

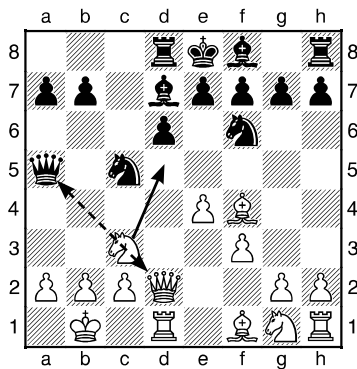
**Piège 37**

**♞d5 : les Dames en vis-à-vis**

*Quand deux Dames s'en vont en guerre, plus d'un point tu n'auras guère*

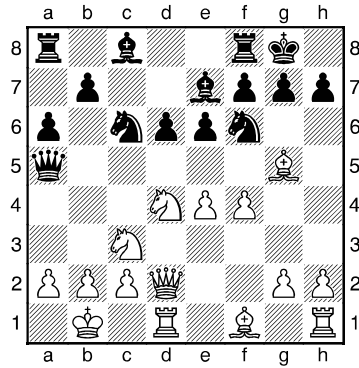
Une fois de plus, notre thème se rencontre le plus souvent dans la défense Sicilienne, mais il peut survenir dans presque n'importe quelle ouverture. Tout ce dont il y a besoin, c'est d'une Dame blanche en d2, une Dame noire en a5, et un Cavalier blanc en c3. En jouant ♞d5, les Blancs réalisent une attaque à la découverte sur la Dame noire. Cela peut conduire à un simple échange de Dames, et quelquefois gagner un pion ou encore plus...

1.d4 ♞f6 2.♙g5 ♞e4 3.♙f4 c5 4.f3 ♞f6 5.dxc5 ♞a6  
 6.e4 ♞xc5 7.♞c3 d6 8.♚d2 ♙d7 9.0-0 ♚a5 10.♞b1.  
 Ce subtil coup de Roi est souvent un coup clé pour préparer le thème à base de ♞d5. Le Roi défend le pion a2 et, désormais, un échange de Dames en d2 ne se fera pas sur échec. 10...♞d8??. Les Noirs ne voient pas le danger. Il fallait jouer 10...♞c8. 10...g6 était un coup évident, mais les Blancs pouvaient utiliser notre thème pour affaiblir les pions noirs : 11.♞d5 ♚xd2 12.♞xf6+ exf6 13.♞xd2 et le pion d6 sera une cible pour les pièces blanches.



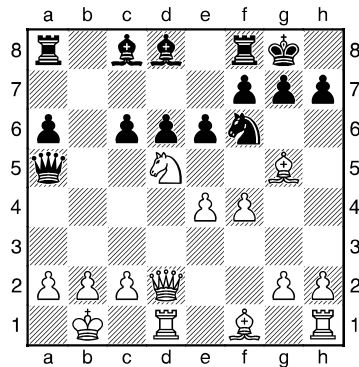
11.♞d5! ♚xd2 (sinon les Noirs perdent la Dame) 12.♞c7#. En raison de la Tour en d8, c'est un mat à l'étouffée.

Voici un exemple encore plus caractéristique dans la Sicilienne : 1.e4 c5 2.♞f3 ♞c6 3.d4 cxd4 4.♞xd4 ♞f6 5.♞c3 d6 6.♙g5 e6 7.♚d2 ♙e7 8.0-0 0-0 9.f4 a6 10.♞b1 ♚a5??.



○

Après 11.♞xc6! bxc6 12.♞d5!, les Noirs perdent du matériel : 12...♚d8 13.♞xe7+ ♚xe7 et 14.e5 gagne une pièce en raison du clouage. Sur 12...♚xd2, il est bien sûr capital que le coup 13.♞xe7+ se fasse sur échec. 12...♙d8. Les Noirs essaient désespérément de tenir bon.



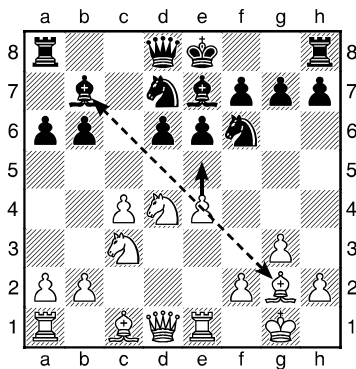
○

Mais les Blancs ont plusieurs bonnes réponses, notamment 13.♞e7+! ♞h8 14.♚xd6 avec la menace ♞g6+.

*On ne peut pas les raisonner*

As-tu déjà vu un pion galoper ? À la vitesse d'une case par coup, ça semble peu probable. Mais s'il effectue une attaque à la découverte, il peut gagner un temps pour causer des ravages dans le camp ennemi. Ici, nous allons voir un pion lancer une attaque en ouvrant la grande diagonale, permettant un échange de Fous. Sauf qu'on ne reprend pas ! À la place, le pion continue en mangeant d'autres pièces.

