6, Tdg8, g5... pour ensuite fermer la colonne "g" par ...g5-g4. Ou bien : j'achète un ciré, un filet de pêche, un lexique français-breton/breton-français... et je pars en vacance dans les alpes. Je veux bien essayer de comprendre le paradoxal, mais pas l'illogique ! Après avoir perdu une partie, on peut être tenté de chercher LE coup qui est responsable de tout. Dans la plupart des cas, c'est plus un comportement général qui est responsable de la défaite. Ici, il peut être plus confortable pour Nicolas de penser "si j'avais joué g4, j'aurais gagné cette partie". Ce n'est pas la réalité. Attention à cette illusion du bouc émissaire qui nous empêche de progresser en masquant les défauts réels de notre jeu. Certains perdants, lors de l'analyse post mortem, aiment à refaire le passé. Ils changent un coup à un moment donné et une autre partie commence. Cela n'a bien sûr plus rien d'une analyse. Le vainqueur laisse souvent, de bonne grâce, le vaincu emporter cette revanche sans enjeu. Tout le monde est content : le vainqueur a empoché son point et n'a pas à entrer dans

des discussions stériles. Le vaincu peut cacher la poussière sous le tapis et prétendre à son entourage qu'il avait, après tout, une bonne position - que dis-je ? une position gagnante !

26.Dxf4

26.b5 sans doute un peu mieux mais... (M).
PK : Sur 26.b5, les Noirs ont toujours 26...a5.

26...Fg5 27.Dh2

27.Df3 Dame plus active qu'en h2 et bloque un peu la poussée du pion f... (M).

27...Fd2

"!" En attaquant la tour, je cherche les pions sur cases noires (N)

28.Fh5 Dg7 29.Te2 Ff4

"?" Je rate Fxc3 il me semble (N)

Nicolas n'a donc pas osé (m'a t-il fait 'confiance'... : quand on me connaît, c'est une erreur !) 29...Fxc3 On a l'impression que le Fou est alors perdu, mais en fait pas du tout ! 30.Tb1 Cb6 (30...De7 31.a3 Cb6 32.Tc2 Ca4 33.Dh3 Dg7) 31.Tc2 Ca4 (M).

PK : Il est impossible de "rater" ...Fxc3. J'ai davantage l'impression que ce coup n'a pas été joué en raison d'une variante concrète calculée pendant la partie. J'aurais aimé savoir laquelle !

30.Dh3 Dg5?

Ne menace rien et met la Dame devant, ce qui est le moins efficace pour l'attaque finale. En plus, oblige les Noirs à se soucier de la protection de l'important pion central e6... 30...Cf8 Les Blancs ne peuvent rien contre le plan d'installer le Cavalier en g5, ce qui les achève ! 31.b5 a5 32.b6 Ch7 33.Fh4 un moyen de contrer Cg5, mais si échange la situation est dramatique... 33...Cg5 34.Fxg5 hxg5

35.Df3 Fh2+ 36.Rf1 (36.Rxh2 g4) 36...g4 (M).

PK : Manuel veut parler d'un stratagème bien connu. Voir l'exemple "La tour devant la dame". C'est une recette de cuisine bien connue (partie 3). Vous trouverez un exemple de la sœur de cette règle, "La dame devant le fou", avec la très belle partie Letzelter-Huguet (n°4).

31.Fe3?

31.Ff7= Arg, j'ai honte de ne pas l'avoir joué : j'étais obnubilé par l'attaque des noirs et je concentrais mes pièces pour la défense (M).

31...Fxe3+ 32.Txe3 Tg7 33.Te2 Thg8+ 34.a4

Mieux : 34.b5 (M).

PK : Dans ce cas, il y a toujours 34...a5.

34...Cf8

"?" (N)

Manœuvrer pour ne pas avoir la Dame devant [les tours] clôt la partie (que ce soit pour placer le Cavalier en g5 ou pour activer les Tours devant la Dame - qui, en plus, soutient e6 contre le Fou des Blancs -) (M).

