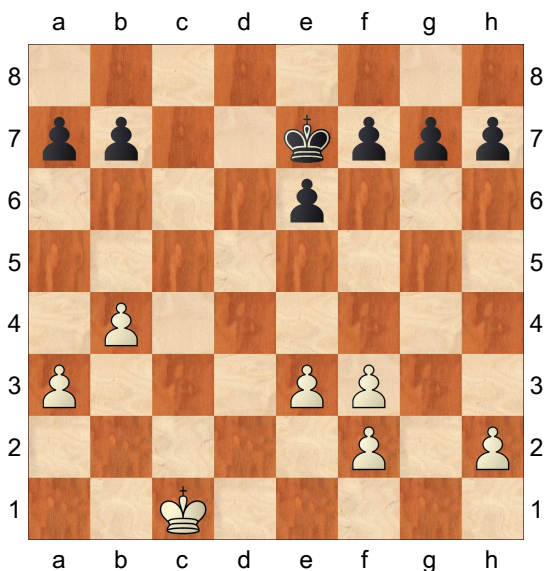


□ Cohn,E..
 ■ Rubinstein,A..
 St Petersburg

D21

1909

1.d4 d5 2.Cf3 c5 3.c4 dxc4 4.dxc5
 Dxd1+ 5.Rxd1 Cc6 6.e3 Fg4 7.Fxc4
 e6 8.a3 Fxc5 9.b4 Fd6 10.Fb2 Cf6
 11.Cbd2 Re7 12.Re2 Fe5 13.Fxe5
 Cxe5 14.Thc1 Tac8 15.Fb3 Thd8
 16.Cc4 Cxc4 17.Txc4 Txc4 18.Fxc4
 Ce4 19.Re1 Fxf3 20.gxf3 Cd6
 21.Fe2 Tc8 22.Rd2 Cc4+ 23.Fxc4
 Txc4 24.Tc1 Txc1 25.Rxc1



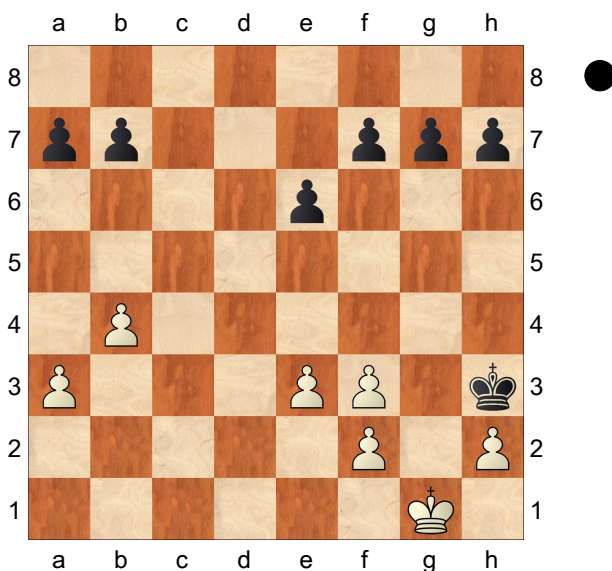
Jusqu'à présent, le jeu des Blancs a été plutôt coopératif. Cohn ne cherchait évidemment qu'un match nul et a systématiquement éliminé les pièces, confiant qu'il peut tenir le roi et le pion se terminer malgré le défaut de sa structure de pion kingside. Mais l'évaluation de Rubinstein de la fin s'avère être la plus correcte. --- La raison pour laquelle Cohn perd cette finale est à cause du principe bien connu, particulièrement important dans les finales, de "deux faiblesses". Aux échecs, une seule faiblesse ne suffit pas à perdre, car le défenseur peut concentrer toutes ses ressources

défensives sur ce point, et simplement tenir. Au lieu de cela, comme en temps de guerre, le secret de la victoire réside souvent dans l'ouverture d'un second front. Les forces du défenseur sont liées à la défense d'une faiblesse, puis le côté attaquant reporte son attention sur l'autre cible, en utilisant sa mobilité de pièce supérieure. Un tel changement de front s'avère souvent suffisant pour briser la défense. Dans cette position, il est évident que les Blancs ont une faiblesse à l'aile-roi, à savoir le pion isolé sur h2 (les pions doublés sur le f-file ne sont pas vraiment une faiblesse exploitable ici, car Noir ne peut pas les attaquer efficacement). Cependant, ce qui est moins évident pour l'œil inexpérimenté, c'est que ses pions à l'aile-dame sont également faibles, car leur position avancée les rends vulnérables aux attaques. Remplacez les pions blancs sur a2 et b2, et il ne perdrait probablement pas cette fin, mais en l'état, il s'avère incapable de défendre. Le plan des Noirs se compose en trois étapes: 1. Avancez son roi à h3, forçant le roi blanc à défendre passivement le pion h2. 2. Avancer ses pions rois dans la mesure du possible et, au bon moment, échanger tous les pions rois, de manière à laisser le roi noir plus près du côté reine que son homologue. 3. Exploitez ce dernier facteur pour affronter le roi au côté de la reine et gagner les pions blancs. **25...Rf6 26.Rd2** Les blancs n'ont pas le choix pour s'opposer au plan adverse.