Commençons par un exemple parfaitement limpide : 1.♘f3 ♘f6 2.c4 e6 3.g3 b6 4.♙g2 ♙b7 5.0-0 c5 6.♞c3 ♙e7 7.♞e1 d6 8.e4 ♞bd7 9.d4 cxd4 10.♞xd4. Nous sommes dans une ouverture bien connue qu'on appelle le Hérisson. Ici, les Noirs doivent jouer 10...♞c7, mais il est facile de manquer la menace des Blancs. 10...a6?? est une gaffe très courante, qui a été jouée dans des dizaines de parties.

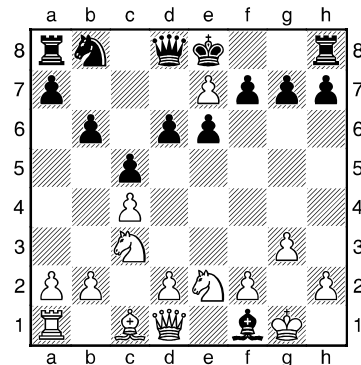


○

Après 11.e5!, les Blancs gagnent du matériel. 11...♙xg2 12.exf6! la pointe : les Noirs ont deux pièces attaquées et ils vont en perdre une. 11...dxe5 est le seul moyen de poursuivre la partie, même si après 12.♙xb7 exd4 13.♙xa8 dxc3 14.♙g2, les Blancs doivent gagner.

Mais que se passe-t-il lorsqu'en atterrissant en g2, le Fou noir attaque une Tour en f1 ? Dans ce cas, il faut calculer précisément. 1.c4 c5 2.♞c3 b6 3.g3 ♙b7 4.e4 e6 5.♙g2 ♞f6 6.♞ge2 ♙e7 7.0-0 d6?. Ou bien les Noirs n'ont pas envisagé que le pion pouvait se mettre à galoper, ou bien ils ont pensé que

ça ne marchait pas. 8.e5! ♙xg2 9.exf6 ♙xf1. Le Fou a toute une série de pièces à prendre, mais le pion aussi ! Après 10.fxe7, il est temps pour les Noirs de réaliser qu'ils se sont fait avoir.



●

10...♙xe2? attaque certes la Dame blanche, mais ça n'a pas d'importance, car exd8♞+ fait échec ! Le pion a donc gagné la course aux captures ! Après 10...♞xe7 11.♞xf1, les Blancs ont ♙+♞ pour ♞+♙ – un petit avantage matériel – et, sans surprise, ils ont remporté toutes les parties qui avaient atteint cette position.

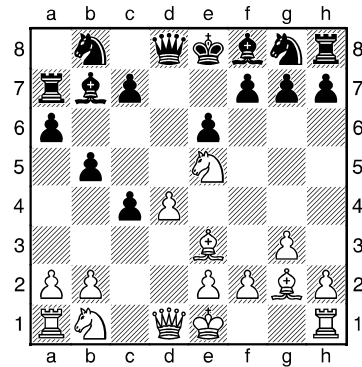
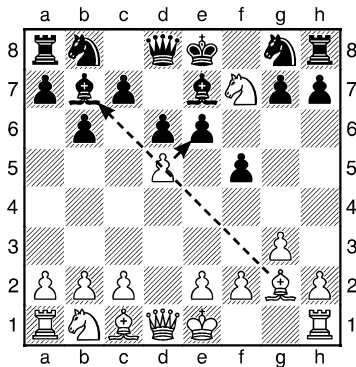
Cette idée, qui n'est pas forcément facile à voir – peut-être parce qu'on estime que, dans un échange, une pièce qui vient d'être capturée doit être immédiatement reprise – continue à faire de temps à autre une apparition dans les parties de maîtres. On l'a même vue dans un blitz entre Carlsen et Caruana, les deux finalistes du Championnat du monde 2018 !

Graisser la route du pion

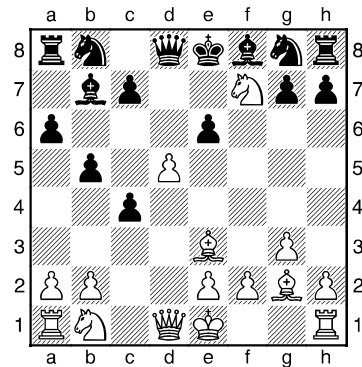
Nous avons vu, dans le piège précédent, comment un pion pouvait mettre le turbo lorsqu'il participait à une attaque à la découverte sur la grande diagonale. Ici, nous avons une idée similaire, mais après un sacrifice de Cavalier en f7 pour attirer le Roi sur cette case. La prise dxe6 se fait ainsi sur échec, et le Fou en g2 pourra alors capturer son homologue en b7, ce qui assurera l'avantage matériel aux Blancs.

