

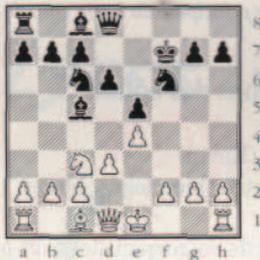
Les Noirs sont obligés de poursuivre de façon symétrique par 5...d6. Pourtant, on rencontre souvent dans la pratique des débutants 5...0-0 et 5...h6. Ces deux coups sont mauvais mais encore faut-il bien comprendre pourquoi

5...0-0?

Un coup qui a l'air naturel et qui poursuit le développement des Noirs.

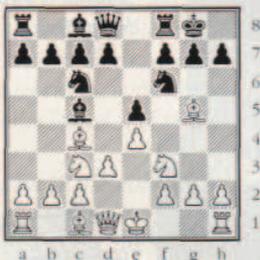
Malheureusement ou plutôt heureusement, connaître quelques principes généraux ne suffit pas pour devenir un fort joueur d'Échecs.

Un petit roque rapide est généralement le bon moyen d'achever la sortie de ses pièces, mais dans cette position particulière, les Blancs disposent d'un coup embêtant. S'agit-il de 6.Cg5 d6 7.Cxf7 Txf7 8.Fxf7+ Rxf7 (?)



Non, bien sûr; reprenez cette position qui est catastrophique pour les Blancs.

Si le matériel est à peu près égal (après l'ouverture, un Fou et un Cavalier sont tout de même plus forts qu'une Tour et un pion), les Noirs ont développé deux pièces de plus que les Blancs, et sur les meilleures cases possibles. Rayez définitivement l'idée Cg5 suivie de Cxf7 si les Noirs ont fait le petit roque! Le coup gênant est bien sûr 6.Fg5



Il ne faut pas être terrorisé par les clouages, mais celui-ci est vraiment effrayant!

et un clouage qui ne l'est pas? A quoi sert un clouage?

En général, à gagner une case centrale. Fg5 ne sert pas spécialement à attaquer le Cf6 mais à l'empêcher de défendre la case d5.

Ici, le clouage est très gênant parce que:

1) le pion "c" est bloqué en c7 et ne peut venir en c6 défendre la case d5.

2) le Cavalier est déjà en c6 et ne peut venir en d7 soutenir son compère en f6.

3) le Fou est en sortie en c5 au lieu d'être en défense en e7.

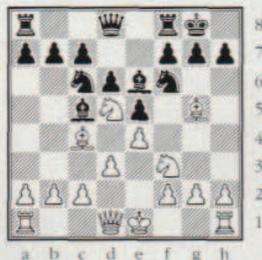
4) les Noirs ont fait le petit roque et ne peuvent se débarrasser du Fg5 par h6 suivi de g5, sans mettre leur Roi dans les courants d'air.

Ce n'est que parce que ces quatre conditions sont réunies que le coup Fg5 est très gênant. Si une seule manquait, le coup Fg5 ne serait pas plus terrible qu'un autre. Les Noirs ne peuvent pas faire grand chose.

Examinons tout d'abord: 6...d6 (comme si de rien n'était) 7.Cd5! c'est le but du clouage 7...Fe6

Il faut se préoccuper de chasser l'intrus!

Si 7...h6 il ne faut pas se précipiter sur le Fou qui est attaqué mais voir que le simple 8.Cxf6 gxf6 9.Fxh6 gagne un pion. Sans parler de la position...



Les Blancs ont désormais deux façons de prendre en f6 et de démolir le rempart de pions devant le Roi noir. Laquelle est la meilleure?

Eh bien, en vérité, jusqu'à présent j'avais pensé que les deux prises gagnaient facilement pour les Blancs. Je me suis donc installé devant ce tas de silicium que l'on appelle ordinateur en me disant: voyons lequel des deux coups

Essayons d'abord 8.Cxf6+

A ma grande surprise, je n'ai rien trouvé de convaincant. Par exemple:

8...gxf6 9.Fh6 Te8 10.Ch4 Rh8 11.Dh5 Cb4!!

Un coup d'ordinateur typique 12.0-0-0?? (cette stupide machine perd 4 temps pour le malheureux pion a2!)

