

# MASTERCLASS FFE DU 14 DECEMBRE 2018

## A RETENIR

### L'ACTIVITÉ SELON ALPHAZERO

En battant facilement Stockfish avec un jeu parfois très humain, AlphaZero révolutionne l'intelligence artificielle. Il démontre que l'activité des pièces reste un facteur essentiel qui fait souvent la différence. Voici ses recommandations :

- Être prêt à sacrifier du matériel pour privilégier l'activité
- Ne pas forcément vouloir reprendre du matériel si c'est au détriment de l'activité
- Chaque pion qui disparaît ouvre des lignes
- La paire de Fous est redoutable dans une position ouverte (y compris depuis son propre camp)
- Faire participer tout le monde à la fête (y compris les pions)
- Un avantage positionnel ne nous rend pas pressé
- Par notre activité, nous restreignons mécaniquement les pièces adverses

**« Donnez-moi un Cavalier en 6<sup>ème</sup> rangée et je gagnerai toutes mes parties ! »**

Wilhelm Steinitz

- Un Cavalier sur la 6<sup>ème</sup> rangée (3<sup>ème</sup> pour les Noirs) déploie une activité phénoménale, capable de paralyser les forces adverses par son contrôle des cases de la 7<sup>ème</sup> et 8<sup>ème</sup> rangée.
- Le surnom de « Cavalier-pieuvre » (Octopus Knight) a été donné par Raymond Keene lors de la 16<sup>ème</sup> partie du championnat du monde de 1985 entre Karpov et Kasparov. Dans cette partie, Kasparov plaça un Cavalier en d3 qui paralysa l'ensemble des forces blanches.
- Les conditions nécessaires :
  1. Disposer d'un Cavalier ! 😊
  2. Disposer d'une case faible sur la 6<sup>ème</sup> rangée, plus elle est centralisée, mieux c'est.
  3. Disposer d'un chemin pour y accéder.
  4. Disposer d'un soutien adéquat pour s'y maintenir.

### LA RESTRICTION SELON ALPHAZERO

Dans ses victoires contre Stockfish, AlphaZero empêche souvent les pièces adverses de s'exprimer, parfois jusqu'à se rapprocher d'un zugzwang. Quelques conseils :

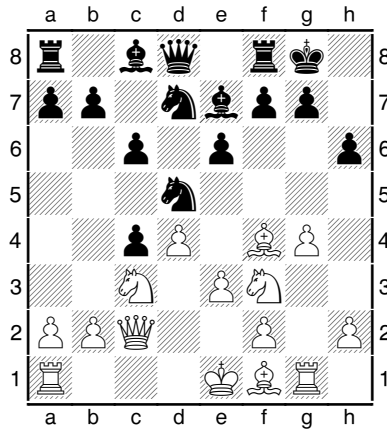
- C'est l'activité de nos pièces qui limite celles de l'adversaire
- L'avantage d'espace est un grand atout pour restreindre le jeu adverse
- L'avancée de pions loin dans le camp adverse, notamment les pions a et h, peut être très utile, même s'il faut bien sûr veiller à être soutenu
- Entre humains, réussir à restreindre les pièces adverses est fort techniquement mais aussi redoutable psychologiquement
- La restriction du jeu adverse est l'un des concepts clé pour convertir un avantage

# MASTERCLASS FFE DU 14 DECEMBRE 2018

## EXERCICES

1)

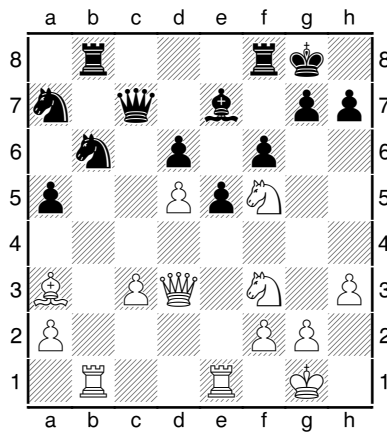
**AlphaZero - Stockfish**  
Match 2018



Trait aux Blancs. Jouez comme AlphaZero !

2)

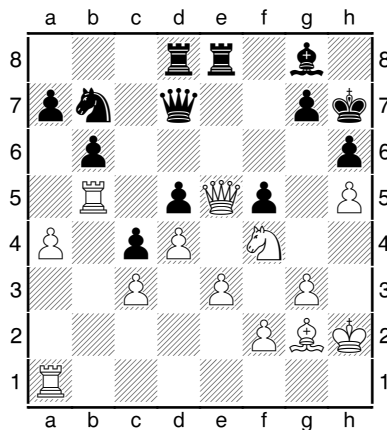
**Gaprindhasvili – Kushnir**  
Ch URSS 1968



Trait aux Blancs. Que jouer ?

