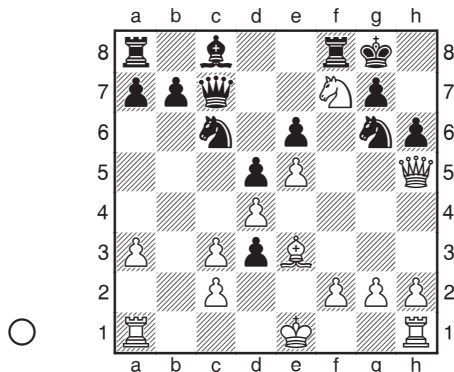


98

Une tentative intéressante. Si le Cavalier est repris, vous vous emparerez du Cavalier g6 avec votre Fou, mais sur 13. ♖xf7 cxd3 (D), le Fou est capturé et le Cavalier f7 est toujours en prise.



Que jouez-vous ? Sur 14. ♖hx6+, allez au 217 ; sur 14. ♗xg6, allez au 295.

100

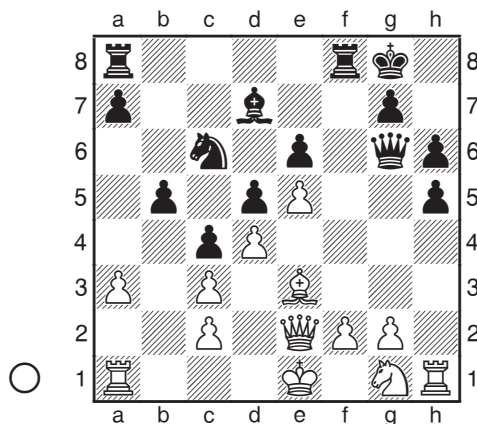
Le début du pion Roi, 1.e4, est recommandé pour tous, des débutants aux grands maîtres !

La réponse la plus employée, et ce à tous les niveaux de jeu, est 1...e5 : très logiquement, les Noirs occupent le centre investi par les Blancs.

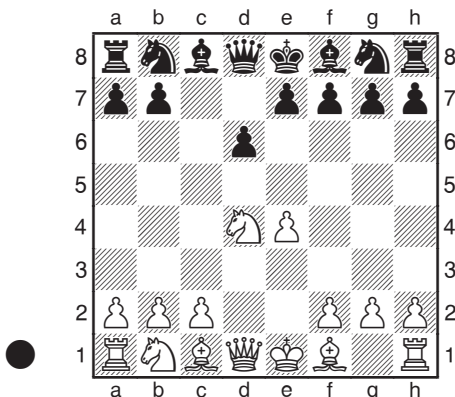
Dans une moindre mesure, le coup 1...c5 amenant à une partie Sicilienne est aussi très apprécié. Ce coup n'occupe pas le centre, mais le contrôle, et permettra par la suite l'échange d'un pion de l'aile contre un pion central après les coups : 2. ♖f3 d6 3. d4 cxd4 4. ♖xd4. (D)

99

Votre Cavalier rentre à l'écurie, il n'a plus beaucoup d'avenir après 19. ♖g1 ♗g6 (D),



la Dame noire attaque à la fois c2 et g2, revenez au 244.



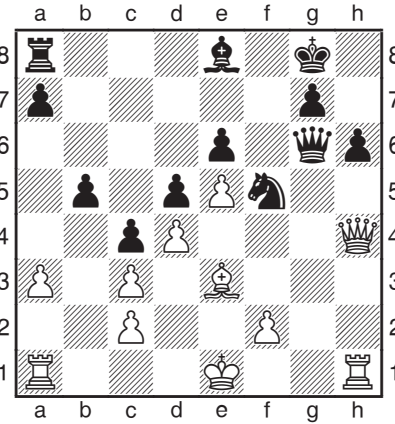
Les Blancs occupent toujours le centre tandis que les Noirs, avec deux pions centraux contre un, ont obtenu un petit avantage stratégique.

D'autres coups sont possibles : 1...c6 la défense Caro-Kann, 1...♖f6 la défense Alekhine, 1...d5 la défense Scandinave, etc.

Votre adversaire joue 1...e6 (D), la défense Française.

101

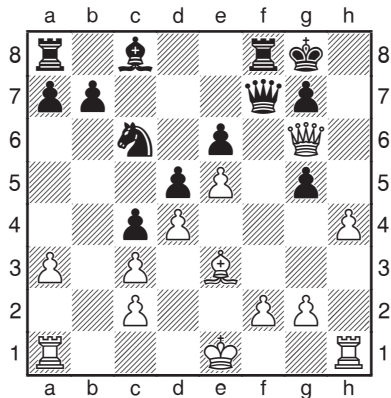
Vous perdez un temps, après 25. ♖h4 ♘f5 (D),



votre Dame se retrouve attaquée et il n'y a rien de mieux que de la ramener où elle était auparavant, revenez au 223.

