

par **Erick Mouret**

**Nouveau Spécial Poussins et Petits Poussins**

**Comprendre les positions simples n'est pas interdit aux plus grands!**

Position reine de tous les tournois Poussins de France et de Navarre, voire du monde entier, l'Italienne des 4 Cavaliers pose plusieurs problèmes qui ne sont pas faciles à assimiler par les débutants.

Une fois compris, la nécessité de sortir rapidement toutes ses pièces, il faut passer au stade de comprendre pourquoi telle pièce sur telle case...

Bien assimiler cette position permet au débutant, à la fois d'améliorer sa vision stratégique... et de marquer des points rapidement, sans avoir recours à de

longues suites tactiques inutiles.

Tout d'abord, il y a, à première vue, cent façons d'aboutir à la position du diagramme, pourtant, une seule est bonne:

**Après 1.e4 e5**

Les Blancs disposent de trois coups apparemment équivalents: 2.Cc3, 2.Cf3, 2.Fc4. Disons tout de suite que les trois possibilités sont correctes car elles conduisent toutes à placer une pièce sur une position d'attaque au centre.

**Pourtant, elles ne sont pas équivalentes!**



En général, il ne faut jamais se dire «je joue ceci puis ça et ça», mais «je peux faire ceci ou bien cela et quelle est la différence?»

**2. Cf3** a l'avantage d'attaquer le pion e5, de ne pas exposer de pièces à l'attaque des pions centraux adverses et comme seul inconvénient de bloquer le pion «f». Pour atteindre notre position c'est clairement le bon coup!

**2. Fc4** a l'avantage de laisser les possibilités e3 et d4 pour occuper le centre ainsi que f4. Mais le Fou est exposé à la construction noire e6 suivie de d5 et le pion e5 n'étant pas menacés, les Noirs peuvent en profiter pour attaquer les premiers, par Cf6.

**2.Cc3** a l'avantage de laisser libre le pion «f» mais bloque définitivement le pion «c» et n'attaque rien. Si on ne souhaite pas jouer f4 rapidement, ce coup n'est pas à choisir!

**Retenons donc: 2.Cf3 Cc6**  
Le pion e5 étant attaqué, il est logique de le défendre. 2...Cf6 n'est pas mauvais, mais la stratégie du «miroir» ne dure pas longtemps: 3.Cxe5 (ne pas se contenter de jouer Cc3 sans réfléchir. On attaque un pion, si l'adversaire ne le défend pas, on le prend!)

3...Cxe4, continuant le «miroir». 4.De2 gagne du matériel.

Attention, ne pas abuser des De2 bloquant le Ff1. Mais ici le coup est bon car les Noirs n'ont pas de défense.



Laissons donc 2...Cf6 de côté, le coup n'est pas mauvais mais il n'est pas logique! 3.Fc4 ou Cc3 sont possibles pour atteindre notre position de départ. Les deux coups semblent identiques et pour-

tant, il y a une différence de taille! Examinons-la:

**3.Cc3 Cf6 4.Fc4**  
Les Noirs disposent d'une possibilité surprenante de profiter de la situation exposée du Fou e4:



**4...Cxe4**  
C'est le meilleur coup. Les Noirs ne prennent pas l'avantage mais s'évitent toute difficulté avec la disparition du pion central.

Un tel sacrifice, qui ne dure qu'un seul coup, est appelé pseudo-sacrifice. Le pseudo-sacrifice du Cavalier en e4 est très fréquent; il faut toujours l'avoir à l'esprit.

**5.Cxe4**

(tiens... une pièce)

**5...d5!**

Les Noirs récupèrent la pièce et ont réussi à libérer leurs Fous par le mouvement de deux pions centraux. Les Blancs peuvent-ils profiter du retard de développement des Noirs?



Il nous faut examiner:

**A) 6.Fxd5 Dxd5 7.Cc3**

Notons que ce coup ne gagne pas de temps: si la Dame noire doit jouer deux fois, le Cavalier blanc doit lui aussi jouer deux fois.

**7...Da5**

Une bonne case. La Dame défend e5 et ne peut pas être attaquée.

Faisons le point: les Blancs et les Noirs ont sorti deux pièces