35.a5 Rb8? Inutile. 35...De7 (M) 36.Tb1 [Mieux : 36.b5 (M)] 36...Ch7?

Tous les coups du 30ème au 36ème me semblent faibles (N)

36...De7 (M).

37.Dh2 [37.b5 (M)]



37...Dg3??

"?" Je pensais être gagnant sur l'échange, je n'ai pas vu Ff7 (N)

Arg, encore un effet du vendredi soir ? Mais cette fois-ci pour Nicolas. En bref, la partie va être gagnée par celui qui a fait l'avant-dernière bêtise ! 37...f4 (M).

PK : On peut apporter une précision à ce célèbre aphorisme de Tartakower. En effet, vous pouvez très bien faire l'avant-dernière erreur... et la dernière aussi !

38.Dxg3 Txg3 39.Ff7 T8g4?± 40.Fxe6 Cg5

Le reste est pour moi anecdotique, j'ai perdu la partie dans ma tête (N)

PK : Malheureusement, la partie n'est pas perdue que dans la tête. A partir d'ici, il n'y a plus rien à dire. Pour faire joli, on peut appeler la fin "phase de réalisation technique".

41.Fxd5

41.Fxf5 limite la portée des coups du Cavalier (M).

41...Txc3?

Position sans espoir pour les Noirs. 41...Ch3+! Seule possibilité pratique de résister même si ne suffit pas 42.Rf1 (42.Rh1?? Cf4+) 42...Cf4 43.Ff3 Cxe2 44.Rxe2 Tg6 (44...Txg2+ 45.Fxg2 Txg2+ 46.Rf3 Tc2 47.e6 Txc3+ 48.Rf4 Rc7 49.Te1

Rd8 50.Tg1 Re7 51.d5+-) 45.Re3 Rc7 46.Rf4 T3g5 47.d5 Tg7 48.b5 active la Tour (autre possibilité avec Th1, mais moins efficace au moins efficace sur le court terme) 48...axb5 49.Txb5+- Tout s'écroule dans la position des Noirs (M).

PK : Belle variante... pilotée par Rybka ;-)

42.e6 Txd4 43.e7 Txd5 44.e8D+ Ra7 45.Dg6 Ce4 46.Txe4 fxe4 47.Dxe4

47.Db6+ Plus rapide pour les puristes (à mon grand regret je n'en fais pas partie) 47...Ra8 48.Tf1 Tcd3 49.Tf8+ Td8 50.Txd8+ Txd8 51.Dxd8+(M).

47...Td2 48.Tf1 Tcc2 49.De3+ Rb8 50.De5+ Il y a 36 manières de finir la partie... [50.Tf8+ Rc7 51.Db6+ Rd7 52.Tf7+ Re8 53.De6+ Rd8 54.De7+ Rc8 55.Dc7# (M)] 50...Rc8 51.Tf8+ [51.De6+ Rc7 52.Db6+ Rd7 53.Tf7+ Re8 54.De6+ Rd8 55.De7+ Rc8 56.Dc7# (M)] 51...Rd7 52.Tf7+ Rc6 [52...Rd8 53.Db8# ; 52...Rc8 53.Dc7# (M)] 53.Dc5#

Quelles leçons tirer de cette partie et de ses commentaires ? Un certain nombre d'erreurs ont été commises, parmi lesquelles on peut distinguer les fautes positionnelles et les fautes d'ordre tactique. Un troisième domaine couvre les erreurs commises... avant la partie : la façon de s'entraîner.

Fautes stratégiques :

Je n'aime pas **8.f4** mais je ne le considère pas comme une faute car c'est peut-être affaire de goût.

10...c4 : ce coup donne l'illusion de fermer l'aile-dame mais, en présence du duo de pions a2/b2, cette fermeture n'est que momentanée et illusoire. Le deuxième aspect de cette erreur réside dans le fait que les Noirs n'ont pas compris que la tension entre les pions c5 et d4 était en leur faveur. Résoudre cette tension avantage donc les Blancs.1

11.Fc2 : coup automatique auquel il faut préférer, à mon avis, 11.Fe2. Le sens

prophylactique peut s'acquérir en travaillant l'automatisme mental " suis-je menacé ? " Si on se pose cette question, on voit clairement le cavalier noir arriver sur g4. Si on ne se la pose pas, on a peu de chances de trouver la réponse.

