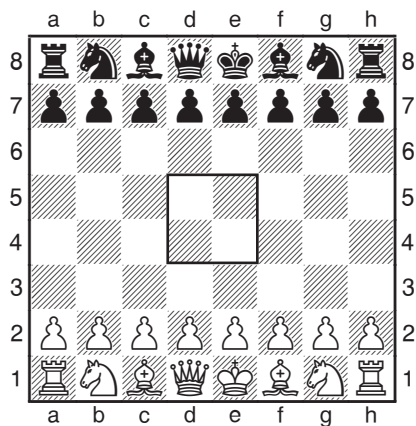


Comment jouer l'ouverture

Le développement et le centre

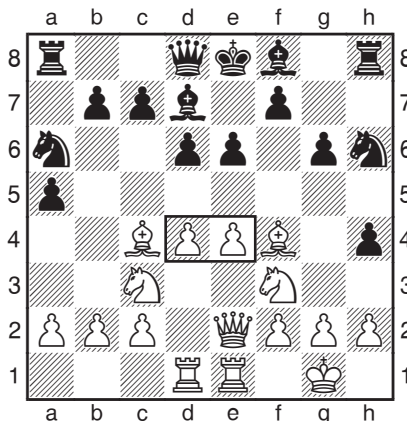
La première chose à faire est de mettre les pièces en jeu rapidement. Les Cavaliers, les Fous, la Dame et les Tours vont plus vite que les pions, ont une plus grande portée et font plus de dégâts. Mais on est bien obligé de jouer au moins un pion pour les sortir (à l'exception des Cavaliers), et donc la plupart des ouvertures commencent par un ou deux coups de pions, suivis de coups de pièces. C'est ce qu'on appelle le *développement*. Il faut toujours développer ses pièces avant de lancer une attaque. Le roque est important aussi, car ce coup spécial met le Roi en sécurité tout en développant une Tour.



D'accord, mais où placer les pièces ? L'important est de lutter pour le *centre*. Le centre, ce sont les quatre cases indiquées sur le diagramme.

Par où commencer ?

Du point de vue des Blancs, une formation de deux pions côte à côte sur les cases centrales d4 et e4 représente le *centre idéal*. Derrière lui, tes pièces sortiront facilement, sans se marcher sur les pieds. Regarde les coups 1.e4 a5? 2.d4 h5? 3.♘f3 d6 4.♘c3 ♙d7 5.♙c4 e6 6.0-0 ♘a6 7.♙f4 ♘h6 8.♚e2 g6 9.♞ad1 h4 10.♞fe1.

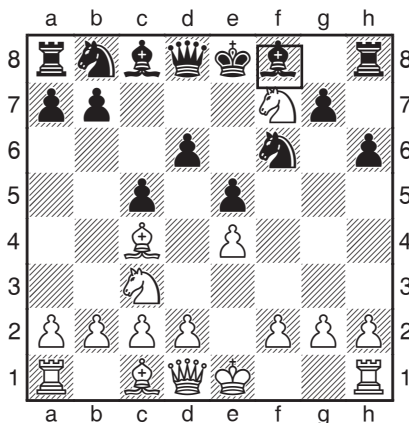


Les Blancs ont le centre idéal, toutes les pièces convergent vers les cases centrales. Par contre, les Fous des Noirs ne visent pas le centre et les Cavaliers sont sur les bords. Les Blancs, qui peuvent manœuvrer librement, ont accès à tout l'échiquier.

Cet exemple souligne un aspect très important de l'ouverture : *l'activité* des pièces, autrement dit le nombre de cases auxquelles elles accèdent. Sur le diagramme, les pièces blanches sont toutes actives, alors que l'activité des Noirs est limitée.

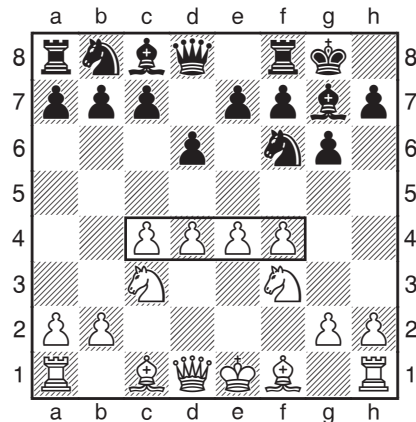
Ne jamais négliger le développement

Si tu joues trop de coups de pions en oubliant de développer les pièces, tu auras des problèmes et tu perdras même souvent du matériel. Dans l'exemple précédent, les Noirs ont joué six coups de pion et seulement trois coups de pièce. Autre exemple : 1.e4 e5 2.♘c3 ♗f6 3.♙c4 d6 4.♗f3 c5? 5.♘g5! h6? 6.♗xf7, avec fourchette Dame-Tour.



