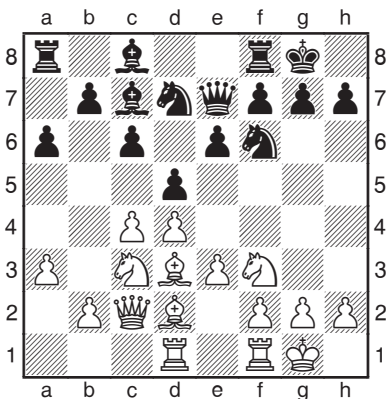


Cette idée s'applique lorsque l'adversaire concentre deux, trois ou quatre pièces pour réaliser une manœuvre libératrice, le plus souvent un coup de pion libérateur. Le *croche-pied* consiste à rendre cette manœuvre impossible ou vide de sens. Les pièces amenées pour cette libération se retrouvent alors mal placées, et l'on doit profiter des trois ou quatre coups que le camp adverse consacre à les regrouper pour s'emparer de l'initiative.

## 50.1

Taimanov ○ | ● Botvinnik

Moscou 1955



**50.1** Les Noirs se préparent à libérer leur jeu (et surtout le Fou c8) par 1...dxc4 et 2...e5. Ils ont regroupé trois pièces pour mener cette opération (♖e7, ♘d7, ♙c7) : toutes les trois visent la case e5. Considérant cela, les Blancs leur font un *croche-pied* :

1.cxd5! exd5

Le Fou c8 est désormais libre, mais trois pièces noires se retrouvent privées de travail.

2.♖fe1!

Met le doigt sur la position, maintenant maladroite, de la Dame.

2...♗d8 3.e4 dxe4 4.♘xe4 h6 5.♙c4?!

5.♗c1!? avec l'idée ♙xh6, prélude à une dangereuse attaque.

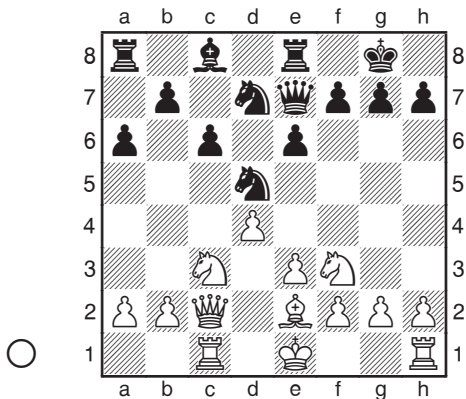
5...♘d5!= et les Noirs furent en mesure de tenir la position.

La concentration de plusieurs pièces autour d'un objectif ne peut toutefois pas toujours être exploitée par un *croche-pied*.

**50.2**

Alekhine ○ | ● Capablanca

Buenos Aires 1927



**50.2** Les Noirs sont prêts, après l'échange en c3, à jouer le coup libérateur e6-e5, et ils mobilisent pour cela trois pièces (♖e7, ♜e8, ♞d7). Le trait est toutefois aux Blancs. Ils peuvent étouffer dans l'œuf le plan des Noirs au moyen d'un *croche-pied*, 1. ♞xd5 exd5. Alekhine choisit pourtant une autre suite :

1.0-0 ♞xc3 2. ♖xc3 e5 3. ♜fd1 exd4!=

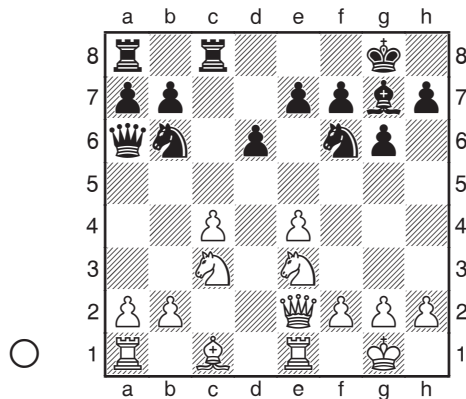
Pourquoi Alekhine a-t-il renoncé au *croche-pied* ? Parce que les trois pièces noires sont prêtes aussi bien au coup e6-e5 qu'à l'échange en d5. Par exemple : 1. ♞xd5 exd5 2.0-0 ♞f6! et toutes les pièces noires sont bien placées et coordonnées, aucun regroupement n'est nécessaire. La partie ne dura que sur quelques coups de plus. 4. ♞xd4 ♞f6 5. ♙f3 ♙g4 6. ♙xg4 ♞xg4 7. ♞f5 ♖f6 8. ♖xf6 ♞xf6 1/2-1/2.

**50.3** Quatre (!) pièces noires sont mobilisées pour l'attaque du pion c4 : la Dame a6, le Cavalier b6, la Tour c8 et, indirectement, la Tour a8, qui reste hors-jeu tant que l'opération n'est pas terminée. Les Blancs sont prêts à sacrifier un pion pour rendre ces quatre pièces mal placées.

