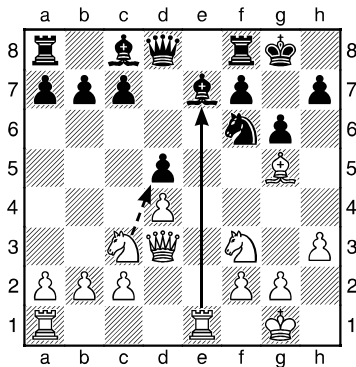


Son avance soudaine peut ouvrir les vannes

Cette combinaison tout ce qu'il y a de plus logique survient lorsque les Blancs ont un pion-dame isolé et des pièces actives. Le pion-dame isolé peut se rencontrer dans de nombreuses ouvertures, telles la Nimzo-Indienne, la semi-Tarrasch ou encore la Caro-Kann comme dans notre premier exemple.

Comme ce piège implique plusieurs stades, commençons par regarder une position simple dans laquelle les Blancs n'avaient plus qu'à exécuter la combinaison finale. **1.e4 e5 2.♘f3 ♘f6 3.♗xe5 d6 4.♘f3 ♗xe4 5.♗c3 ♗f6 6.d4 d5 7.♗d3 ♗e7 8.0-0 9.h3 ♗c6 10.♞e1 ♗b4 11.♗g5 ♗xd3 12.♞xd3 g6??.** Les Noirs espèrent jouer ...♗f5, mais leur dernier coup créé une faiblesse fatale.

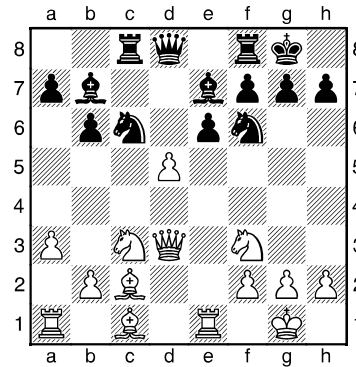


○

13.♞xe7! ♞xe7 14.♗xd5. Le sacrifice de qualité des Blancs (une Tour contre un Fou) a conduit à un clouage mortel que le Cavalier exploite immédiatement. Les Noirs vont perdre le Cavalier f6 et les Blancs auront un avantage matériel décisif.

D'accord, il n'y avait pas de pion-dame isolé, mais un peu de patience. Tout va s'éclaircir. Après **1.e4 c6 2.c4 d5 3.exd5 cxd5 4.cxd5 ♗f6 5.♗c3 ♗xd5 6.♗f3 e6 7.d4 ♗c6 8.♗d3 ♗e7 9.0-0 10.♞e1 ♗f6 11.a3 b6 12.♗c2 ♗b7 13.♞d3**, tout est prêt pour le piège avec le pion-dame isolé. Ce piège n'est toutefois pas si évident quand on ne le connaît pas, et c'est pourquoi tant de joueurs sont déjà tombés

dedans. Plusieurs centaines de victimes, parmi lesquelles des grands maîtres et même un champion du monde. **13...♞c8? 14.d5!**



●

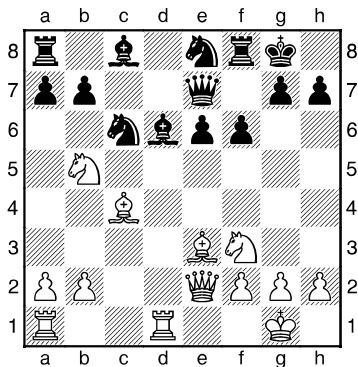
14...exd5. Permet la réalisation de l'idée principale des Blancs, mais les Noirs n'avaient de toute façon plus de bonne option. Après **14...♗a5 15.♗g5 ♞xc3 16.♞xc3 ♞xd5**, les Blancs ont l'avantage matériel. **15.♗g5!** La menace est maintenant ♗xf6 suivi du mat en h7. **15...g6.** La seule défense, puisque **15...♗e4 16.♗xe4 dxe4 17.♞xe4 g6 18.♞h4 ♗xg5 19.♗xg5 h5 20.♗xg6! fxg6 21.♞c4+** donne une attaque gagnante aux Blancs. Mais on sait déjà ce qu'il va se passer ! **16.♞xe7! ♞xe7** (16...♗xe7 permet **17.♗xf6**) **17.♗xd5**, et les Noirs n'ont rien de mieux que de donner la Dame : **17...♗xd5 18.♗xe7 ♗cxe7** et les Blancs doivent gagner facilement.