Manuel condamne **12.0-0** mais l'erreur est de combiner le roque avec Fc2.

24.b4 : manque d'intégration du processus d'ouverture d'une colonne. Vendredi soir ou pas, ce n'est pas un coup envisageable. Il peut être intéressant de lire " L'art de jouer les pions " de Hans Kmoch.

Le coup proposé **25...g4** au lieu de gxf4 montre un manque de consistance logique. Il est capital d'acquiescer ce concept car c'est l'un de ceux qui organise la pensée sur le plan stratégique. Il se peut qu'avec 25...g4 les Noirs aient toujours une attaque gagnante. La question n'est pas là.

Fautes tactiques :

13...Cg4 et **14.Te1**. Personne n'envisage la variante avec le sacrifice sur f5. Profondeur de calcul : trois coups.

29...Ff4 au lieu de **Fxc3**. Profondeur de calcul : trois coups.

31.Fe3 au lieu de **Ff7**. "Profondeur" de calcul : un coup.

37...Dg3 au lieu de **f4**. Profondeur de calcul : deux coups.

47.Dxe4 au lieu de **Db6**. Profondeur de calcul : deux coups.

On remarque que l'ensemble de ces fautes peut être évité en sachant calculer seulement... *trois coups* !!

En réalité, je n'ai pas le sentiment que beaucoup de calculs ont été effectués pendant la partie. Dans ses commentaires, Nicolas n'indique aucune variante ! Il n'y a que des phrases exprimant un ressenti plus ou moins nébuleux. Manuel, quant à lui, a tellement utilisé l'ordinateur pour rédiger ses notes qu'il est difficile de dire quels sont les coups qu'il a vus pendant la partie. Il faut bien comprendre qu'il est impossible de jouer aux Echecs sans calculer. Pendant une partie, le " moteur tactique " est en marche en permanence. Sur tout les coups calculés, seuls 10 pour cent sont utiles...

mais on ne sait jamais desquels il s'agit ! Comment résoudre ce problème ? Par des exercices tactiques réguliers et méthodiques. Chacun doit trouver son rythme mais il faut bien comprendre que si un cycliste amateur ne fait pas ses deux-cents kilomètres par semaine, il peut aller se rhabiller, même pour la course annuelle de son village. "Méthodiques" signifie qu'on ne fait pas ces exercices n'importe comment. On résout les positions sur diagrammes ou en les reproduisant sur un échiquier. On calcule à l'aveugle, sans toucher les pièces. On écrit tout ce qu'on a vu. Ensuite seulement, on vérifie avec la solution quelles sont les erreurs commises, quelles sont les défenses qui nous ont échappé, etc. Attention à ne pas regarder la solution avant d'avoir trouvé la sienne. Lorsqu'on sèche dix minutes sur un exercice, on le remet à plus tard (une semaine après, environ) afin de le revoir avec un regard neuf. Cette façon de faire peut sembler fastidieuse mais c'est la seule qui soit efficace. Le jeu d'Echecs est un jeu d'essence stratégique mais où la tactique est omniprésente. La première chose à faire est donc d'acquérir un livre d'entraînement. On peut conseiller, par exemple *Combinational motifs* de Maxim Blokh mais il y a des dizaines d'ouvrages sur le même sujet. Attention, tous n'ont pas la même qualité : fautes dans les diagrammes, voire dans les solutions.

Terminons par un paragraphe sur l'utilisation de l'outil informatique. Tout d'abord, il faut les bons outils. Nicolas m'a envoyé la partie et ses commentaires sur un tableau excell. Ce n'est pas fait pour et ça ne sert à rien. C'est comme si vous vouliez créer un tableau avec des formules en utilisant chessbase : autant essayer de tondre la pelouse avec une visseuse-dévisseuse. L'outil du joueur d'échecs, c'est donc *chessbase*. Il faut ensuite utiliser les données récentes et, à cette fin, inutile de dépenser des fortunes : "*The week in chess*" est disponible gratuitement (parution le lundi) et vous permet de mettre à jour vos informations. Lorsqu'il s'agit

d'une ouverture comme celle d'aujourd'hui, il n'est pas grave de n'avoir que le quart des parties existantes. Si, en revanche, vous jouez des débuts à la mode, il est vital de se tenir au courant des dernières trouvailles.

