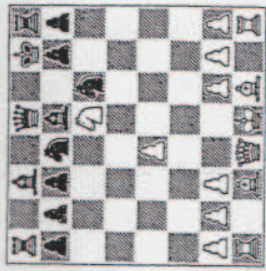
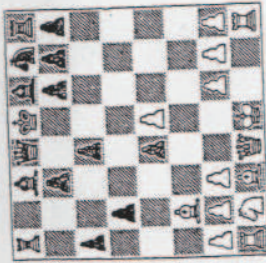


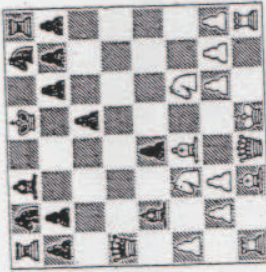
CAPABLANCA



TESCHNER

WLOCH

• *Aller sans retour*  
Blancs : SZILY  
Noirs : WLOCH  
Jouée à Budapest en 1943.  
Défense française.  
1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Fb4 4.Fd3 c5  
5.exd5 Dxd5 6.Cf3 exd4 7.a3 Dd57  
Les noirs évitent la suite 7...dxc3 8.axb4  
exb2 9.Fxb2 qui laisserait les blancs avec un  
gros avantage de développement, mais  
choisissent un chemin encore plus malaisé.  
Le clouage qu'ils croient appliquer au  
pion a3 n'en est pas vraiment un...



STEINER

8.Dxd4??  
Ce coup naïf tombe dans le piège connu  
sous le nom d'« arche de Noé », qui laisse  
un fou se faire prendre dans une chaîne de  
pions dont la forme peut évoquer une  
arche. En intercalant 8.Fd5 ou en procé-  
dant par 8.c3 à un gambit, les blancs  
obtenaient une bonne position.  
8...e5! 9.Dd5  
L'analyse des blancs avait dû s'arrêter à ce  
coup. Ils menacent en effet de faire mat par  
10.Dxf7 aussi bien que la tour a8. La  
réplique noire met fin à ces illusions.  
9...Ff6! 10.Dc6+ Fd7! 11.Dd5 e4! 12.  
Abandon.  
Cette fois la cage est bien refermée sur le  
pauvre fou.

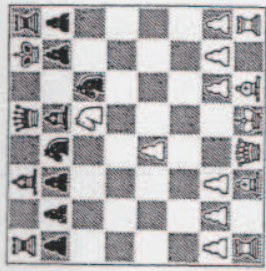
SZILY

8.axb4!! Dxa1 9.Cxd4! Abandon  
Au coup suivant le cavalier vient sur b3  
capturer la dame, ce que les noirs ne  
peuvent que regarder sans rien faire. La  
dame noire ne peut rentrer chez elle.



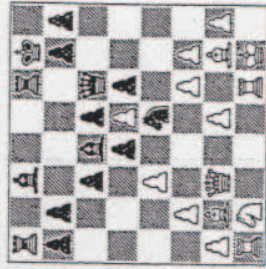
• *L'arche de Noé*  
Blancs = STEINER  
Noirs = CAPABLANCA  
Jouée à Budapest en 1929.  
Partie espagnole.  
1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fb5 a6 4.Fa4 d6  
5.d4 b5 6.Fb3 Cxd4 7.Cxd4 exd4

LOHMANN



10.Cxc7?? Fb4 mat!  
Encore un échec double, mortel et... bien  
caché!  
• *Attaque éclair*  
Blancs : GRÜNFIELD  
Noirs : TORRE  
Jouée à Baden-Baden en 1925.  
Défense hollandaise.  
1.d4 e6 2.Cf3 f5 3.g3 Cf6 4.Fg2 d5  
Les noirs choisissent ainsi la structure de  
pions triangulaire surnommée *stone wall*  
(mur de pierre) et réputée pour sa solidité.  
5.0-0 Fd6 6.c4 e7 7.De2 0-0 8.b3 Ce4  
9.Fb2 Cd7 10.Ce5 Df6 11.f3  
Chaque camp a posé un cavalier actif au  
centre et le désir des blancs de chasser le  
Ce4 est légitime, mais, ce faisant, ils affai-  
blissent la diagonale a7-g1.  
11...Cxe5 12.dxe5?  
Il était nécessaire d'intercaler le coup 12.c5.  
Vient maintenant une attaque surprise.

TORRE



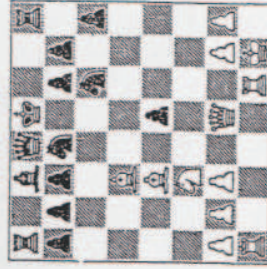
GRÜNFIELD  
12...Fc5+ 13.Rh1 Cxg3+!! 14.Abab-  
don.

Devant l'évidence : 14.hxg3 Dh6+! 15.Fh3  
Dxh3 mat.

• *Pions en pâture*  
Blancs : ANDERSSEN  
Noirs : SCHALLOP  
Jouée à Berlin en 1864.  
Gambit du roi.

1.e4 e5 2.f4 d5 3.Cf3 dxc4 4.Cxe5 Fd6  
5.Fc4 Fxe5 6.fxe5 Dd4  
Les noirs voient ici l'opportunité de gagner  
un pion puisqu'ils attaquent aussi le fou.  
Cette gourmandise néglige le rapide déve-  
loppement requis dans ce genre d'ouver-  
ture violente.  
7.De2 Dxe5 8.d4!  
A l'inverse, en donnant leurs pions en  
pâture, les blancs misent sur un déploie-  
ment ultra-rapide de leurs pièces.  
8...Dxd4 9.Cc3 Cf6 10.Fe3 Dd8  
11.0-0 h6  
 Craignant la venue du fou adverse sur g5  
qui clouerait le Cf6, les noirs laissent leur  
roi au centre, ce dont Anderssen tirera parti  
merveilleusement.  
12.Fc5!  
Ainsi le roque est-il interdit.  
12...Cb7?  
Ne voyant rien venir...

SCHALLOP



ANDERSSEN

13.Dxe4+!! Cxe4 14.Fxf7 mat.  
• *Des cavaliers impériaux*  
Blancs : NAPOLEON 1<sup>er</sup>  
Noirs : MADAME DE RÉMUSAT  
Partie jouée à Malmaison le 20 mars 1804.  
Ouverture Duunst.  
1.Cc3 e5 2.Cf3 d6 3.e4 f5 4.h3