Il faut être conscient qu'un pion-dame isolé ne représente pas toujours un avantage. Il peut se révéler aussi une faiblesse. Tout dépend en fait de la position.

La suprématie du plus grand nombre

Parfois, une position peut s'écrouler non pas juste à cause d'une combinaison tactique, mais en raison d'un trop gros retard de développement. Les pièces de l'attaquant arrivent en surnombre et débordent la défense adverse.

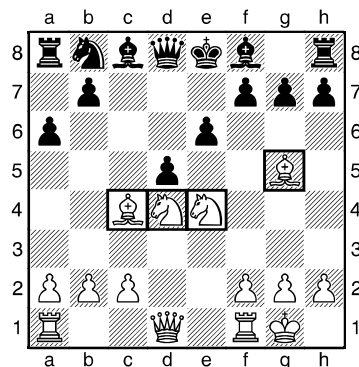
1.e4 c5 2.d4 cxd4 3.c3 dxc3 4.♘xc3 ♘c6 5.♗f3 d6 6.♙c4 e6 7.0-0 ♙e7 8.♖e2 ♗f6 9.♚d1. Une des positions standard du gambit Morra. Avec le clouage sur la colonne d, les Blancs ont la menace e5, que les Noirs ne doivent pas ignorer. Regardons pourquoi : 9...0-0?! 10.e5 ♗e8 11.exd6 ♙xd6. Serait-ce juste un échange de pions ? Non, car le Fou noir est cloué et les Blancs peuvent immédiatement augmenter la pression. 12.♗b5 ♖e7 13.♙g5!. Un coup clé, typique dans cette position. Une avance de développement peut rapidement avoir un effet boule de neige. 13...f6. En plus d'être faible, le pion e6 est également cloué. 14.♙e3.



Avec la menace 15.♚xd6! ♗xd6 16.♙c5. 14...♙b8? (14...b6 et 14...♙c5 étaient de meilleures défenses) 15.♚ac1 (la menace est désormais 16.♙c5 ♖xc5 17.♙xe6+) 15...b6 16.♙b3 ♙b7 17.♙c5 bxc5 18.♙xe6+ ♗h8 19.♚d7, et les Noirs ont abandonné dans une partie jouée il y a plusieurs années en Allemagne. Ils perdent la Dame.

Dans l'exemple suivant, les Noirs font une petite combinaison, mais celle-ci laisse les pièces

blanches trop actives : 1.e4 c5 2.♗f3 d6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 ♗f6 5.♗c3 a6 6.♙c4 e6. Un jour, Anand m'a fait part d'une idée astucieuse après 7.0-0!?. Les Blancs laissent les Noirs jouer le tentant 7... ♗xe4?, un pseudo-sacrifice basé sur la fourchette 8.♗xe4 d5. Les Noirs regagnent leur pièce, mais les Blancs obtiennent une grande avance de développement. Après 9.♙g5!, il était évident pour Anand que les Noirs ne pourraient pas s'en sortir, mais voyons néanmoins quelques variantes (nous ne sommes pas champions du monde) :

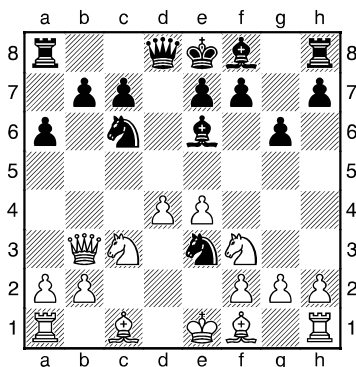


9...♖d7 10.♖h5!? dxc4 11.♚ad1, et les Noirs n'ont plus de défense face aux nombreuses menaces blanches. Une parmi d'autres : 12.♗xe6 ♖xe6 13.♚d8#. Après 9...♙e7, une bonne solution est 10.♙xe7 ♖xe7 11.♙xd5 exd5 12.♗c3, et les Noirs ont le choix entre subir une très forte attaque après ♚e1+ s'ils retirent la Dame de la colonne e ou laisser les Blancs gagner le pion d5 s'ils évacuent le Roi en faisant le roque. Ce piège a depuis fait un certain nombre de victimes.

