

Étude approfondie des ouvertures avec Lucas Chess

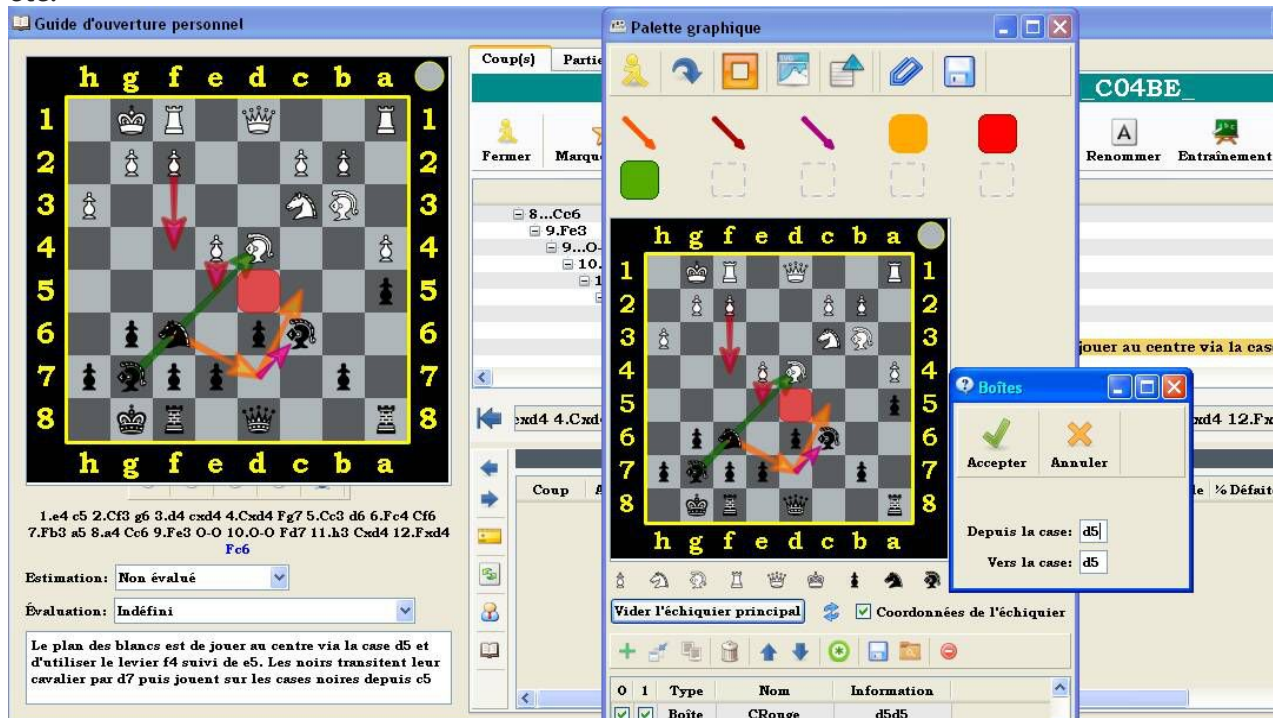
Note: Cet article a été à l'origine publié le 29 avril 2015 sur chess.com

Pour diverses raisons, l'étude des ouvertures est depuis quelques jours un sujet de controverse sur les sites en ligne. Il me semble cependant que de disposer d'un répertoire d'ouvertures maîtrisé est, pour partie, la condition de l'accession au niveau de fort joueur. Certains vous diront que ce n'est pas nécessaire tant que vous n'avez pas atteint (indifféremment) 1600, 1800 ou même 2000 points Elo. J'ai même entendu par quelqu'un qu'il est mieux de ne pas y toucher tant que vous n'avez pas atteint le niveau de Maître ! C'est pour moi une idiotie. C'est ainsi que je vais maintenant aborder cet article mais, croyez-moi, l'étude des ouvertures est juste indispensable !

Votre première approche est de trouver un système qui vous convient et de vous en approprier ses subtilités. Dans cet exemple, c'est la variante Hyper accélérée de la Sicilienne Dragon qui est présenté en conjonction avec le livre « *Chess Openings for Black Explained* » (Livre de Albur, Dzindzichashvili, Perelshteyn & Lawrence, publié par CIRC New York 2005, Note du traducteur). La documentation que vous reprenez doit, bien sûr, contenir les coups recommandés mais également autant d'explications que possible sur le pourquoi et le comment des coups joués et ce qui fonde les plans appliqués dans cette ouverture jusque la phase de milieu de jeu. Pour la plupart des joueurs, un simple arbre des variantes n'est pas suffisant. Dans cet article, je me suis concentré sur l'utilisation d'un logiciel d'échecs assez peu connu, l'un de mes préférés bien qu'un peu sous-estimé (et pourtant gratuit ! NDT)

Sous Lucas Chess, si vous allez dans Outils/Ouvertures/Guide d'ouverture personnel, vous disposez d'un excellent moyen de gestion de votre répertoire d'ouvertures.

