

## Exemple de Blitz à 4

Pour présenter un peu nos soirées FICS Blitz à 4 aux autres membres de *channel 77*, je voudrais montrer la fin de cette partie, où de nombreuses caractéristiques bien spécifiques à ce jeu apparaissent.

Déjà une précision : j'ai choisi certes une partie où Scandien et moi (numerosix) gagnons, mais ça a plutôt été l'exception que la règle.

Le score de la soirée a été de 8 à 4 en faveur de Charlice et Claude :'-).

Vous pouvez trouver un visualisateur de fichiers bpgn, très pratique pour suivre de telles rencontres, à l'adresse suivante :

<http://krasabughouse.unas.cz/Software/BPGNView3/>

Voici la partie qui va être "analysée".

[Blitz4.bpgn](#)

Quand je dis analysée, je ne parle pas de toute la partie, car j'en suis bien incapable. Avec les pièces qui arrivent de tous les côtés, un joueur d'échecs "traditionnels" comme moi a vite fait d'être perdu dans un grand n'importe quoi (mais c'est ça aussi le fun). Je me suis donc concentré sur la fin, car plusieurs choses intéressantes selon moi se présentent en assez peu de coups. Comment lire ce qui suit?

Le temps est très important au Blitz à 4, donc la chronologie des coups doit être transcrite, d'où l'absence de coups sur certaines lignes.

La notation des coups est comme aux échecs "traditionnels", avec en plus la désignation de l'échiquier (A et a pour le premier échiquier respectivement pour les Blancs et les Noirs, B et b pour le 2ème échiquier).

Le signe @ désigne le placement d'une pièce en stock. En effet, toute la difficulté (mais aussi le fun) du Blitz à 4, c'est qu'on donne à son partenaire les pièces que l'on a prises à l'adversaire.

J'ai surbrillé en bleu le dernier coup joué (texte et diagramme). Les temps des pendules sont placés entre les 2 échiquiers, avec en gras le joueur au trait.

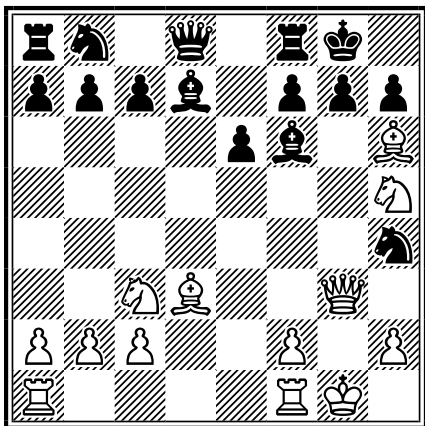
### Match numerosix/scandien Vs. charlice/Claude

numerosix(1250)	charlice(1817)	Claude(1037)	scandien(1432)
1A. e4	1a. e6		
2A. d4	2a. d6	1B. e4	
3A. ♖f3			1b. d5
	3a. ♗f6	2B. e5	2b. ♗c6
		3B. d4	
4A. ♕d3			3b. ♕f5
	4a. ♕e7		
5A. O-O		4B. ♗f3	
	5a. O-O		4b. e6
6A. ♗c3		5B. ♕b5	
	6a. ♕d7		5b. a6
		6B. ♕xc6+	
7A. e5			6b. bxc6

	7a. dxe5	7B. O-O	7b. ♖b8
8A. dxe5	8a. ♘g4		
9A. ♙@h3		8B. b3	8b. c5
	9a. ♘xh2	9B. c3	
		10B. cxd4	9b. cxd4
		11B. ♙@d6	10b. c5
10A. ♙xh2	10a. ♙@f5		11b. cxd4
		12B. ♘xd4	
11A. ♙@f6	11a. gxf6		12b. ♙@c7
12A. exf6	12a. ♙xf6	13B. ♘c6	13b. ♖c8
13A. ♙g1	13a. ♙@g7		
14A. ♙@h2		14B. ♘xb8	14b. ♖xb8
		15B. dxc7	15b. ♖xc7
		16B. ♙@d6	
	14a. ♙@g4		
15A. ♙xg4			16b. ♖c5
	15a. fxg4		
16A. ♘@h5	16a. gxf3		
17A. ♖xf3		17B. ♘@c7+	
	17a. C@h4		17b. ♙d7
		18B. ♙@d4	
18A. ♖g3			18b. ♖c6
	18a. ♘xg2	19B. ♙@a7	19b. ♘@c2
		20B. a8=♖	
19A. ♙h6			20b. ♖xa8
		21B. ♘xa8	21b. ♘xa1
	19a. ♘h4	22B. ♙@b7	