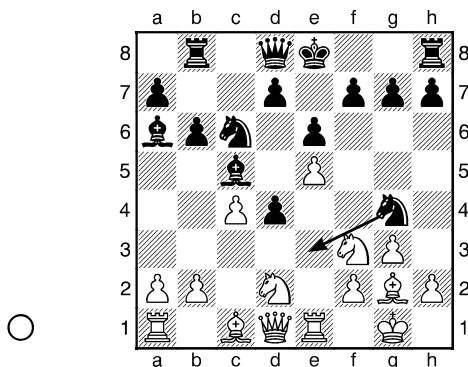
L'arrivée imprévisible d'un Cavalier en e3

Je dois bien admettre que la combinaison que nous allons voir dans ce chapitre n'est pas si fréquente, mais elle est tellement jolie que je me suis senti obligé de l'inclure. Elle nous prouvera au moins qu'il faut toujours être imagitatif et à l'affût de coups qui sortent de l'ordinaire.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5 4.♖b3 dxc4 5.♗xc4 ♙e6 6.♗b5+ ♘c6 7.♘f3 ♘d5 8.e4 a6 9.♗b3?. Ce coup semble très naturel, et il est difficile de croire qu'il place déjà la Dame en grand danger (les Blancs devaient jouer 9.♗a4 ou 9.♗e2). 9...♘e3!! Un coup très surprenant qui sera le thème de ce chapitre.



Regardons un autre exemple, tiré d'une partie d'un championnat allemand, dans laquelle le Cavalier bondit à nouveau sur la même case. L'idée est différente, mais elle est tout aussi inattendue. 1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6 4.g3 ♙a6 5.♘bd2 c5 6.e4 cxd4 7.♙g2 ♘c6 8.e5 ♘g4 9.0-0 ♖b8 10.♚e1 ♙c5.



Le Cavalier plonge au cœur de la position blanche, où il va semer le chaos. Cette case e3 peut paraître absurde pour un Cavalier, mais les problèmes que vont avoir les Blancs avec leur Dame sont plus importants. Maintenant, 10.♗a3? tombe dans la fourchette après ♘c2+, et c'est la même chose après 10.♗xb7 ♘a5 11.♗b4? ♘c2+. Étonnamment, 10.d5 ♘a5! 11.♗a4+ ♙d7! 12.♗xa5 ♘c2+ 13.♙d1 b6! emprisonne la Dame ! Il ne reste donc plus que 10.♘d5, mais après 10...♘xd5 11.exd5 ♗xd5 12.♗xb7 ♗e4+! 13.♙e3 ♚a7, la Dame est également prise au piège d'une manière assez inhabituelle. Tout ceci fut joué en Italie dans une partie par correspondance.

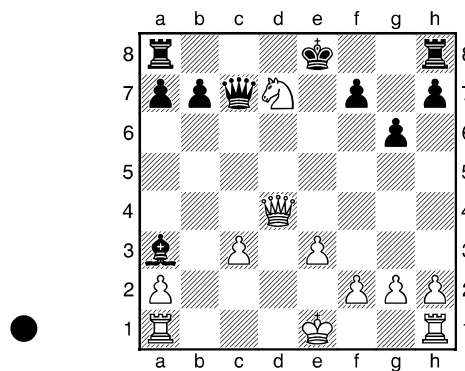
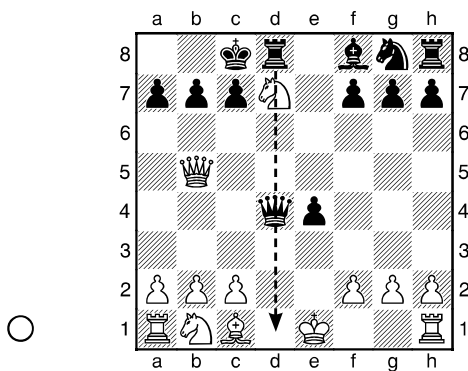
La bataille fait rage au centre. 11.♘e4 aurait donné une bonne partie aux Blancs, mais ceux-ci jouèrent 11.h3?. Sans doute avaient-ils cru que le Cavalier allait être forcé de reculer et que 11...♘xf2? 12.♙xf2 d3+ 13.♙f1 n'était pas un problème. Mais après 11...♘e3!!, ils durent abandonner. Après 12.fxe3 (12.♗a4 ♘g2 et maintenant 13.♗xa6 ne sauve pas les Blancs car les Noirs peuvent prendre la Tour en e1, tandis que 13.♙xg2 ♙b7 laisse les Noirs avec une domination totale de l'échiquier) 12...dxe3, les Blancs doivent bouger le Roi pour éviter un mortel échec à la découverte. Les Noirs peuvent donc récupérer la pièce en d2, avec un pion de plus et une position écrasante.

