

# 16. Comment réussir un sacrifice de pièce

Les quinze sacrifices thématiques que nous venons d'analyser ont beaucoup à nous apprendre sur les sacrifices en général et les sacrifices de pièce en particulier. Voici les grandes leçons qu'il faut en tirer à mon sens.

**Plus vite on peut mobiliser de nombreuses pièces en attaque, plus le sacrifice a de chances de réussir.** Pour attaquer le roque, par exemple, on a souvent besoin d'une Tour. L'attaque sera plus rapide si celle-ci se trouve déjà sur une colonne ouverte, prête à monter en troisième ou quatrième rangée avant de coulisser vers le front. C'est encore mieux si elle se trouve d'emblée sur une rangée avec accès direct au champ de bataille.

Ce principe général est si essentiel qu'il sous-tend les deux suivants.

**Dans un sacrifice thématique, une avance de développement ne fait jamais de mal.** Ces sacrifices sont souvent précoces : qui dit avance de développement dit davantage de pièces disponibles en attaque qu'en défense, ce qui peut rapidement faire la différence. Il est d'ailleurs possible d'accentuer l'avance de développement si la pièce sacrifiée n'a que très peu joué. C'est particulièrement vrai lorsqu'un Fou se sacrifie depuis sa case d'origine, par exemple ♗f1xb5 ou ♘c1xh6. Dans ce cas, on économise le tempo de développement du Fou et on peut mobiliser tout de suite une Tour en attaque.

**Si le sacrifice gagne des tempi, c'est un bon signe.** Si, juste après le sacrifice, nos propres pièces rejoignent leurs positions d'attaque en forçant l'adversaire à jouer pour éviter de perdre les siennes, ce gain de temps va permettre de mobiliser d'autres pièces.

**Mobilisez la Dame en attaque le plus vite possible.** Sans participation active de la Dame, la plupart des sacrifices de pièces thématiques échouent. En défense, essayez d'empêcher un engagement précoce de la Dame et à défaut, tentez de gagner du temps en l'attaquant.

**Si l'adversaire est plus ou moins paralysé, alors on peut se permettre une mobilisation plus lente.** Après un sacrifice en f5 ou f6, l'adversaire manque parfois cruellement d'espace, et sur certains sacrifices en e7, le Roi peut se retrouver bloqué en f8, incapable de s'échapper. Dans ce genre de cas, la règle de la mobilisation rapide peut connaître une exception. La défense risque même d'être obligée de faire un contre-sacrifice pour se libérer.

**Exploitez les faiblesses créées par le sacrifice.** Dans chacun de nos sacrifices, nous reprenons au moins un pion. Normalement, la disparition de ce pion expose le Roi et crée de nouveaux affaiblissements dans la position adverse. Donc, s'il n'y a pas d'attaque de mat immédiate, il faut s'en prendre aux pions isolés ainsi créés et/ou chercher à occuper les cases affaiblies qui se trouvent devant eux et à proximité.

Par exemple, dans les schémas de Sicilienne Scheveningue, un sacrifice en e6 isole le pion dame des Noirs. Il est possible de l'attaquer directement et/ou d'occuper la case d5. Si c'est un pion blanc qui s'y installe, il pourra soutenir une pièce installée sur la case e6.

Autre exemple : un sacrifice de Cavalier en g7 isole le pion h, après quoi nous allons pouvoir l'attaquer directement ou occuper la case qui se trouve devant lui. Dans le même temps, une béance apparaît en f6, et le pion f7 peut devenir vulnérable.

**Nos pièces à longue portée doivent cibler les brèches créées par le sacrifice.** Après un sacrifice de Cavalier en g7, les pièces lourdes seront particulièrement dangereuses sur la colonne g, surtout avec le soutien d'un Fou braqué sur g7. Dans la foulée d'un sacrifice, la colonne h devient souvent une voie d'accès privilégiée pour envahir la position adverse. Dans le cas des sacrifices en f7, les diagonales ouvertes vont permettre un véritable bombardement de la part de la Dame et des Fous, et la case f7 elle-même reste souvent très sensible.