Créez tout d'abord une nouvelle ouverture à l'aide de la commande "Nouveau" située dans le ruban du haut. Dans ce cas, j'ai nommé la mienne « Noir - Dragon Hyper accéléré (C04BE) ». Ensuite, nourrissez soigneusement votre ouverture avec les recommandations du livre précité, prenez des notes chaque fois que nécessaire. Faites un arbre des variantes en jouant les coups depuis l'échiquier. Ajoutez les commentaires, les annotations, les évaluations positionnelles, etc.



Vous pouvez aussi dessiner sur l'échiquier à l'aide de la palette graphique accessible d'un clic droit lorsque le pointeur de la souris est positionné sur la bordure de l'échiquier. Un sous-menu apparaît dans lequel vous pouvez choisir la commande de la palette graphique.



Note du traducteur : Il convient ici d'apporter des précisions sur cet usage. En effet, si la commande de palette graphique existe dès l'installation du logiciel, son usage ne comporte pas à priori les outils qui la composent. C'est à chacun de créer dans un premier temps les flèches et les boîtes destinées à illustrer les graphismes apparaissant sur l'échiquier. D'autres éléments, tels que des images ou des marqueurs par exemple, peuvent être utilisés afin de parfaire ces illustrations. Pour cela, il existe un article expliquant davantage la façon d'y parvenir. Sachez seulement que, dès cette création accomplie, les éléments qui la

composent peuvent être sauvegardés, ainsi cette tâche n'est faite qu'une seule fois. Il est recommandé de sauvegarder tout votre travail, quelle que soit sa nature, dans votre dossier personnel intitulé « UsrData » et localisé dans le répertoire principal du programme. Un simple copier/coller de ce dossier vous permet de passer d'une version à l'autre du programme sans avoir à subir de perte. Ces éléments peuvent être modifiés à volonté et sont accessibles depuis le petit plus « + » bleu vert situé sous la



commande « Vider l'échiquier principal » dont le Pop up indique « Nouveau ». Un sous-menu apparaît dans lequel vous pouvez choisir l'un des éléments que vous avez composé au préalable. Enfin, sachez aussi qu'il arrive parfois que l'utilisation de cette palette laisse apparaître ses éléments dans une position inverse du choix que vous avez opéré lors de la création graphique. Il est facile d'y remédier en utilisant la commande « Retourner l'échiquier » dans le même menu que celui de sélection de la palette graphique, ou encore en cliquant sur le petit rond grisâtre situé en bordure de l'échiquier. En résumé, l'échiquier peut se retourner mais pas les éléments graphiques qui en sont les illustrations. (Fin de la note)



Cette facilité de visualisation m'a vraiment aidé mais j'ai aussi pris soin d'ajouter des commentaires écrits.

J'ai maintenant parcouru la totalité d'un chapitre de ce livre, ajoutant au fur et à mesure les variantes et sous variantes de cette ouverture accompagnées de nombreuses notes et évaluations. J'entends d'ici des joueurs affirmer que c'est tout ce qu'il est possible de faire. « Inutile de mémoriser des lignes d'ouvertures » disent-ils, c'est un non sens ! Même après avoir accompli ce travail, si quelqu'un s'assied devant moi et prend les pièces blanches, mes réponses seront limitées. Il est important d'étudier quelque chose pour bien l'apprendre ! Imaginez-vous dans un tournoi trois mois après avoir accompli ces recherches, avec la nécessité de vous rappeler de cela. Ce n'est pas possible sans une étude accompagnée de pratique. Heureusement, Lucas chess facilite grandement cette approche.

Cliquez sur la commande "Entraînement" située à droite du ruban. Vous avez accès à plusieurs



options que vous pouvez découvrir mais voilà ce que je fais et ça marche plutôt bien. Choisissez tout d'abord « Noir » dans l'option « Jouer avec » parce que, dans cette ouverture, c'est le camp des noirs qui est étudié. Ensuite, nous allons limiter la profondeur de l'étude à faire, je vous suggère la valeur de 19 pour la profondeur car les nombres impairs sont mieux adaptés à l'étude des coups noirs. Cliquez sur « Accepter » et nous voilà prêts à commencer la pratique. Quittez cette fonction du guide d'ouverture personnel et, depuis la fenêtre principale, rendez-vous dans « Entraînement/Apprendre la

tactique par la répétition » (Maintenant « Coursus tactique » puis le nom créé, NDT)