12...Cxa2+ 13.Rb1 Cb4 14.f4 Dd7 15.f5 Fxc4 16.dxc4 Da4 Glups! Et j'essaie piteusement d'autres variantes sans rien trouver de déterminant!

Peut-être 8.Ch4?

Mais peut-être ne faut-il pas se presser de prendre en f6?

8.Ch4 Fxd5 9.exd5 h6!!

Un coup de défense incroyable.

Sur 9...Ca5 les Blancs gagnent par 10.Df3! (10.Cf5? Fxf2+ 11.Rxf2 Cxc4 12.dxc4 Ce4+) 10...c6 11.0-0 b5 12.Cf5!! bxc4 13.Ch6+ Rh8 14.Cg4 Dc7 15.Cxf6 Tf8 17.Df5 g6 18.Dh3 h5 19.Cxh5 ça fait plaisir de placer ça à la machine!

10.dxc6 10.Fxh6 est tentant, mais 10...Ca5!! 11.Fe3 (sur un autre coup Fxf2 suivi de Cxc4 et Ce4+) 11...Fxe3 12.fxe3 Cxd5! 10...hxg5 11.cxb7 Tb8 12.Cf3 g4 13.Cd2 Txb7 et les Blancs sont mieux, mais sans plus.

Finalement 8.Fxf6...

Ce qui m'a semblé le plus convaincant:

8.Fxf6

Le coup qui a ma préférence, car il est logique de conserver les Cavaliers pour contrôler les cases vitales d5 et f5.

8...gxf6 9.Ce3!



Un coup qui peut sembler étrange, mais il est indispensable de bien contrôler la case f5.

Le coup naturel 9.Ch4 est moins efficace:

9...Rh8 10.Dh5 Ca5! 11.Cf5

Noirs qui sont mieux!

Après quelques expériences de ce type, j'en arrive à la conclusion que:

1) il ne faut pas excentrer le Cf3 trop tôt car il peut servir en f3 pour jouer h4, g4 et g5 dans des variantes où l'on fait le grand roque.

2) que la Dame n'est pas spécialement bien placée en h5 où elle se fait toujours contrer par Tg8-g5, et qu'en f3 elle risque d'avoir des problèmes tant que le Cavalier noir peut bondir en d4.

3) Que le petit roque des Blancs donne un objectif d'attaque valable pour les Noirs sur la colonne "g" et qu'il est plus prudent d'attendre.

9...Fxe3 10.fxe3 Fxc4 11.dxc4 Dd7 12.Ch4 De6 13.b3

J'ai bien essayé de laisser le pion en pâture à la machine mais sans succès car, de c4, la Dame noire exerce pression sur e4 qui suffit à contenir l'attaque blanche.

13...Rh8 14.Df3 Tg8 15.0-0! a5 16.Thf1 a4 17.Dxf6 Dxf6 18.Txf6 Tg4 19.g3 Rg7 20.Tf1 Cd8 21.Rd8!

Et les Noirs, qui se feraient enfermer la Tour s'ils prenaient en e4, restent avec un bon pion de moins. J'eus enfin le plaisir de massacrer le monstre à loisir pour me persuader que cette position gagnait facilement pour les Blancs.

Sur 10...Ca5 11.Fxe6 fxe6 12.De2 (voilà une des idées de 8.Ce3, le Cavalier f3 n'a rien à faire en h4 dans les positions où l'on est obligé de prendre en e6).

12...c5 13.g4 Cc6 14.0-0 Da5 15.Rb1 Cb4 16.a3 Cc6 17.g5 f5 18.g6 hxg6 19.Tdg1 Ce7 20.h4

ou encore

9...Fxc4 9.dxc4 Rh8 10.Cf5 Ce7 11.Ch6 Dd7 12.Ch4 Cg6 13.C4f5 Da4 14.b3 Fb4+ 15.Rf1 Dd7 18.Dd3 a5 19.c3 Fc5 20.h4 Cf4 21.Df3 a4 22.g3 Ce6 23.Rg2 Fb6 24.Ce3 etc.

En conclusion: la position est gagnante pour les Blancs mais tout n'est pas si simple. Il faut s'entraîner à jouer la position pour bien comprendre où il faut placer les pièces blanches. Un bon moyen est d'essayer de battre son entraîneur ou son ordinateur régulièrement!