Lorsque vous recherchez des références concernant une position donnée, cantonnez-vous aux parties jouées par les grands-maîtres. S'intéresser aux idées d'obscurs "deux mille trois" bien connus de leur cage d'escalier n'est qu'une perte de temps. Il vaut mieux demander aux gens dont c'est le métier.

Ensuite, méfiez-vous de Fritz et de ses cousins. Voici un extrait d'un texte que j'avais envoyé à un ami il y a quelques mois et qu'il a publié sur son blog (que je recommande) : <http://echecsvdm.canalblog.com/archives/2008/11/index.html> :

L'un des travers les plus courants chez les joueurs amateurs que nous sommes est une confiance inconditionnelle dans les calculs et surtout les évaluations de moteurs d'analyse tels que Fritz, Crafty ou Rybka, etc. Entendons-nous, ces logiciels sont extrêmement forts et il est clair que je perdrais un match contre n'importe lequel d'entre eux sur un score sans appel. Pour autant ce ne sont que des outils. On a fait toute une histoire sur « l'ordinateur qui battait l'homme aux Echecs » parce que c'était un gros fantasme de l'ego humain mais, à mon avis, c'est un débat sans objet. Est-ce qu'il viendrait à l'idée d'un haltérophile de faire un concours avec un chariot élévateur ? Est-ce que le champion du monde de natation ferait une course avec un sous marin ? Fritz est extrêmement fort en calcul brut, à condition que le calcul reste dans certaines limites et qu'il ne se heurte pas au fameux « effet d'horizon ». En revanche, lorsque la longueur du calcul dépasse ses possibilités, ses évaluations peuvent être exactement à l'inverse de la réalité. De la même façon, lorsqu'il n'y a rien à calculer, le logiciel donne une évaluation sur les éléments durables de la position, notamment le matériel. Cette

évaluation peut s'avérer complètement fautive parce qu'elle ignore certains facteurs qui ont parfois une importance capitale, comme la capacité d'évoluer (= le potentiel) d'une position donnée. Il y a une foule d'exemples sur ce sujet. Le logiciel ne comprend pas, il ne ressent pas, il n'a pas d'intuition. Bref, il ne pense pas. Pas plus qu'un tractopelle. Pour progresser, il est capital d'analyser soi-même ses parties, « à l'ancienne », avec un vrai jeu d'Échecs, un papier et un crayon. On note d'abord tout ce qu'on a vu et pensé pendant la partie. Ensuite, on vérifie et on analyse en bougeant les pièces comme s'il s'agissait d'une partie par correspondance. C'est seulement après ce travail (qui prend environ deux heures pour une partie) que l'on scanne les résultats avec un moteur d'analyse. Fritz est un outil et il est très facile de mal l'utiliser. On a l'impression d'avoir, en un clic, la vérité sur une position. C'est peut être vrai dans la majorité des cas, mais il y a de nombreuses situations dans lesquelles – heureusement ! – son jugement est complètement faux. Sans compter la multitude de cas où il y a plusieurs vérités, comme dans la vie. De plus, il peut être un facteur de stagnation, voire de régression échiquéenne. Il est tellement plus facile de lancer Fritz que de réfléchir !