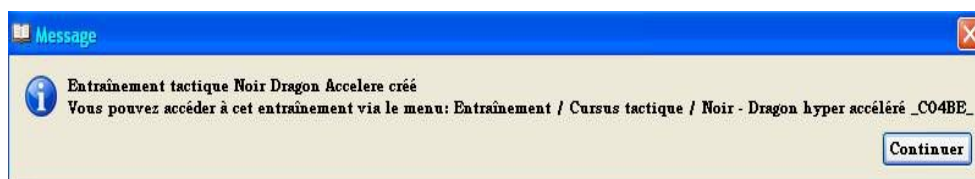
Note du traducteur :

Ceci est la méthode ancienne, reproduite afin de respecter l'article original mais la méthode a évolué ! Désormais, il suffit de nommer un répertoire vide dévolu à une ouverture, même commande **Outils/Ouvertures/Guide d'ouverture personnel**, puis d'importer le PGN avec la ligne principale, les variantes, sous variantes, commentaires, annotations, etc. directement dans ce répertoire. Ce PGN (Portable Game Notation, un format universel pour les programmes d'échecs) est créé, dans mon cas, depuis Chess Assistant, un gestionnaire surpuissant de bases de parties, sa version démo est gratuite et permet d'illustrer très rapidement les parties avec un Glisser/Déposer de la partie de commentaire dans celle destinée à être le corps de l'étude. D'autres programmes gratuits permettent de faire ce PGN, y compris Lucas Chess. Sauvegardé



dans UsrData/PGN, il est accessible à la création du répertoire depuis la commande « Importer » en haut à droite du guide d'ouverture personnel. Cette méthode est plus rapide et plus efficace que celle décrite par l'auteur. C'est un

PGN comportant une seule partie dans laquelle résident toutes les informations décrites. (Fin



de la note) Depuis cette commande, retrouvez l'ouverture que vous avez étudiée et



sélectionnez-la. Chacune des différentes sessions (Une pour 19 coups, une autre pour 21 par exemple) apparaîtra ici. Sélectionnez celle désirée, cliquez sur « Nouveau » pour créer une nouvelle session d'entraînement. Sélectionnez manuellement la configuration et ignorez toutes les options, excepté « Blocs ». Changez l'ordre de « Original » à « Aléatoire » et cliquez sur « Accepter ». (Un double clic sur la fenêtre avec la mention « Original » permet d'accéder à un sous menu ayant le choix « Aléatoire », NDT) Maintenant, essayez de jouer le bon coup des noirs. Si vous faites une erreur, vous pouvez finir la variante mais vous aurez à la

rejouer juste après. Le programme va parcourir toutes les variantes contenues dans cette

N°	Blancs	Noirs
5	♘c3	d6
6	♙c4	♟f6
7	♚b3	a5
8	a4	♞c6
9	♞e3	O-O
10	O-O	♞d7
11	h3	♟xd4
12	♞xd4	♞c6

Noir Dragon Accelere
 Le plan des blancs est de jouer au centre via la case d5 et d'utiliser le levier f4 suivi de e5. Les noirs transigent leur cavalier par d7 puis jouent sur les cases noires depuis c5

Position actuelle: 1 / 1

ouverture. Ceci fait, vous pouvez consulter le résultat de votre session. Les mentions importantes sont « Temps de travail » et « Erreurs »

Continuez de créer de nouvelles sessions d'entraînement, entraînez-vous jusqu'à ce que votre taux d'erreurs ait atteint 0 (Zéro) et que votre temps ait atteint le

plancher que vous estimez satisfaisant.

Vous avez achevée la première étape de ce qu'est votre session d'entraînement aux ouvertures. Ce que je fais ensuite est de retourner dans le Guide d'ouverture personnel et de créer un autre entraînement avec une profondeur de 21. Il apparaît juste en dessous de celui en 19

Référence	Début	Fin	Jours - Heures:Minutes	Puzzle(s)	Durée	Erreurs
	2016.02.10 12:14	...	0 - 0:03	0/1	0' 59"	2

coups. Pratiquez celui en 21 jusqu'à ce que vous obteniez aussi de bons résultats. Vous finirez par être capable de

le rejouer dans vos rêves. La dernière étape consiste à reprendre le livre et à en relire les chapitres. Vous vous sentirez bien plus familier avec les coups et les positions au fur et à mesure que ces connaissances rempliront votre mémoire. Lors de cette relecture, appliquez-vous à comprendre l'ensemble des éléments qui ont motivé l'écriture de cet ouvrage. Mon expérience m'a montré que je comprends bien mieux les subtilités que lors de la première lecture. N'oubliez pas de revenir régulièrement sur vos ouvertures afin d'en garder les éléments aussi frais que possible dans votre esprit !