Une attaque standard sur f7 comme en jouent souvent les débutants. Les Noirs ont trop joué les pions et pas assez les pièces.

Mais est-il vraiment mauvais de jouer les « pousseurs de bois » en mettant de nombreux pions en jeu dans l'ouverture ? Normalement oui, sauf s'ils permettent de bien contrôler les cases centrales. Voici un exemple : 1.d4 ♗f6 2.c4 g6 3.♗c3 ♙g7 4.e4 d6 5.f4 0-0 6.♗f3.



Les Noirs ont développé deux pièces et roqué, ils sont prêts à lutter pour le centre. Par contre, les Blancs doivent encore sortir un Fou avant de pouvoir roquer. Mais cela n'est pas un problème, grâce au mur de pions qui couvre plusieurs fois toutes les cases centrales, quand les Noirs n'ont avancé qu'un fantassin pour contester e5. En outre, les Blancs contrôlent plus d'espace, ce qui est un avantage aux échecs. Dans l'ensemble, on peut dire que les deux camps ont joué logiquement et sont bien préparés, même si leurs philosophies diffèrent.

Les gambits

Ce livre passe en revue un certain nombre de gambits, des ouvertures dans lesquelles un joueur donne un ou deux pions pour atteindre un des objectifs importants dont nous avons parlé : développement rapide, contrôle du centre, activité des pièces. Les gambits conviennent particulièrement aux joueurs moins expérimentés, car ils sont souvent faciles à jouer, alors que le déficit d'un pion n'est pas si grave à ce niveau de compétition. Les Super Ouvertures n° 2, 4, 5, 6, 13, 23, 29, 34 et 39 sont

des gambits, de même que certaines variantes d'autres ouvertures (nous l'indiquerons).

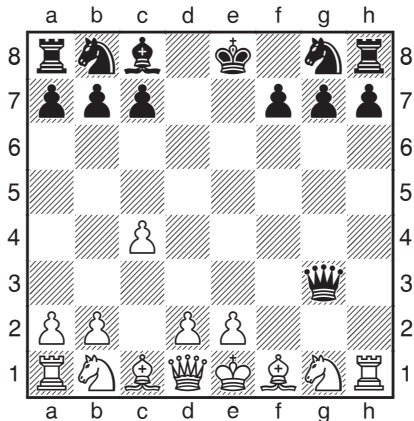
La sécurité du Roi avant tout !

Ne pousse jamais à la légère les pions qui se trouvent devant ton Roi, ce sont eux qui le protègent. C'est particulièrement vrai pour le pion f :

1.f4 e5 2.fxe5 d6 3.exd6 ♙xd6

Les Noirs sacrifient un pion pour le développement et l'activité, c'est donc un gambit.

4.c4?? ♚h4+ 5.g3 ♙xg3+ 6.hxg3 ♚xg3#

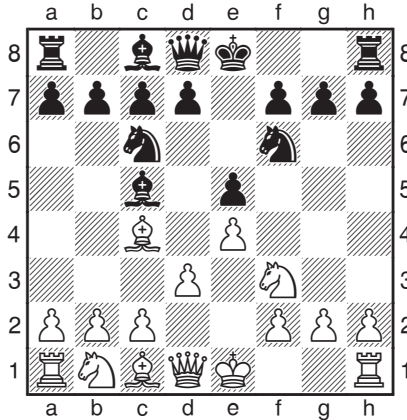


Pendant que les Blancs exposaient leur Roi en jouant leur pion f, puis partaient à la chasse aux pions, les Noirs poussaient leurs deux pions centraux, se développaient et partaient à la chasse... au Roi.

Faites place !

