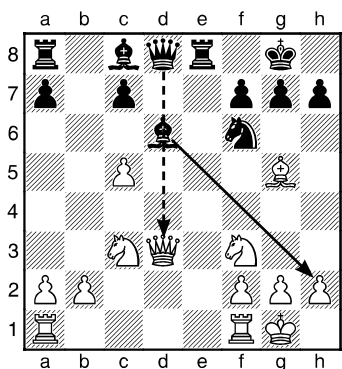


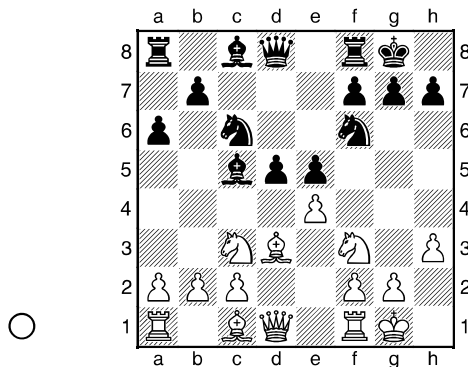
*Un crève-cœur pour bon nombre de joueurs depuis des décennies*

Ce thème survient généralement à la fin de l'ouverture ou au début du milieu de partie lorsque des échanges de pions ouvrent le centre. De nombreux joueurs ont perdu la Dame de cette manière, alors essaie de bien t'en souvenir.

Notre premier exemple provient d'une partie de grands maîtres : 1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.e3 0-0 5.♗d3 d5 6.♗f3 ♗c6 7.0-0 dxc4 8.♗xc4 ♗d6 9.♗b5 e5 10.♗xc6 exd4 11.exd4 bxc6 12.♗g5 ♖e8 13.♖d3 c5. Jusqu'ici, la partie suivait un cours relativement normal, mais avec son prochain coup, le grand maître roumain qui conduisait les Blancs fait une terrible gaffe : 14.dxc5??.



0-0 9.♗c3. Les Blancs ont joué très prudemment et les Noirs ne devraient pas avoir de problèmes. Une des premières idées stratégiques que les Noirs doivent apprendre dans la Sicilienne, c'est que la percée centrale ...d5 est souvent très forte. Ce n'est cependant pas toujours le cas, et 9...d5?? est ici une erreur catastrophique.



Sans doute s'attendait-il à ce que les Noirs reprennent par 14...♗xc5??, mais son adversaire, Bobby Fischer, n'était pas de ceux qui auraient pu laisser passer 14...♗xh2+!. L'attaque à la découverte gagne la Dame blanche. Certes, c'était un cas inhabituel, car même au niveau amateur, les joueurs ne permettent généralement pas de si basiques combinaisons. En fait, ce thème se produit généralement après une série d'échanges qui se termine avec une Dame non défendue au milieu de l'échiquier.

Voici un exemple encore plus caractéristique : 1.e4 c5 (la défense Sicilienne) 2.♗f3 a6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 ♗f6 5.♗d3 e5 6.♗f3 ♗c6 7.0-0 ♗c5 8.h3

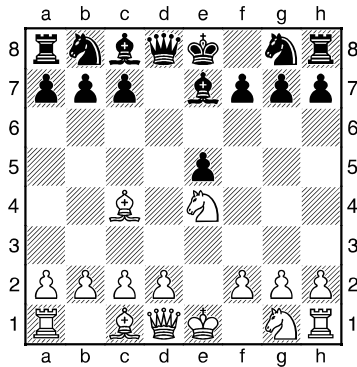
10.exd5 ♗xd5? (les Noirs perdent une pièce, mais il n'y avait plus rien qui vaille) 11.♗xd5 ♖xd5 12.♗xh7+ ♗xh7 13.♖xd5, et les Blancs ont gagné la Dame. Cette idée a été réalisée dans beaucoup de parties : des échanges en d5 laissent une Dame sur cette case, qui peut être ramassée après la découverte ♗xh7+. Il y a longtemps, j'ai moi-même bien failli gâcher un tournoi junior de cette manière, mais heureusement, mon adversaire a laissé passer le gain.

Comment peux-tu éviter d'être la prochaine victime ? Il faut avoir l'idée bien en tête pour être capable de la voir à l'avance. Ainsi, tu éviteras de te lancer dans une désastreuse série d'échanges.

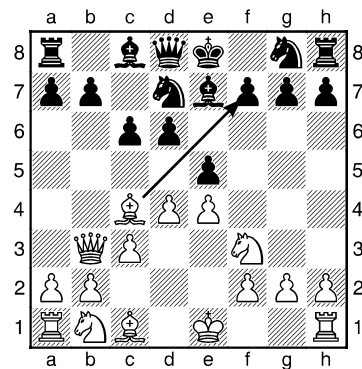
*Pourquoi te compliquer la vie ? Baisse-toi et ramasse ce qui traîne*

Certaines idées tactiques sont trop simples pour être considérées comme des combinaisons par la plupart des livres ! Que se passe-t-il si l'on attaque simplement un pion important et qu'il n'y a aucun moyen de le défendre ? Ça peut arriver, et beaucoup de parties ont été décidées de cette manière.