[Leur seule alternative était de créer du contre-jeu en amenant leur en c7 avec l'idée de prendre les pions et faire promotion. Malheureusement, le calcul montre que cette alternative

échoue, parce que les Noirs sont aptes à échanger les Dames à la fin et gagner à l'aile-roi. C'est la raison pour laquelle cette variante échoue. 26.Rc2 Rg5 27.Rc3 Rh4 28.Rc4 Rh3 29.Rc5 Rxh2 30.Rd6 Rg2 31.b5! (meilleur essai, après 31.Rc7 b5! Les noirs sont gagnants 32.Rb7 h5 33.Rxa7 h4 34.Rb6 h3 35.Rxb5 h2 36.a4 h1D etc.) 31...h5 32.Rc7 h4 33.Rxb7 h3 34.Rxa7 h2 35.b6 h1D 36.b7 – Cela paraît bien pour les blancs, mais c'est alors que vient : Da1! 37.b8D Dxa3+ 38.Rb7 Db4+ 39.Rc7 Dxb8+ 40.Rxb8 Rxf3 et les Noirs gagnent facilement. C'est un exemple d'une longue variante où les joueurs doivent calculer jusqu'à la fin de la finale des pions. Cela n'est pas évident dans le cas de crise de temps (zeitnot).]

26...Rg5 27.Re2 Rh4 28.Rf1 Rh3 29.Rg1



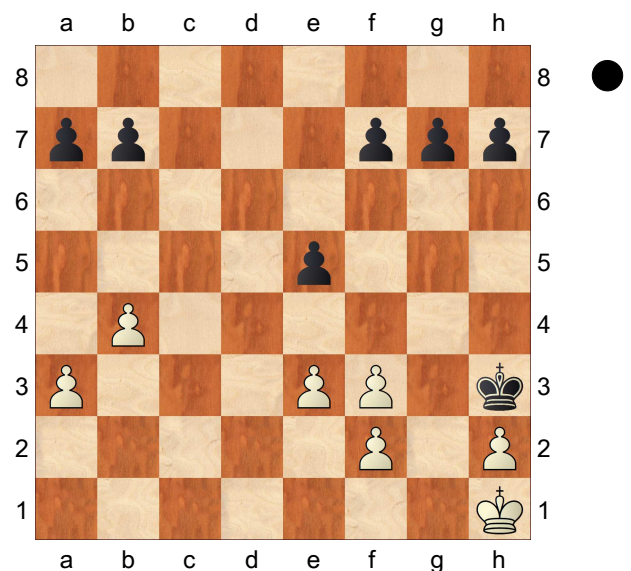
Le Roi blanc est arrivé à temps, c'est alors que les Noirs réalisent la 2ème partie de leur plan. **29...e5!** C'est un coup très important. Comme nous devons nous rappeler, les faiblesses doivent si possible être fixées (ici c'est le cas des pions doublés sur la colonne

f). Désormais les blancs ne peuvent avancer leur pion en f4, car après l'échange en f4 (exf4, exf4 Rg4) gagne un pion.

[En voyant le prochain coup de Black, on peut se demander pourquoi il n'a pas joué 29...b5 à la fois, mais cela aurait permis 30.f4, après quoi la deuxième étape du plan des Noirs peut commencer]

30.Rh1

[Les blancs pourraient essayer d'anticiper le prochain coup des noirs en jouant 30.b5 eux-même, mais cela ne fait aucune différence particulière. Les noirs continueront toujours avec comme plan d'avancer et d'éliminer les pions à l'aile-roi, suivi par la prise des pions à l'aile-dame, et le fait que les pions aient été avancés encore plus les affaiblit davantage.]



30...b5 Rubinstein décide de fixer les faiblesses à l'aile dame **31.Rg1**

Le Roi blanc est réduit à la défense totalement passive, il doit osciller entre g1 et h1.

[Un coup qu'il pourrait essayer est 31.e4 mais cela n'aide pas, car cela

affaiblit le case f4. Averbakh donne ensuite le plan gagnant suivant pour les Noirs: g5 32.Rg1 h5 33.Rh1 h4! (un coup clé) 34.Rg1 g4 35.fxc4 Rxc4 36.Rg2 h3+! la pointe! 37.Rg1 Rf3 gagne facilement]

31...f5 32.Rh1 g5 33.Rg1 h5 34.Rh1 g4 35.e4

[mais le jeu aurait été beaucoup plus intéressant après le naturel 35.fxc4 .

