

13. ... ♖xf6

La théorie tend à considérer ce coup comme inférieur à 13. ... ♗xf2+ 14. ♗xf2 ♖xf6 15. ♗g1 ♖ae8 et les Blancs peuvent choisir entre 16. ♖f1, 16. h3 ou 16. ♖f1 avec, dans les trois cas, une position à double tranchant.

14. ♖f1 ♖ae8!

Meilleur que le seul coup envisagé par Souétine dans sa récente monographie sur l'Espagnole où il n'envisage que 14. ... ♗g4 15. h3! (15. ♖d3 et 15. ♗d4 sont bons aussi.) 15. ... ♗xf3 16. ♗xf3 ♗e5 17. ♗d1 et les Blancs ont l'avantage selon une vieille analyse de Kérès.

15. ♗h1

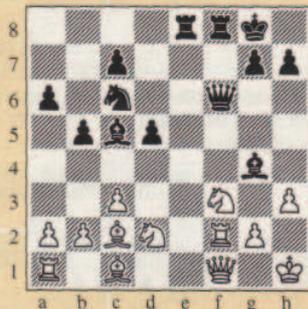
Décloue le ♖f2 mais le ♗f3 continue à l'être. Une partie N. N. - Dilworth, Boston 1974, nous fournit une démonstration des possibilités noires dans cette variante : 15. ♗d4 ♗xd4 16. ♖xf6 ♗xc2+ 17. ♗h1 ♖xf6 18. ♗f3 ♗g4 19. ♗g5 ♗xa1 20. ♗xf6 gxf6 21. ♖xa1 ♗xf3 22. gxf3 ♗f2 0-1.

15. ... ♗g4!

Les Noirs peuvent aussi prendre l'avantage par 15. ... ♗xf2 16. ♖xf2 ♗g4 17. h3 ♗h5 18. ♖g3 ♗e5 19. ♗d1 ♗d3, Stoliar - Khassine, Leningrad 1956.

16. h3

1273

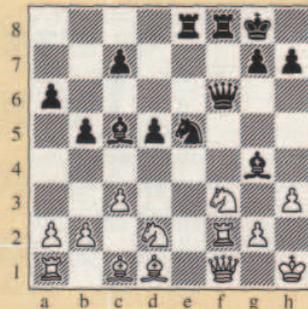


On a vu précédemment quelle était la bonne façon de poursuivre l'attaque dans une position de ce type : 16. ... h5 et si 17. hxg4 hxg4 tout saute en f3 et f2. Les Noirs optent pour une autre solution qui se révèle également vite efficace.

16. ... ♗e5 17. ♗d1

Si 17. hxg4 alors simplement 17. ... ♗xg4.

1274



17. ... ♗xf2 18. ♖xf2 ♗d3 19. ♖f1 ♗xf3

Si 19. ♖xd3 ♖e1+ 20. ♗h2 ♖e5+ 21. g3 ♖h1 mat, ou 20. ♗f1 ♗xd1 : si 19. ♗xf3 ♖e1 ; si 19. ♗xf3 ♖e1 (Toujours un clouage,

celui du ♗f3.), ou enfin 19. ♖xf3 ♖e1+ 20. ♗h2 (20. ♗f1 ♖xf1+) 20. ... ♖e5+ 21. ♖g3 ♖h1+ 22. ♗xh1 ♖xg3 etc.

(Nous avons pêché cette petite sélection de parties dans l'ouvrage de Ramon Cruci Moré «El Ruy Lopez en minipartidas» qui offre une précieuse collection de 96 miniatures).

RETENONS QUE...

- Un clouage est la clé de la voûte de la Partie Espagnole.
- Les façons de l'exploiter et d'y remédier sont classiques et appartiennent à la Théorie des Ouvertures.
- Par la suite, d'autres clouages très spécifiques peuvent se produire, en particulier sur la colonne «e» où le Roi noir risque souvent un vis-à-vis désagréable avec une Tour ou la Dame adverse.
- Les Noirs disposent aussi souvent d'un clouage qui touche exclusivement le Cavalier-roi blanc.

SOLUTIONS de la page 42

323.- 1. ... ♖e1+! 2. ♗xe1 (2. ♗f1 ♖xf1 mat) 2. ... ♖xf2+ 0-1, Sibarevic - Rogers, Mendrisio 1987.

324.- 1. ♗xh5+! gxh5 2. ♖g5+ ♗h7 3. ♖xf6 (Les Blancs ont gagné un pion dans l'opération. Le reste est accessoire.) 3. ... ♖g8 4. ♖e5 ♖g6 5. ♖a8 1-0, Jouravliov - Daudzvardis, Lettonie 1992.