Fous et Cavaliers sont appelés *pièces mineures* (par opposition aux *pièces lourdes* que sont la Dame et la Tour). En général, mieux vaut sortir d'abord les pièces mineures, comme ceci :

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5 4.d3 ♘f6



Les deux camps ont joué leurs pions centraux et développé leurs pièces mineures. Bien vu. Il n'y a plus qu'à roquer :

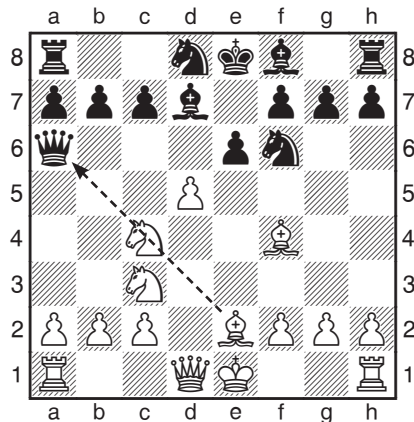
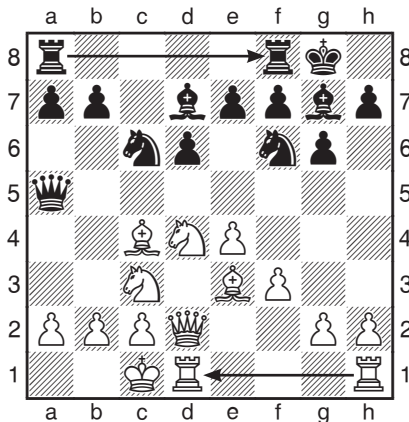
5.0-0 0-0

Dans la grande majorité des ouvertures, les deux camps roquent. Cela permet de développer une Tour et de mettre le Roi à l'abri. Par exemple, avec un Roi en g1 et des pions en f2, g2 et h2, aucune pièce noire ne peut venir en f3, g3 ou h3 sans se faire capturer, et la case f2, ultrasensible, est maintenant protégée par la Tour f1.

Liaison des Tours et centralisation

Une fois que tu as roqué et développé tes pièces mineures, il reste à faire entrer en jeu les pièces lourdes (Dame et Tours). On dit que les Tours sont *liées* lorsqu'il n'y a plus aucune autre pièce située entre elles sur la première rangée : elles ont besoin de cet espace pour manœuvrer efficacement.

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 g6 6.♙e3 ♙g7 7.f3 0-0 8.♚d2 ♘c6 9.♙c4 ♙d7 10.0-0 ♚a5



Dans cette célèbre ouverture, la Sicilienne Dragon, les deux camps ont sorti les pièces mineures, développé la Dame et roqué. Les Tours sont liées, prêtes à entrer en action.

Attention à Sa Majesté

Si tu avais une armée, tu n'enverrais pas la Dame en première ligne, parce qu'elle a trop de valeur. Aux échecs, il faut faire attention à ne pas l'exposer trop tôt dans l'ouverture. Par exemple :

1.e4 d5 2.exd5 ♖xd5 3.♘c3 ♚e5+? 4.♗e2 ♘c6 5.♘f3

C'est la seconde fois que les Blancs sortent un Cavalier en attaquant la Dame. Quand on parvient à se développer en forçant une réponse ne développant rien, on dit qu'on a *gagné un temps (ou tempo)* – ici, sur la Dame. Nous reverrons souvent ce concept important.

5...♚a5 6.d4 ♗d7? 7.d5 ♘d8 8.♗e5! ♘f6 9.♘c4 ♚a6 10.♗f4 e6

11.♘d6+! ♗xd6 12.♗xa6

La Dame noire, qui a joué quatre fois, est perdue contre deux pièces mineures.

Fous et Cavaliers : à savoir

Lorsqu'on possède deux Fous et que l'adversaire a échangé l'un au moins de ses Fous contre un Cavalier, on dit que l'on a *la paire de Fous*. Il faut bien comprendre que les deux Fous contrôlent les cases des deux couleurs, ce qui donne souvent l'avantage au camp possédant la paire de Fous, même à matériel égal. Il y a tout de même une exception, lorsque le Cavalier occupe une case, notamment centrale, qui ne peut pas être attaquée par les pions ennemis – c'est ce qu'on appelle un *avant-poste*. L'avant-poste central est un atout particulièrement fort. Exemple :