A) Maintenant, la victoire la plus simple, soulignée par Mark Dvoretsky, est légèrement contre-intuitive 35...fxg4 (loin du centre!), et les Noirs gagnent de façon élémentaire, en suivant leur plan: 36.Rg1 e4 37.Rh1 h4 38.Rg1 g3 39.hxc3 hxc3 40.fxc3 Rxc3 gagne;

B) Fait intéressant, cependant, presque tous les livres d'échecs d'avant Dvoretsky ne donnent que le coup 35...hxc4 , qui gagne également, mais seulement avec un jeu précis des Noirs. Bien que superflus au vu de la simple victoire après 35 ... fxc4, il convient de regarder les variantes après 35 ... hxc4, car elles sont à la fois très instructives et non dépourvues d'intérêt historique. Après les nouveaux coups 36.Rg1 f4 37.exf4 exf4 38.Rh1

nous atteignons la position critique

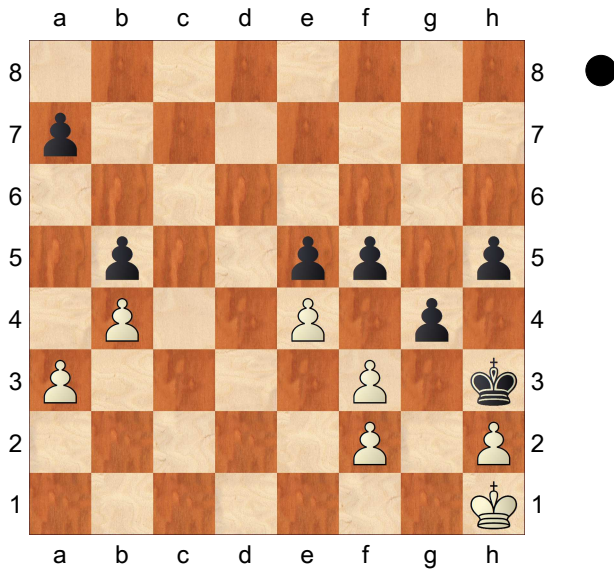
B1) Ici, plusieurs générations de commentateurs ont donné par erreur 38...g3? comme gagnant pour les Noirs. Averbakh, pour sa part, continue 39.fxc3 fxc3 40.hxc3 Rxc3 et ajoute la conclusion «et le succès du plan des Noirs apparaît après tant d'efforts». En effet, cela ressemble à l'aboutissement logique du plan de Noirs, mais

comme Jon Speelman l'a souligné dans 'Analyzing the Endgame', les blancs voulaient en fait cette position, après 41.Rg1 Rf3 42.Rf1 Re3 43.Re1 Rd3 44.Rd1 Rc3 45.a4! a6 (45...bxa4 46.Rc1 c'est aussi nulle; comme également 45...Rxb4 46.axb5 Rxb5 47.Rc1 etc.) 46.axb5 axb5 47.Rc1 Rxb4 48.Rb2 etc. Speelman a attribué cette découverte à Jonathan Mestel, qui a également indiqué le plan de victoire correct pour les Noirs au coup 38.; **B2)** De retour à la dernière position, les Noirs doit en fait abandonner son plan initial de liquidation des pions rois et jouer à la place 38...f3! 39.Rg1 Rh4 et viser un zugzwang subtil, combinant les menaces de basculer son roi vers l'aile-dame ou de poursuivre le pion h2: 40.Rf1 (un autre essai est 40.Rh1 quand le tempo de réserve des Noirs à l'aile-dame se révèle décisif: Rg5 41.h3 gxh3 42.Rh2 Rg4 43.Rg1 Rf4 44.Rh2 Re4 45.Rxh3 Rd3 46.Rg4 Re2 47.Rg3 a6! and wins) 40...Rh5! 41.Re1 Rg5! Zugzwang! 42.Rf1 (42.Rd2 Rh4! gagne le pion h) 42...Rf4! (maintenant les Noirs arrivent à l'aile-dame avec un coup subtile en cédant le trait) 43.Re1 Re4 44.Rd2 Rd4 45.Rc2 Rc4 et les noirs ont l'opposition; le roi blanc doit céder: 46.Rd2 Rb3 47.Re3 Rxa3 48.Rf4 Rxb4 49.Rxc4 a5 et les Noirs réaliseront leur promotion en premier, prenant ainsi le contrôle de la case de promotion du pion

blanc sur h8.;

B3) 38...--;

C) 35...--]



Ce coup perd assez facilement;

35...fxe4! 36.fxe4

[Speelman souligne également la

ligne 36.fxg4 hxg4 37.Rg1 e3!

38.fxe3 e4 39.Rh1 g3 gagne]

36...h4 37.Rg1 g3 38.hxg3 hxg3

Les blancs abandonnent car ils perd le pion e4.

0-1