325.- 1. ♗c5 ♗d6? (Il faut écarter la Dame et consentir à la perte de la qualité après ♗xf8.) 2. ♗f5! et le ♗d6 est perdu.

326.- 1. ♖f8+!! ♗xf8 2. ♗xg5 et il n'y a plus de mat car la ♖f2 est clouée sur son Roi. Les Blancs ont alors de bonnes chances de tenir la nullité. Bogolioubov - Becker, Zandvoort 1936.

327.- 1. ... ♗c3+! 0-1. 2. ♗xc3 (2. ♗a1 ♖xc3 mat) 2. ... ♖xc1+ 3. ♗xc1 ♗xc3 et le Roi noir va prendre le pion g3 puis assurer la promotion de son pion «f».

328.- 1. ♗g5! f6 2. ♗xf6 1-0. Si 2. ... ♗xd4 3. ♖xe7+ ♗f8 4. ♖h5 ♖xe7 5. ♗xe7+ ♗xe7 6. ♖e1+ ♗d6 7. ♖h4 gagne ; si 2. ... gxf6 3. ♖h5+ ♗f8 4. ♗e6+ ♗xe6 5. fxe6 ♖e8 6. ♖h6+ ♗g8 7. ♖g4+ ♖g6 8. ♖xg6+ hxg6 9. ♖xg6+ ♗f8 10. ♖f7 mat ; Gerhard - Siever, 7^e Cht. d'Allemagne par correspondance.

329.- 1. ♗e4! dxe4 2. ♖xe4 ♗d6 3. Dxc6+ ♗f7 4. ♗xf4 ♗xb3 (4. ... gxf4 5. ♖d7+ ♖e7 6. ♗xe6+) 5. ♗e5 1-0. 5. ... ♗xe5 6. ♖d7+ ♗g6 7. ♗xe5+ ♗f5 8. g4+ ♗xe5 9. ♖e1+, Telbis - Palmiotto, 3^e Coupe Latine par correspondance 1979. Une belle succession de clouages).

330.- 1. ... ♖xe5!! 0-1. Si 2. dxe5 ♗c5 3. ♗xb5 ♗xe3+ 4. ♖f2 ♗d4, ou 2. ♖d2 ♖b6 3. ♗c5 ♗xc5 4. dxc5 ♖xc5+ 5. ♖f2 ♖e3!, ou 2. ♖c1 ♖b6 3. ♗c5 ♗xc5 4. dxc5 ♖b5. Par ailleurs, si 2. fxe5 ♖xf1 mat, ou 2. ♖xe5 ♗xe5 3. ♗xb5 ♗xd4+ et ♗xa1, H. Alonso - Olsson, par correspondance 1983-84.

LES ECHECS DE A A Z

Case

Surface sur laquelle les pièces sont placées. Une case ne peut être occupée que par une seule pièce. L'échiquier comporte 64 (8 x 8) cases. Elles sont alternées en cases sombres et claires. Sur les échiquiers très anciens, de l'époque arabe par exemple, les cases étaient monocolores, et on retrouve cette particularité dans les Echecs Chinois, un jeu de stratégie apparenté, où les pièces ne sont pas placées sur les cases mais à leur intersection. Les cases d'un échiquier sont de nos jours universellement désignées par la notation algébrique, chaque case étant alors indiquée par la lettre de sa colonne (a à h) et par le chiffre de sa rangée (1 à 8).

Cavalier

Une des figures du jeu d'Echecs. Chaque camp dispose au début de la partie de deux Cavaliers placés entre les Tours et les Fous (b1 et g1 pour les Blancs, b8 et g8 pour les Noirs). Le Cavalier joue de deux cases, en diagonale comme un Fou et rectiligne comme une Tour (ou l'inverse). Ayant joué un coup, le Cavalier se retrouve obligatoirement sur une case de la couleur opposée de celle qu'il vient de quitter. C'est la seule pièce pouvant franchir l'obstacle d'une pièce de son camp ou adverse.

Centralisation

Action de centraliser une ou plusieurs pièces en la plaçant sur une case plus centrale que celle occupée précédemment. Une pièce centralisée commande plus de cases qu'une pièce au bord de l'échiquier, exception faite de la Tour qui, sur un échiquier vide, commande toujours le même nombre de cases, peu important l'endroit où elle est placée.

Centre

Point central de l'échiquier à équidistance verticale ou horizontale du bord, et par extension les quatre cases situées autour de ce point fictif (e4-d4-e5-d5). Les cases jouxtant ces quatre cases sont appelées «centre élargi». Le centre joue un grand rôle dans la partie d'Echecs, et le joueur qui domine le centre est assuré d'un avantage.