1.e4 d5 2.♘c3 dxe4 3.♗xe4 e5. Les Noirs prennent de l'espace au centre, mais invitent leur adversaire à un combat au corps à corps. Après 4.♙c4, les Blancs se développent rapidement et visent la case f7. La situation est déjà critique et les Noirs doivent redoubler de prudence. 4...♙e7??. Les joueurs d'échecs apprennent vite à ne plus craindre les attaques de mats basiques sur f7, parce qu'il existe normalement de bons remèdes. Mais ici, ce n'est pas le cas ! 4...♗f6? était mauvais aussi, à cause du simple 5.♗g5. 4...♗c6 était en fait la bonne manière de procéder pour préparer ...♙e7.



d6 (la défense Philidor) 3.♙c4 (3.d4 ♗d7 4.♙c4 c6 revient au même) 3...c6 4.d4 ♗d7 et maintenant 5.c3 est un coup assez rusé. À première vue, les Blancs semblent juste soutenir le pion d4, mais il y a en fait une idée bien plus sournoise. 5...♙e7?? (5...♗gf6 était préférable et permettait aux Noirs d'éviter un désastre immédiat : 6.♗g5 d5!, 6.♙b3 ♙e7 ou 6.dxe5 ♗xe4) 6.♙b3!



Tout simplement. Il n'y a pas de manière satisfaisante de défendre f7. 6...♗h6? 7.♙xh6 n'apporte rien, bien sûr, tandis que 6...♗gf6? revient à abandonner – plusieurs parties ont connu un joli dénouement après 7.♙xf7+ ♗f8 8.♗g5 ♙b6 9.♗e6+! ♗xf7 10.♗g5++, un échec double qui force le mat. Après 6...d5 7.exd5, les Noirs ont tenté différents coups, mais ils ont un pion de moins et vont avoir du mal à ne pas en perdre d'autres. Une partie continua ainsi : 7...b5 8.♙d3 exd4 9.cxd4 c5 10.♙xb5 ♗f6 11.♙c6 et il ne reste plus aux Noirs qu'à espérer un miracle.

5.♙h5! ♗h6 6.d3!. La menace ♙xh6 est la touche finale. Les Noirs vont perdre du matériel et avoir une position en ruine. 6.♙xe5?, par contre, laissait les Noirs sortir la tête de l'eau, car après 6...0-0, ils peuvent espérer avoir certaines compensations pour le pion en raison du mauvais placement des pièces blanches sur la colonne e.

Dans le second exemple, la menace est tout aussi basique, mais plus masquée. 1.e4 e5 2.♗f3

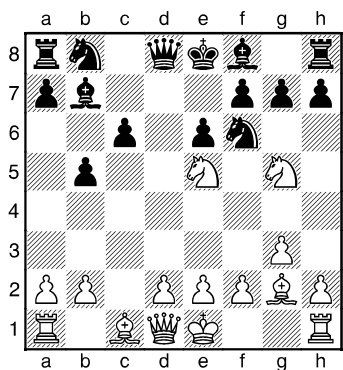
**Piège 10**

**f7 : sacrifice ou simple attaque ?**

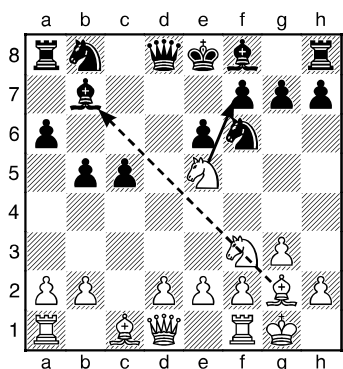
*La violence est le dernier recours de ceux qui veulent gagner aux échecs*

Dans certains cas, on peut se contenter d'attaquer f7 (ou f2), mais dans d'autres – même avec une modification mineure de la position – on peut avoir besoin de sacrifier.

Regardons cette variante : 1.♘f3 ♘f6 2.c4 e6 3.g3 d5 4.♙g2 dxc4. Après 5.♖a3 c6?! 6.♗xc4 b5 7.♗ce5, l'imprudent 7...♙b7?? permet le simple 8.♗g5.



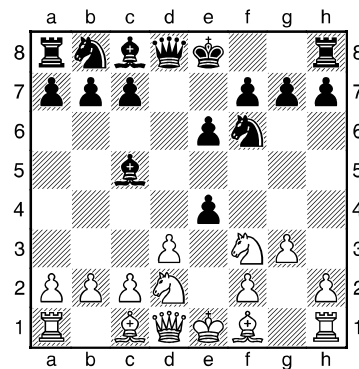
Il n'y a aucun moyen de protéger f7 et aucun sacrifice n'est nécessaire pour gagner. Mais penchons-nous maintenant sur la suite 5.0-0 a6 6.♖a3 c5?! 7.♗xc4 b5 8.♗ce5 ♙b7??.