3)

**AlphaZero - Stockfish**  
Match 2018



Trait aux Blancs. Jouez comme AlphaZero !

# RÉPONSES

## 1) AlphaZero–Stockfish 8

Computer Match London, 18.01.2018

1.♖f3 ♗f6 2.c4 e6 3.♗c3 d5 4.d4 c6 5.♙g5 ♙e7 6.e3 h6 7.♙f4 0-0 8.♚c2  
♗bd7 9.g4 dxc4 10.♞g1 ♗d5 [Diagramme] Que jouer ?

11.g5! ♗xf4 12.gxh6! [12.exf4 hxg5] 12...♗h5 [12...♗g6 13.♞xg6! fxg6  
14.♚xg6 ♞f7 15.h7+ ♔h8 16.♚xf7]

13.hxg7 ♗xg7 14.0-0-0 ♚a5 15.♙xc4 ♚f5 16.♚e2 ♚h7 17.♞g3 ♔h8  
18.♞dg1 ♗f5 19.♚f1 ♗xg3 20.♞xg3 ♞g8 21.♞h3 ♞g7 22.♞xh7+ ♞xh7  
23.♙d3 ♞g7 24.♚d1 ♗f6 25.♗e5 ♙d7 26.♚f3 ♞f8 27.♗e2 ♔g8 28.a3 ♙e8  
29.♔b1 a5 30.e4 b5 31.♙c2 b4 32.a4 ♔h8 33.♔a2 ♔g8 34.♗g3 ♞g5  
35.♚d1 ♔h8 36.♙b3 ♞g7 37.♚c2 ♗g4 38.♗xc6 ♙xc6 39.♚xc6 ♞h7 40.♚c7  
♙d8 41.♚f4 ♞g8 42.♙d1 ♗f6 43.h4 ♗d7 44.h5 ♗f6 45.d5 ♞e8 46.d6 ♞g7  
47.h6 ♞h7 48.e5 ♗d5 49.♚d2 ♞g8 50.♙b3 ♙g5 51.♚d1 ♗b6 52.♗e4  
1-0

## 2) Gaprindashvili–Kushnir

Ch URS (team) Riga LAT, 12.1968

25.♗3d4! ♞f7

[25...exd4 26.♞xe7]

26.♗e6 ♚d7 27.♞b3 ♗ac8 28.♞eb1 ♙f8 29.♗xf8 ♞xf8 30.♗xd6 ♗xd6  
31.♞xb6 ♞xb6 32.♞xb6 ♗c8 33.♞b8 ♞d8 34.c4 ♚c7 35.♚b3 ♗d6 36.♙xd6  
♚xd6 37.♞xd8+ ♚xd8 38.c5 f5 39.d6+ ♔f8 40.♚e6

1-0

## 3) AlphaZero–Stockfish 8

Computer Match London, 18.01.2018

47.♞xd5! ♙xd5 48.♚xd5 ♗d6

[48...♚xd5 49.♙xd5 ♗d6 50.♔g2]

49.♙h3 ♞e7 50.♗g6 ♞f7 51.♗e5 ♚b7 52.♙g2 ♚xd5 53.♙xd5 ♞c7

Un diagramme caractéristique du jeu d'AlphaZero : avec son sacrifice de qualité il a enfermé le Roi noir ! Et ses pièces dominant, son Fou peut attaquer les faiblesses.

54.♔g2 ♗e4

[54...♞f8 55.♔f3 ♞f6 56.♔f4 ♔h8 57.♗g6+ ♔h7 58.♙e6!+-]

55.♙xe4 fxe4 56.f3

[56.♞h1 ♞cc8 57.♞h4 ♞d5 58.♞xe4 ♞a5]

56...exf3+ 57.♔xf3 ♞e7 58.♗g6 ♞b7

[58...♞f7+ 59.♗f4 ♞d5 60.g4 ♞a5 61.e4 b5 62.e5 ♞xa4 63.♞b1 ♞a3 64.♔e4  
♞xc3 65.e6+-]

59.e4 b5 60.axb5 ♞xb5 61.♗f4 ♞b3 62.♗e2 ♞a8 63.e5 a5 64.d5 a4 65.d6 a3  
66.d7 ♔g8 67.♞d1 ♞bb8 68.e6 ♔f8 69.♗d4

1-0