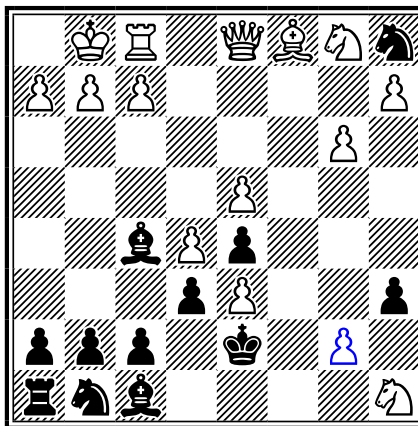
2:58



1:47



1:40



3:06



Un petit point de la situation :

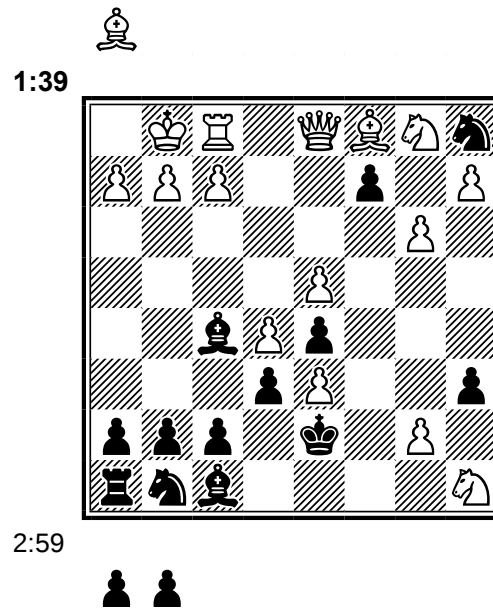
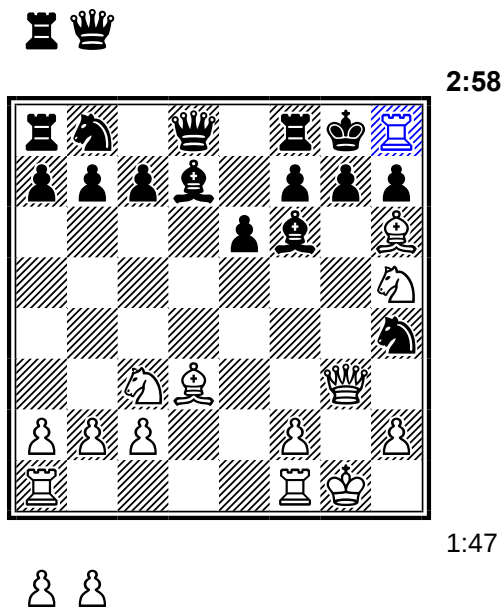
A gauche, les Blancs sont en retard d'une Dame dans leur stock de pièce et ont un roque troué. Si les Noirs dévient la Dame, ils joueront ♖@g2#.

A droite, les Noirs ne sont pas à la fête! Les Blancs ont une grosse attaque, et ont plus de matériel.

MAIS, dans les deux échiquier, c'est l'équipe numerosix/scandien qui a le trait. Ce facteur est très important au Blitz à 4!!!

Un pion peut être posé n'importe où entre la 2ème et la 7ème rangée, et scandien, qui a le trait à droite, va pouvoir placer une fourchette en posant un pion en c2, les Noirs menaçant de gagner soit une Dame soit un Cavalier, et c'est justement ce dont a besoin son partenaire pour se sauver dans l'échiquier voisin!

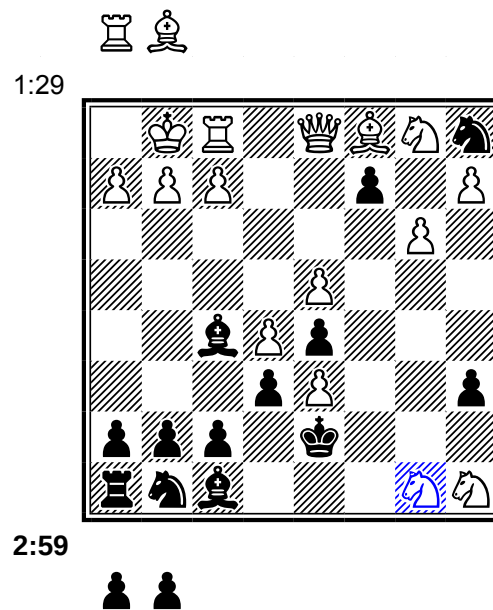
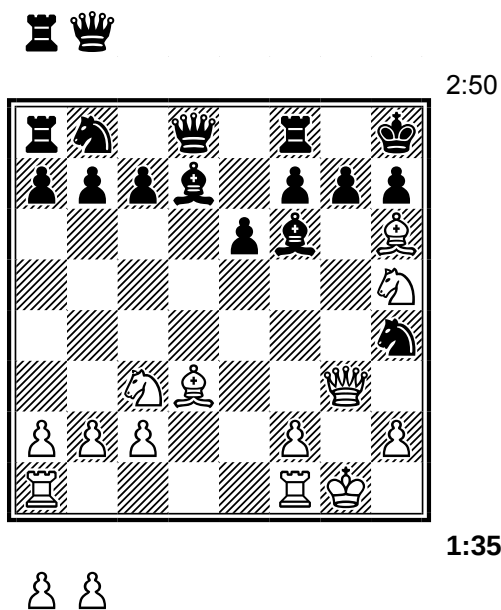
20A. ♖@h8+