Partie 1

Le principe juste dans des circonstances contre indiquées

Alekhine - S. Wolf
Pystian, 1922

1.d4 d5 2.Cf3 c5 3.c4 cxd4 4.cxd5 Cf6 5.Cxd4 a6?! 5 ... Cxd5 est le coup normal. La réfutation de 5 ...a6 ne se fera pas attendre [5...Cxd5 6.e4 Cf6 7.Fb5+ Fd7 8.e5! Fxb5 9.Cxb5 Dxd1+ 10.Rxd1 Cd5 11.C1c3 Collijn] 6.e4 Cxe4 7.Da4+ Fd7 8.Db3 Cc5 9.De3 [9.Df3 e5 10.dxe6 Cxe6 11.Cxe6 Fxe6 et si 12.Dxb7? Fd5+ Alekhine] 9...g6 10.Cf3 Dc7 11.Dc3

et si

"Alekhine a protesté contre le terme d'hypermodernisme dont certains admirateurs qualifièrent ces coups de Dame, précisant qu'il ne s'agissait que de l'application logique de principes éternels. Il faut dire que, généralement, l'esprit humain est si enclin à la pétrification qu'il applique des principes justes dans des circonstances contre-indiquées. Combien de maîtres auraient joué ce début avec un seul coup de Dame au lieu de quatre ? Alekhine, lui, a su voir les raisons particulières qui l'autorisaient dans cette partie à jouer, en apparence, contre les principes classiques."(F. Le Lionnais).

11...Tg8 12.Fe3 b6 13.Cbd2 [13.b4? Fg7 14.Cd4 Da7! Alekhine] 13...Fg7 14.Fd4 Fxd4 15.Dxd4 Fb5 [15...Ff5 16.Fe2 ...Cbd7 17.g4 Fc2 18.Tc1+- Alekhine] 16.Fxb5+ axb5 17.0-0 Ta4 18.b4 Dd8 19.a3 Cbd7 20.Tfe1 Rf8 21.d6 Ce6 [21...e6 22.De3 Cb7 23.Dd3 Ta8 24.Ce4 × b5 Alekhine] 22.Txe6! fxe6 23.Cg5 Db8 [23...e5 24.Dd5 De8 25.Ce6+ Rf7 26.Cc7+ e6 27.Df3+ +- Alekhine] 24.Cxe6+ Rf7 [24...Re8 25.Ce4 Alekhine] 25.Cg5+ Rf8 [25...Re8 26.Te1! Alekhine] 26.Dd5 Tg7 27.Ce6+ Rg8 28.Cxg7+ Rxg7 29.dxe7 Cf6 30.Dxb5 Ta7 31.Te1 Dd6 32.e8C+! Cxe8 33.Dxe8 Dxd2 34.De5+ Rf7 35.h4 Txa3 36.De8+ Rg7 37.De7+?! [37.Te7+ et mat en dix coups! (Genius 5.0)] 37...Rh6? [RR37...Rg8 38.b5 Ta8 39.h5±] 38.Df8+ Rh5 39.Te5+ Rg4 40.Tg5+! 1-0 [40.f3+? Rg3 41.Tg5+ Dxc5! 42.hxc5 Ta1 # Alekhine].

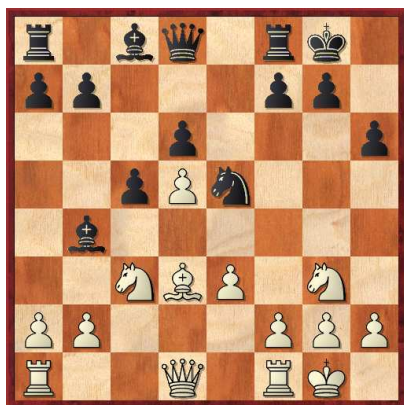
Partie 2

Méfions nous des "coups automatiques"

Spassky - Smyslov
Bucarest, 1953

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Fb4 4.Fg5 h6 5.Fh4 c5 6.d5 [6.e3? Da5] 6...exd5 7.cxd5 d6 8.e3 Cbd7 9.Fb5 [9.Fd3 Da5] 9...0-0 [9...Da5 10.Fxd7+ Fxd7 11.Cge2 ± ; 9...g5