**50.3**

Kan ○ | ● Lisitsin

Moscou 1955



1.e5! dxe5 2.b3!

L'attaque du pion c4 n'est plus d'actualité. Les Noirs doivent maintenant regrouper leurs forces, ce qui s'annonce long et compliqué.

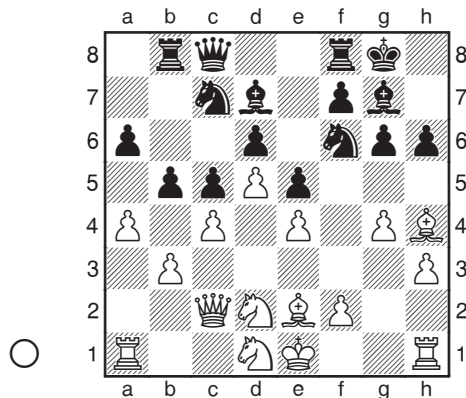
2... ♞bd7 3. ♙b2 ♖e6 4. ♜ad1 e4 5. ♞cd5 ♞xd5 6. ♞xd5 ♙xb2 7. ♖xb2±.

L'activité des pièces blanches a permis de récupérer le pion et de garder une meilleure position.

**50.4**

Petrosian ○ | ● Lutikov

Tbilissi 1959



**50.4** Trois pièces noires (♖b8, ♘c7, ♕d7) ont été mobilisées pour la poussée b5. Prendre deux fois en b5 est clairement à l'avantage des Noirs. Les Blancs ne résolvent le problème ni en prenant immédiatement, ni en déclinant l'échange. Cette dernière option permet aux Noirs d'échanger en a4, puis de jouer a6-a5 suivi de l'infiltration d'une pièce en b4 (♘a6-b4 ou ♖b4).

**1.a5!**

Les Noirs ne sont maintenant plus en mesure d'exploiter la colonne b, alors que c'était la seule justification de la présence du Cavalier en c7. Ce Cavalier est donc hors-jeu.

**1...♖h8 2.♕g3 ♘g8 3.♘e3**

La poussée f7-f5 n'est désormais plus favorable aux Noirs, car les Blancs s'empareraient de la case e4 après les échanges en f5.

**3...♘e7 4.♕h4 ♖e8 5.b4! ♘c8**

**5...cxb4 6.c5! ♖c8 7.c6! (7.♕xe7 ♖xe7 8.c6 ♕e8) 7...♘xc6 8.dxc6 ♕xc6±.**

**6.bxc5 dxc5 7.cxb5 ♘xb5**

Le Cavalier revient en jeu, mais pas pour longtemps.

**8.♕xb5 ♖xb5 9.0-0 f5 10.f3 ♖f7 (♠10...h5) 11.♘dc4 ♖b4 12.♕e1± ♖b7 13.♕c3 h5 14.gxf5 gxf5 15.exf5 e4 16.♖h2**

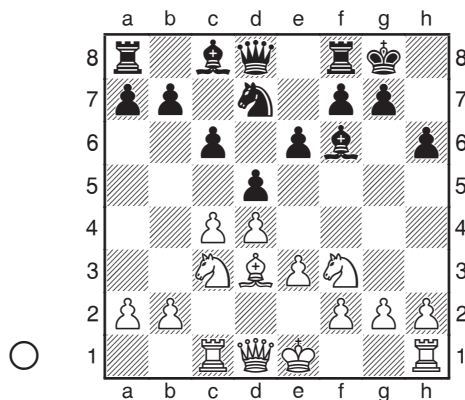
**16.fxe4 ♕xc3 17.♖xc3+ ♖g7+ 18.♖h2 ♖xe4 19.f6+-.**

**16...exf3 17.♖xf3 ♕d4 18.♖d3 ♕f6 19.♖g1 ♖h7 20.♕xf6 ♖xf6 21.♖c3 ♖f8 22.♖g6 ♖f7 23.♖g5 1-0 (23...♖h6 24.♖g6 ♖f8 25.♘e5+-).**

**50.5**

Jussupow ○ | ● Balashov

Vilnius 1980



○

**50.5** Les Noirs viennent de jouer ♘d7, avec l'intention, sur 1.0-0, de poursuivre par 1...dxc4! 11.♕xc4 e5=, mais les Blancs leur font un croche-pied.

**1.cxd5!**

Après 1...exd5, le Cavalier noir n'est pas très bien placé, mais c'est un moindre mal, car les Noirs peuvent maintenant effectuer une manœuvre de Boleslavsky : ♕f6-e7-d6, ♘d7-f6-e4. Dans la partie, ils choisirent cependant une moins bonne option :

**1...cxd5?** et les Blancs ont réalisé une autre idée stratégique typique, l'échange d'Alekhine.