Au Blitz à 4, les échecs ont plus de valeur que traditionnellement, surtout lorsqu'ils sont au contact (contre un échec à distance, il suffit de placer une pièce pour se défendre, en plus des défenses habituelles). Par cet échec, les Blancs prennent l'initiative et peuvent exploiter leur attaque du pion g7 par une série d'échecs. Si le Roi Noir ne vient pas en h8, il faudrait sacrifier la Dame ce qui me semble un peu trop... Les Blancs osent cette attaque car ils auront besoin soit d'une Dame soit d'un Cavalier, et c'est justement ce que promet d'offrir la fourchette de son partenaire!

20a. ♖xh8

23B. b8=♘+



La sous-promotion en Cavalier est très intéressante car elle donne échec. Les Blancs vont donc pouvoir dicter leur conditions.

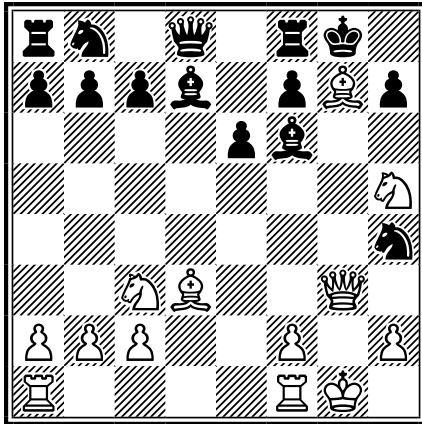
21A. ♖xg7+

21a. ♔g8

24B. d7+

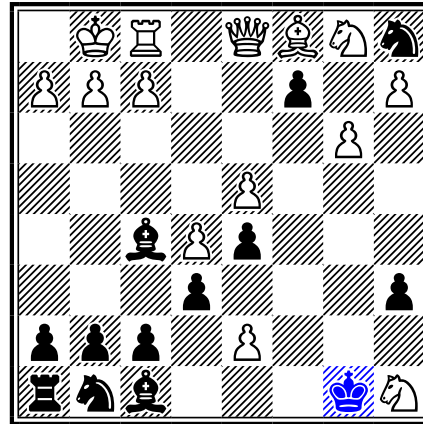
23b. ♔c8

24b. ♔xb8



2:43

1:19



1:07

2:29



On voit ici une particularité qu'il faut connaître du Blitz à 4 :

Les Noirs à droite viennent de prendre un Cavalier (comme demandé par son partenaire), mais ce Cavalier était un pion promu, les Blancs à gauche ne récupèrent donc qu'un pion.

22A. ♖xf6+

22a. ♖@g6

25B. ♖@c8+

25b. ♔a7

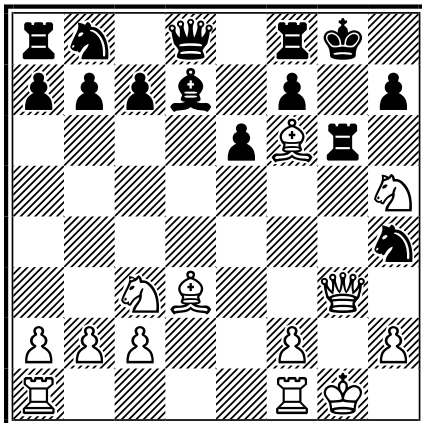
26B. ♖@b6+

26b. ♔b7



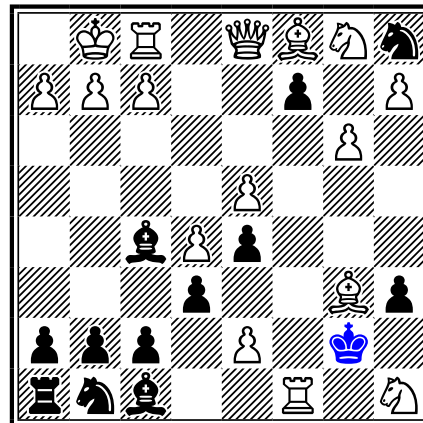
2:37

0:59



0:35

2:08



Autre particularité du Blitz à 4, le jeu à la pendule!