10.Fg3 Da5 11.Fxd7+ Fxd7 12.Cge2 Fb5=
 13.a3 Fxc3+ 14.Cxc3 Fc4? (14...Ce4
 15.Tc1) 15.Df3! Re7 (15...Dd8? 16.Ce4+-)
 16.Fxd6+ Rxd6 17.Dxf6+ Rc7 18.Dxf7+
 Rb8 19.Df6 Td8 20.De5+ Dc7 21.Dxc7+
 Rxc7 22.e4 b5 23.Rd2 Td7 24.b3 Fxb3
 25.Cxb5+ Rb6 26.Thb1 Rxb5 27.Txb3+
 Rc4 28.Td3 Tf8 29.f3 g4 30.Tc1+ Rb5
 31.Tb1+ Rc4 32.Tbb3 1-0 Spassky -
 Porath, Amsterdam izt 1964] **10.Cge2 Ce5**
11.0-0 Cg6 12.Fg3 Ch5 [12...Ff5] **13.Fd3**
Cxg3 14.Cxg3 Ce5



15.Fe2!

15.Fc2? est une faute stratégique. La diagonale c2/h7 n'offre qu'un intérêt visuel, mais rien de concret.

15...Fxc3 16.bxc3 Dh4 17.f4! Cg4
18.Fxg4 Ainsi, l'attaque des Noirs est tuée dans l'oeuf. **18...Fxc3 19.Da4!** menaçant
 20.f5 **19...Fc8** [19...a6 20.f5 b5 (20...Dg5)
 21.Df4 ±] **20.e4 Dg4 21.Dc2 h5** [21...f6
 22.e5! avec l'idée Ce4 ; 21...Fd7] **22.Tf2**
b5 23.e5 h4 24.Cf1 [24.Ce4 Ff5] **24...Ff5**
25.Dd2 dxe5? +- [25...Tad8 26.Te1 Tfe8]
26.fxe5 menaçant 27.Ce3 **26...Fg6 27.Te1**
h3 28.d6 Fe4 29.Ce3! De6 [29...Dg6
 30.Tf4! Fxg2 31.Tg4, ; 29...Dg5 30.g3 avec
 l'idée 31.Tf4, et si 30...Dxe5? 31.Cf5+-]
30.Tf4 Fxg2 [30...Dxe5? 31.Cg4+- Dd5?
 32.Cf6+ gxf6 33.Tg4+ Rh7 34.Th4+ Rg6
 35.Dh6+ Rf5 36.Tf4+ Re6 37.Dxf6+ Rd7
 38.De7+ Rc6 39.Dc7 #] **31.Cf5! Tfe8**
 [31...g6 32.Te3 (32.Th4!?) menaçant
 33.Dh6 32...gxf5 33.Th6! f6 34.exf6, +-)
 32...Tfe8 33.Ce7+ Rg7 34.Tf6 suivi de

35.Tg3] **32.Te3 Tad8?** [32...g6] **33.Cxg7!**
Txd6 [33...Rxc7 34.Tg3+ Rf8 35.Txf7+
 Rxf7 (35...Dxf7 36.Dh6+ Dg7 37.Dxg7#)]
34.Cxe6 1-0 [34...fxe6 35.Tg3+ Rh7
 36.Th4#]

Partie (position) 3

La tour devant la dame



Trait aux Blancs

Pour attaquer avec dame et tour, la dame est généralement placée derrière la tour. Le schéma habituel est le suivant :

1.Th7! [1.Dh7+? ne mène nulle part.]
1...De7 2.Dh5 et le mat est imparable.

Partie 4

La dame devant le fou

Letzelter – B. Huguet
 Dieppe, 1967

Publiée dans l'Informateur des échecs [4/384].

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.c3 d5
5.exd5 Dxd5 6.cxd4 e6 7.Cc3 Fb4 8.Fe2
Cf6 9.0-0 Dd8 10.Fg5 Fe7 11.Tc1 0-0
12.Fd3 h6

Cet affaiblissement d'apparence anodine aura pour les Noirs des conséquences funestes. Bien que cela puisse paraître une évidence, il est bon de souligner que le contrôle d'un complexe de cases d'une couleur donnée affaiblit d'autant les cases de couleur inverse. Ici, le déplacement du

pion sur h6 attaque la case g5, mais affaiblit g6 et, par extension, toute la diagonale b1/h7. Mieux : 12...b6 suivi de Fb7.