9.♗g5? ne marche plus en raison de 9...♙xg2 10.♙xg2 ♔d5+. Mais il y a autre chose : 9.♗xf7! ♙xf7 10.♗g5+. En faisant échec, le Cavalier permet

une attaque à la découverte sur le Fou b7. Après 10...♙e7 11.♙xb7, les Blancs ont un pion de plus et la position des Noirs est en ruine.

Une attaque sur f2 peut apparaître soudain alors que les deux camps semblent se développer tranquillement : 1.e4 e6 2.d3 d5 3.♗d2 ♘f6 4.♗gf3 (4.g3 dxe4 5.dxe4 ♙c5 6.♗gf3?? ♗g4 est une autre façon pour les Blancs d'être victimes de la même idée) 4...♙c5 et ici, 5.g3?? a déjà été jouée dans plus de cinquante parties. Sans doute les Blancs ont-ils estimé qu'il ne se passait pas grand-chose dans la position et qu'ils pouvaient se développer tranquillement. Mais le retour à la réalité est rude : 5...dxe4! (et non pas 5...♗g4? tout de suite, à cause de 6.d4)



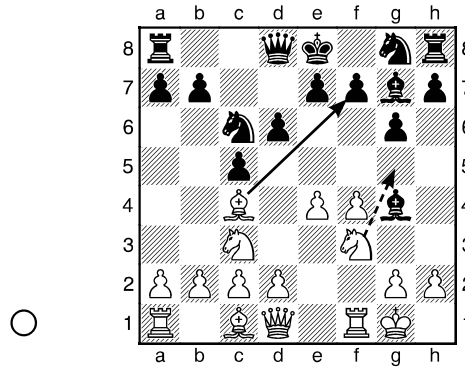
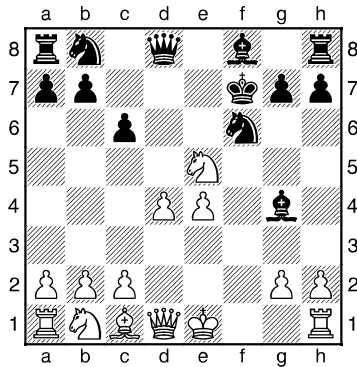
et après 6.dxe4?! ♗g4, l'attaque brutale sur f2 gagne non seulement un pion, mais détruit aussi la position des Blancs. Ceux-ci peuvent limiter les dégâts en jouant 6.♗g5 ou 6.♗xe4 ♗xe4 7.dxe4 ♙xf2+, mais ce n'est bien sûr pas la meilleure manière de commencer la partie.

Tout l'art de découvrir comment retourner un clouage

Clouer une pièce sur une Dame peut parfois se révéler à double tranchant. Supposons qu'un Cavalier soit cloué par un Fou qui n'est pas défendu. Si le Cavalier peut soudain donner échec, la Dame pourra alors prendre le Fou. C'est un thème très fréquent qui a permis de gagner des milliers de parties. Nous allons en voir quelques exemples, mais il faut bien garder à l'esprit qu'il s'agit plus d'une idée générale qu'un piège spécifique à proprement parler. On en trouvera d'autres exemples plus loin dans ce livre.

Le Piège 75 reviendra en détail sur cette variante compliquée : **1.e4 c6 2.d4 d5 3.f3 dxe4 4.fxe4 e5 5.♘f3**. Pour l'instant, nous allons juste voir ce qui se passe si les Noirs jouent avec insouciance les deux coups de développement qui semblent les plus actifs : **5...♙g4 6.♙c4 ♘f6??**. Après avoir cloué le Cavalier blanc, les Noirs attaquent le pion e4. Mais ça ne va pas. Au lieu de cela, il fallait jouer **6...♘d7** ou **6...♙h5** qui paraient la menace blanche. **7.♙xf7+! ♚xf7 8.♘xe5+**.

Cette idée tactique peut marcher dans de nombreuses positions. Quand les Blancs peuvent sacrifier en f7 et continuer par un échec du Cavalier qui gagne le Fou, ça peut être dévastateur, quelle que soit la position des autres pièces. Voici un exemple dans la défense Sicilienne : **1.e4 c5 2.♘c3 d6 3.f4 g6 4.♘f3 ♙g7 5.♙c4 ♘c6 6.0-0 ♙g4??** (si les Noirs veulent développer le Fou sur cette case, ils doivent d'abord jouer **6...♘f6**).



Le Fou g4 est défendu une fois, mais il est attaqué deux fois. Après **8...♙e8 9.♘xg4 ♘xg4 10.♙xg4 ♙xd4 11.♘c3**, les Blancs ont un pion de plus. Ils peuvent aussi espérer lancer une puissante attaque sur le Roi noir, qui, ne l'oublions pas, ne peut plus roquer.

**7.♙xf7+!** gagne un pion et force le Roi noir à sortir à l'air libre. Après **7...♙xf7**, le Cavalier ne peut certes pas faire de fourchette en e5, mais **8.♘g5+** est suffisant puisque le Fou n'est pas défendu en g4. **8...♙e8 9.♙xg4**, avec une position que les Blancs devraient gagner sur un jeu correct.