102

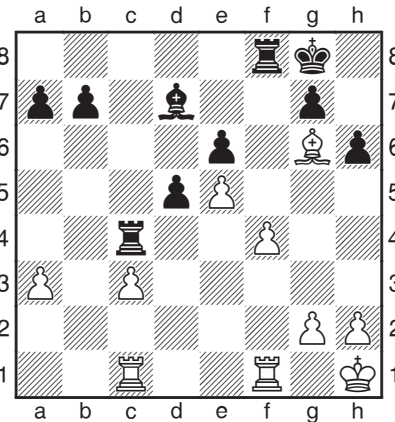
Vous essayez d'ouvrir la colonne de votre Tour pour accéder au Roi noir, mais après 15.h4, 15... ♕f7 (D) propose l'échange des Dames. (D)



Bien que vous récupérez le pion g5, votre attaque est stoppée et vous restez avec du matériel de retard. Retournez au 56.

103

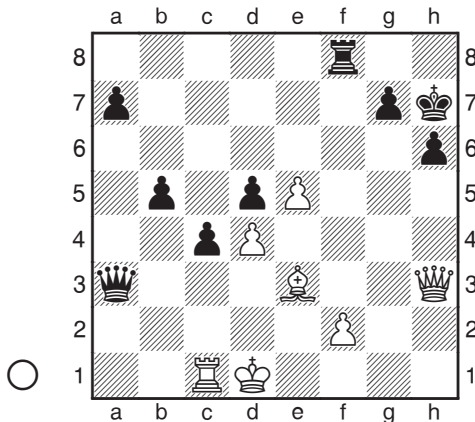
Si 20.c3 ♖c4 (D),



attaquant le pion f4, que jouez-vous ? Sur 21.g3, allez au 329 ; sur 21. ♗d3, allez au 336 ; sur 21.f5, allez au 260.

104

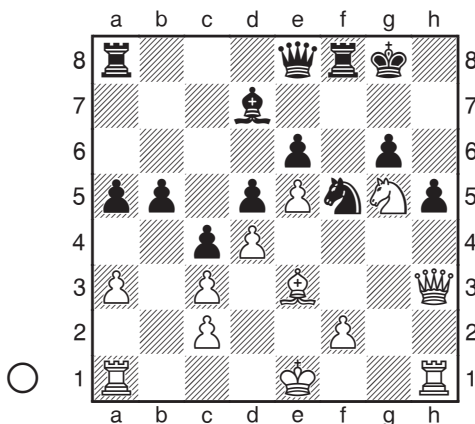
Vous conservez votre pièce d'avance, mais après 36. ♖xh3 ♗xa3 (D), les Noirs obtiennent trois pions en échange et votre Roi n'est pas en sécurité.



Comment continuez-vous ? Si 37. ♗e6, allez au 348 ; si 37. ♗f1, allez au 231.

106

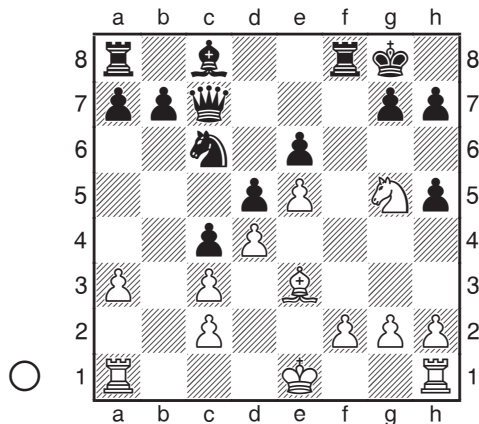
Votre Dame n'a rien à faire ici, après 23. ♗h3 ♘f5 (D),



les Noirs consolident leur position, les Blancs n'ont pas de menace, revenez au 380.

105

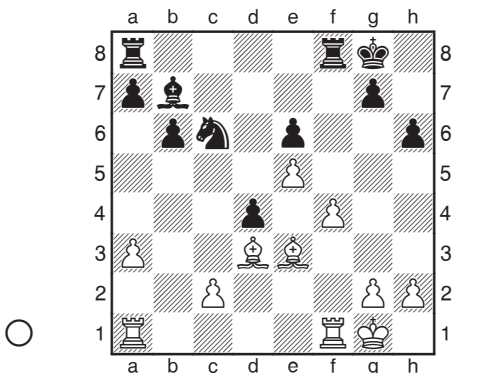
C'est une blague ? Après 13. ♘g5 gxh5 (D),



vous perdez la Dame, revenez au 251.