13.Ff4 Cd5 14.Fg3 Cxc3 15.bxc3 Ff6

Menaçant de renforcer les cases blanches par g6 et Fg7; l'immédiat 15...g6 est efficacement contré par 16.Dd2 Rg7 17.Ff4 etc.

16.Ff4!!

Grace à la pression exercée sur le pion h6, le Fou de cases noires permet à son homologue de cases blanches d'exprimer toute sa puissance sur la diagonale b1/h7. Il est étrange de constater l'influence que peut avoir un Fou de cases noires sur les cases blanches, alors même qu'il ne peut soupçonner leur existence !

16...Ce7!

Face à la menace des Blancs de constituer la redoutable batterie Fc2-Dd3, le Cavalier noir est appelé en renfort pour colmater les brèches de l'aile-Roi.

17.Fc2

Evidemment, 17.Dc2? ne menacera jamais rien. On sait que, dans ce type de position, il faut attaquer avec la dame devant le fou.

17...Fd7 18.Dd3



La terrible batterie est en place.

18...Cg6 19.Fd6 Te8 20.Ce5! Fxe5 21.dxe5 Fc6

Espérant rétablir l'équilibre grâce à la menace Fxg2... menace que les Blancs vont toutefois se permettre d'ignorer.

22.Tfe1?! [22.De3 Ch4=; 22.f4! Maric] **22...Fxc2?!** [22...Dg5 = était certainement plus simple.] **23.Te3 Dg5 24.f4!** [24.Tg3?? abandonne la c1] **24...Dh5?** [24...Dxf4? prend la case du Cavalier et permet 25.Rxg2+-; mais après 24...Dh4!! les Blancs doivent perdre un temps par rapport à la partie en jouant 25.Td1 a) 25.f5? Dg5; b) 25.Tg3? Dxf4 26.Te1 (26.Td1 Fd5 27.Txg6 fxc6 28.Dxc6 De3+ 29.Rf1 Tf8+ etc.; 26.Tb1 Fd5 27.Tf1 Dc4 28.De3± Maric) 26...Fd5 27.Txc6 fxc6 28.Dxc6 Dg5+--; 25...Tad8 26.Tg3 Fc6 27.Tf1 (27.Txc6 fxc6 28.Dxc6 Txd6! 29.exd6 Fd7= (29...Rf8? 30.d7)) 27...Cf8 28.f5 et les Noirs ont des ressources face à l'attaque blanche.] **25.Tg3 Fc6! 26.Tf1 !± Tad8** [26...Dh4 27.Txc6+-; 26...Cf8 27.Fxf8! Rxf8 28.Dh7 Ted8 29.Dxc7+ Re8 30.f5 Td2 31.h3+-] **27.f5! Cxe5** [Les Noirs plaçaient leurs espoirs dans cette réplique, profitant du clouage du Fd6 (c'est pourquoi ils avaient choisi 25 ... Fc6 plutôt que 25 ... Fd5) 27...exf5 perdait également après 28.Txf5 Txd6 (28...Dh4 29.Txf7+-) 29.exd6 (29.Dxd6? De2) 29...Te1+ 30.Rf2 Te2+ 31.Rf1! (31.Dxe2? Dxh2+ 32.Rf1 Dxc3) 31...Dxh2 32.d7+-] **28.Txc7+! Rh8** [28...Rxc7 29.f6+ Rg8 30.Dh7 #] **29.Fxe5! Txd3 30.Fxd3 Tg8 31.Tg5+! 1-0**

Une très belle réalisation tactique de Jean-Claude Letzelter. Bien des années plus tard, avant un match Strasbourg-Belfort, nous fûmes plusieurs joueurs à avertir le jeune Etienne Bacrot qui devait rencontrer Letzelter : "méfie-toi du vieux !" Rendez-vous compte que je jouais alors au deuxième échiquier et Bacrot au troisième ! L'avertissement ne devait pas être assez fort et Letzelter, avec les Blancs, battit rapidement Bacrot dans une sicilienne.