Commençons avec un exemple basique. 1.d4 e6 2.♘f3 f5 3.g3 b6 4.d5! ♞e7 5.♙g2 ♞b7? 6.♘e5. Crée une menace. Qui n'est pas si facile à voir, car le sacrifice de Cavalier va se faire sur une case vide. Or, on s'attend plutôt à ce qu'il se fasse en capturant quelque chose, ou au moins en faisant échec. Comme ce n'est pas le cas ici, il arrive souvent qu'on ne le voie pas. 6...d6?? 7.♘f7!

doivent être très prudents) 7.♙e3 ♞b7? (7...f6 était le bon coup).



8.d5! (en attaquant la Tour a7, les Blancs mettent la dernière main au sacrifice en f7) 8...♞a8 9.♘xf7! (le piège précédent, 9.dxe6? ♞xd1+ 10.♙xd1 ♙xg2 11.exf7+, ne donne pas grand-chose).



Une illustration parfaite de notre thème. Après 7...♙xf7 8.dxe6+, suivi de ♙xb7, les Blancs gagnent au moins une pièce. 7...♞c8 8.♘xh8 e5 9.e4 a été joué dans une partie de championnat universitaire des années 1950, et les Noirs se sont décidés à abandonner.

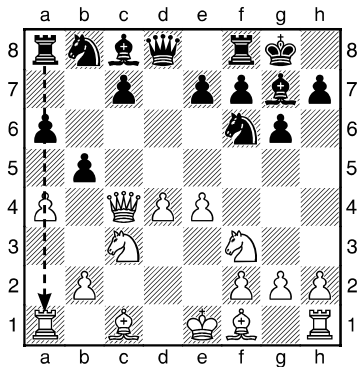
En général, une préparation un peu plus sophistiquée est nécessaire pour attirer un adversaire averti dans ce type de piège. 1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘f3 a6 4.g3 dxc4 5.♙g2 b5 6.♘e5 ♞a7 (à partir du moment où ils ont mis leur Tour sur cette case quelque peu inconfortable, les Noirs

Le dernier coup met les Noirs KO. Après 9... ♙xf7 10.dxe6+ et ♙xb7, la Tour est prise au piège.

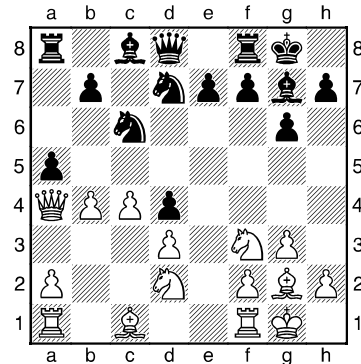
*Des Tours non protégées peuvent s'écrouler !*

Lorsqu'on visualise des échecs à la découverte, on a tendance à penser en premier à des coups de Cavaliers ou de Fous. Mais même le modeste pion peut réaliser des attaques à la découverte mortelles. C'est particulièrement inattendu lorsqu'il s'agit d'un pion-tour qui fait une prise.

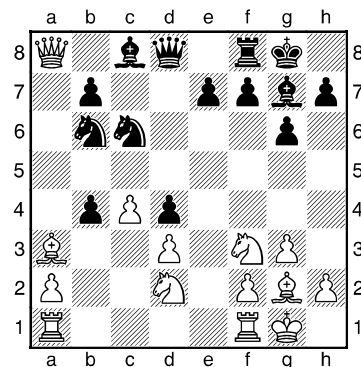
On peut trouver un des exemples les plus simples dans la défense Grünfeld : 1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5 4.♗f3 ♙g7 5.♚b3 dxc4 6.♚xc4 0-0 7.e4 a6. Avec l'idée de jouer ...b5 pour gagner de l'espace sur l'aile-dame. 8.a4?. Un coup qui semble naturel pour empêcher le plan des Noirs, mais ça échoue complètement. En fait, le remède est même pire que le mal, puisque le coup 8...b5! arrive quand même avec encore plus de force.



9...0-0 10.b4 ♗d7 11.♗bd2? a5!, les Blancs n'ont pas de réponse satisfaisante.



12.b5 ♗c5 offre des superbes cases aux Cavaliers noirs. Les Blancs pourraient essayer d'éviter ça en jouant 12.♙a3?!, qui contrôle c5 avant d'avancer le pion b. Mais il y a un gros problème tactique : 12...axb4!. Ici, la découverte fonctionne même avec la Tour qui n'est pas protégée ! Après 13.♚xa8 ♗b6, la Dame est enfermée.



Après 9.axb5?? (9.♚b3 c5! lance un assaut sur le centre, et le pion blanc en a4 ne sert à rien), 9...axb5 attaque simultanément la Dame et la Tour a1 et force les Blancs à déposer les armes.

Parfois, l'attaque à la découverte du pion peut même être combinée avec un sacrifice de Tour, pour enfermer ensuite la Dame : 1.♗f3 d5 2.g3 ♗f6 3.♙g2 g6 4.0-0 ♙g7 5.c4 d4 6.e3 c5 7.exd4 cxd4 8.d3 ♗c6 9.♚a4. Avec l'intention de soutenir l'avance des pions sur l'aile-dame. Mais après