**Il faut se tenir prêt à sacrifier de nouveau.** Parfois, un seul sacrifice n'est pas suffisant pour réellement exposer le Roi. Dans le cadre d'une attaque sur le roque en particulier, un second sacrifice peut s'avérer nécessaire pour aller au contact. Le déroulement de l'attaque est souvent plus naturel lorsque le Roi n'a plus qu'un seul pion derrière lequel se cacher, voire aucun. Le cas le plus évident est celui du double sacrifice de Fou, mais nous avons aussi vu des sacrifices de Cavalier en g7 et f7 suivis d'un sacrifice de Fou en h6.

**Si nous envisageons de sacrifier un Fou pour monter un assaut sur le Roi, il faut être certain que la Dame va bien coopérer avec la cavalerie.** Le couple Dame et Cavalier forme un commando de choc dans ce contexte. Les exemples vus dans les chapitres sur les sacrifices ♖xf7+ et ♖xh7+ (cheval de Troie) démontrent l'importance de cette coopération.

**Si nous envisageons de sacrifier un Cavalier pour monter une attaque sur le Roi, il faut être à l'affût des possibilités d'attaque sur les diagonales.** L'attaque aura sans doute de meilleures chances de réussite si le joueur ayant sacrifié dispose de la paire de Fous.

**Sachez résister à la tentation de regagner le matériel trop rapidement.** Bien souvent, surtout quand l'attaque implique un Cavalier, l'option de regagner une qualité se présente. Or nous avons vu des positions dans lesquelles même un rapport matériel d'une Tour et

trois pions contre deux pièces mineures ne favorisait pas la Tour – et il n'est pas question de se contenter de moins, car cela risque d'avantager le défenseur.

On comprend facilement pourquoi. Imaginons, dans la foulée d'un sacrifice, un Cavalier magnifiquement placé avec une Tour dans son collimateur. Généralement, celle-ci se trouve sur sa case d'origine, donc elle n'a pas eu besoin de se développer. En la prenant, nous risquons de gaspiller de précieux tempi : le Cavalier en a utilisé au moins quatre (et parfois cinq ou plus) pour arriver sur le front de l'attaque. Souvent, il bénéficie d'une très forte position centralisée qui va partir en fumée s'il s'échange contre la Tour – et l'initiative s'évanouira sans doute avec lui.

N'oublions pas qu'il existe des situations qui favorisent la Tour. Ce sera le cas en milieu de jeu si les pièces mineures occupent des positions passives ou inconfortables. Naturellement, les Tours se régalent en finale s'il y a des colonnes et des rangées ouvertes et lorsqu'elles ont des cibles ou un pion passé avancé à soutenir.

**Tant que le défenseur n'a pas abandonné, le travail n'est pas terminé.** Même si l'attaque a été couronnée de succès, débouchant sur un bel avantage matériel, on connaît la chanson : « mais les Blancs finirent par gaffer et la partie se termina par la nulle »... voire pire. Une fois que l'attaque est terminée, l'adrénaline retombe et nous faisons davantage d'erreurs.

Donc... attaquants : restez concentrés quand la victoire semble à portée de main et... défenseurs : mieux vaut concéder un avantage matériel que de se faire mater. Tant qu'il y a de la vie, il y a de l'espoir. Et si vous voulez apprendre à sauver une mauvaise position, je vous renvoie à mon livre *How to Be Lucky in Chess* [Comment avoir de la chance aux échecs].

Enfin, n'oublions jamais que chaque position est différente, par conséquent même les principes énoncés ici ont leurs exceptions. Il suffit parfois d'une pièce en l'air dans la position adverse pour justifier un sacrifice par ailleurs douteux. Rien ne remplace l'analyse pour vérifier s'il n'y a pas un gain rapide ou s'assurer que notre sacrifice ne sera pas réfuté d'un coup de cuillère à pot. Ensuite, la décision de sacrifier vous appartient, en tenant compte à la fois des caractéristiques précises de la position et des grands principes que nous venons de voir.

C'est aussi une question de confiance et de courage, et je suis certain que les parties proposées dans ce livre en donneront beaucoup à mes lecteurs.