107

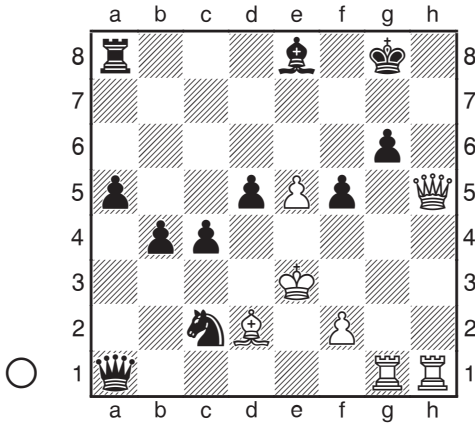
Afin de terminer le développement des pièces, il est nécessaire de lier les Tours. Vous avez raison d'effectuer le petit roque pour protéger le Roi et défendre certains pions relativement faibles (g2, f4). 19. 0-0 d4 (D),



que jouez-vous ? Si 20. ♗d2, allez au 248 ; si 20. ♗f2, allez au 241.

108

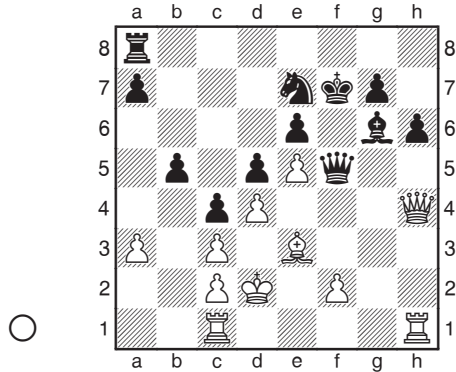
Après 32.♔e2 ♖d4+ 33.♔e3 (forcé) 33... ♜xc2+ (D),



où allez-vous ? Si 34.♔e2, allez au 319 ; si 34.♔f3, allez au 191.

109

Un coup solide mais passif. Les Blancs auraient besoin de toutes leurs pièces pour l'attaque, cette Tour va manquer. 27.♞ac1 ♔f7 (D), les Noirs protègent simplement leur Cavalier,

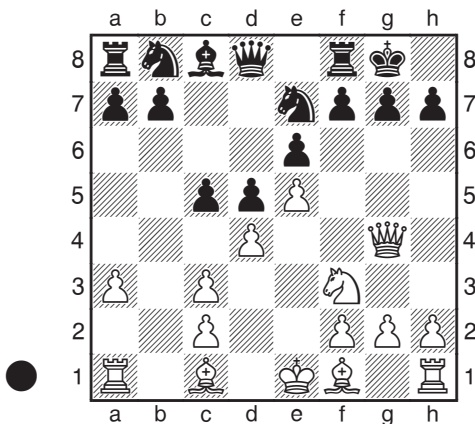


que jouez-vous ? Si 28.♞hg1, allez au 338 ; si 28.♞h3, allez au 484.

110

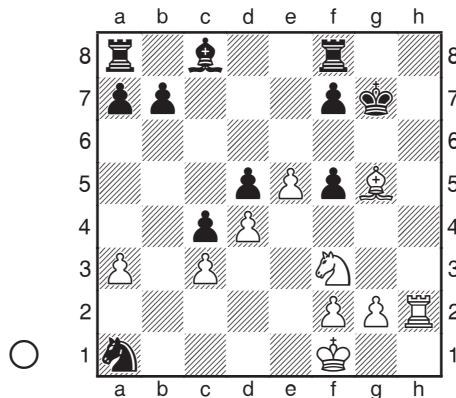
Cet ancien coup se joue encore actuellement, voici un exemple de partie :

Balashov - Farago, Dortmund 1987



8...♞a5 9.♙d2 ♞a4 10.♙d3 c4 11.♙xh7+ ♔xh7 12.♞h4+ ♔g8 13.♞xe7 ♞xc2 14.h4 ♖c6 15.♞g5 ♞e4+

16.♔f1 ♞f5 17.♞xf5 exf5 18.h5 ♖a5 19.h6 ♖b3 20.♙g5 gxh6 21.♞xh6 ♔g7 22.♞h2 ♖xa1 (D)



Dans un bel esprit offensif, les Blancs sacrifèrent une Tour, voyez-vous la conclusion ? Pour 23.♙h6+, allez au 520 ; pour 23.♙f6+, allez au 409 ; sinon revenez au 243.