Une façon élégante de se débarrasser d'un invité indésirable

Nous avons vu dans le Piège 27 les Blancs faire le grand roque avec une Tour noire en b2. Il existe une autre possibilité de roque assez étonnante, qui attaque cette fois un Cavalier noir qui s'était introduit en d2 (ou un Cavalier blanc en d7).

1.e4 d5 2.exd5 ♖xd5 3.d4 e5 4.♘f3 ♘g4 5.♙e2 e4 6.♗e5 (6.♗c3! ♙b4 7.♗d2 était meilleur) 6... ♙xe2 7.♖xe2 ♖xd4. Les Blancs auraient dû accepter la perte du pion comme un gambit en jouant 8.♙f4. Au lieu de ça, en cherchant à le récupérer par 8.♖b5+? ♗d7 9.♗xd7?, ils foncent dans les problèmes. Ils pensaient en fait avoir une bonne position après 9...♖xd7? 10.♖xb7, mais une désagréable surprise les attendait : 9...0-0-0!

Dans l'exemple suivant, les deux camps ont fait des erreurs dans l'ouverture : 1.♗f3 ♗f6 2.c4 c5 3.♗c3 d5 4.cxd5 ♗xd5 5.e3 ♗xc3 6.bxc3 g6 7.♙b5+ ♗d7 8.♙a3 ♖c7 9.d4 cxd4? 10.♖xd4! (les Blancs exploitent l'idée du *fianchetto incomplet* – voir le Piège 72) 10...e5? 11.♗xe5 ♙xa3 12.♙xd7+?? (12.♗g4! posait de sérieux problèmes aux Noirs. 12...0-0??, par exemple, permettait 13.♗h6#) 12... ♙xd7 13.♗xd7.



Si le Cavalier bouge, les Noirs matent en d1, et sinon, ils regagnent la pièce avec un pion de plus. 10.0-0 ♖xd7 11.♖a5 a6 12.♗c3 ♗f6 13.♙g5 ♙e7, et les Blancs doivent lutter pour la nulle dans une position très difficile. Curieusement, la même idée marche si le pion noir est en e7 au lieu de e4, comme on peut le voir dans une tout autre ouverture : 1.e4 ♗f6 2.e5 ♗g8 3.d4 d6 4.♗f3 ♘g4 5.♙e2 dxe5 6.♗xe5 ♙xe2 7.♖xe2 ♖xd4 8.♖b5+? ♗d7 9.♗xd7 0-0-0!, et les Noirs sont mieux. Cette version de la combinaison a été récemment utilisée par un fort grand maître.

Les Blancs semblent être gagnants (13... ♖xd7??, par exemple, perd après 14.♖xh8+, et c'est la même chose pour 13...♙e7?? après 14.♗d1), mais un coup stupéfiant retourne la situation : 13...0-0-0!. Les deux Tours se protègent mutuellement, et le Cavalier blanc, si fier le coup précédent, se retrouve désespérément cloué. Après 14.0-0 ♖xd7 15.♖xa7 ♙d6, les Noirs l'emportèrent dans une partie entre deux maîtres hongrois.