L'équipe charlice/Claude a l'avantage du temps sur les deux échiquiers. Ici précisément, on a au trait Claude avec 59s contre numerosix avec 35s. Si numerosix ne joue pas, c'est perdu pour lui et scandien.

Imaginons donc que numerosix joue Fxg6, on constate alors que la partie était perdue au temps, mais aussi sur les échiquiers : scandien est immobilisé (et n'a pas le trait de toute façon). Maintenant, Claude va pouvoir récupérer un Fou grâce à charlice et mater par ♖@c6#.

27B. ♖c7+

Le spectacle des erreurs commence.

Les Blancs à droite laissent un Cavalier en prise, c'est justement ce qu'il faut aux Blancs à gauche. Il n'y a donc visiblement pas eu de communication, très importante dans ce jeu d'équipe.

La variante expliquée précédemment montre qu'il suffisait d'attendre pour gagner, l'équipe numerosix/scandien étant en fait à la fois en zugzwang et mal au temps.

27b. ♔xa8

Le Cavalier tant attendu est arrivé!

28B. d8=♘

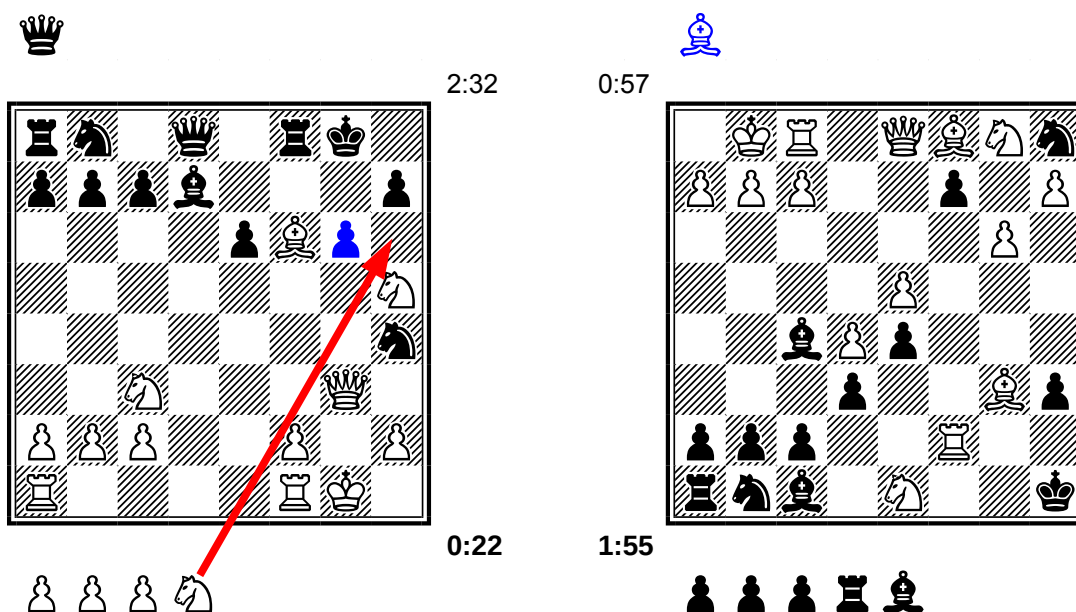
Une petite erreur. Les Cavaliers sont certes très forts au Blitz à 4, mais une Dame reste plus forte (on considère que ♚=2♖=2♘=2♗=4♙), surtout qu'elle donnait échec.

23A. ♘xg6

L'erreur précédente de Claude est compensée par la faute bien plus grave de numerosix qui dans le même temps a craqué (voyant son temps défilé) et joué une pièce, alors qu'un Cavalier venait d'arriver, et qu'il suffisait de poser en h6 pour gagner.

Maintenant, il suffisait à charlice d'attendre pour gagner (scandien ayant moins de temps, et il ne peut se sauver du mat).

23a. fxg6



Dernière erreur de la partie, qui offre le gain à ses adversaires.

Comme précédemment, il suffisait d'attendre pour gagner.

24A. ♗@h6#

Cette fois (voir flèche rouge), numerosix a réalisé qu'il avait ce Cavalier tant espéré et l'a enfin posé!