

par **Erick Mouret**

Nouveau Spécial Poussins et Petits Poussins

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

Un coup d'œil sur Montluçon...

Avant de poursuivre l'étude commencée dans le n°15 d'E&M, revenons sur le pseudo-sacrifice du Cavalier en e4 ou e5.
Les Championnats de France des Jeunes étaient une bonne occasion pour le placer!
Parmi les parties saisies, j'ai relevé 5 fois la position suivante:



Sur les 5 parties, personne ne joua 4...Cxe4 et tout le monde s'empressa de revenir à une position plus rassurante par 4...Fc5!
Par contre, on joua 4 fois cette position:



Est-ce le fait d'avoir un temps de plus avec les Blancs, la lecture d'E&M ou le hasard? Toujours est-il que les 4 joueurs se ruèrent sur 4.Cxe5 et remportèrent leur 4 parties.

GOLETTO KREMSER
1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Fc5 4.Cxe5 Cxe5 5.d4 Fd6 6.dxe5 Fxe5 et ici, au lieu du timide 7.Fd2, les Blancs auraient pris l'avantage en jouant 7.f4 sans avoir peur des pions doublés!

COCHET DEROUINEAU
1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Fc5 4.Cxe5 Cf6? sans doute sous le choc, les Noirs ne récupèrent jamais leur pion!
Dans les deux autres parties les Blancs exploitent leur centre de façon typique, quoique... un peu timorée!

HO BERNARD
1.e4 e5 2.Cc3 Fc5 3.Cf3 Cc6 4.Cxe5 Fxf2+ 5.Rxf2 Cxe5 6.d4 Cg6 7.Fe3?

Un coup typique de développement imprécis: alors que les Blancs ont la colonne "f" et le Roi à mettre à l'abri, ils développent une pièce pour défendre un pion d4 qui n'a aucun problème.
7...d6 8.Fc4 Cf6 9.h3? 0-0?
N'était-ce pas là le moment de rendre aux Blancs la monnaie de leur pièce en plaçant 9...Cxe4!
10.Tf1 a6?
Une fois de plus 10...Cxe4! était bien meilleur que ce coup inutile.
11.Rg1 h6 12.Df3 Fe6 13.Fd3 Fc8 14.Tae1 Cd7 15.Fc4 Cf6 16.Fb3 Fe6 17.Fxh6 gxh6 18.Dxf6 Fxb3 19.axb3 Dd7 20.Cd5 Rh7 21.Df5?
C'est pêché d'échanger les Dames dans une telle position! Gladys finit par l'emporter tout de même au 54^{ème} coup.

*ordinateur, sachez vous en servir astucieusement!
Ces sales bêtes ont le défaut de jouer prodigieusement mal et de nous battre tout le temps!*

Dans une position tranquille, notre intuition leur est bien supérieure et ils ont tendance à faire des coups neutres, ni très bons, ni très mauvais. Il ne faut pas s'entraîner avec un ordinateur à partir d'une position simple. Par contre, dès que la position devient tactique, ils sont bien meilleurs que nous pauvres humains. Il est donc souvent utile de vérifier dans une position compliquée que l'on pense gagnante si l'on est capable de battre facilement une machine toujours redoutable en défense.

LECLAIR THIBAUT
1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Fc5 4.Cxe5 Cxe5 5.d4 Fxd4 6.Dxd4 f6 7.Fe2

Pourquoi ce petit coup? Il faut bien se rendre compte que la position blanche est déjà gagnante car rien n'empêche un bon vieux f4 suivi de Fc4 et d'une attaque rapide de pièces.
Ce7 8.f4 Cf7 9.0-0
9.Fe3 avec l'idée 0-0-0 semble plus entreprenant.
d6 10.Fe3 0-0 11.Tad1 Fe6 12.Dd2 Cc6 13.a3 Te8 14.De1 Rh8 15.g4 Ce7 16.Dg3 Fd7 17.Fc4 Tf8 18.Td2 Cg6 19.h4 De8 20.h5 Ce7 21.Tdf2 Cd8 22.Th2 Fe6 23.Fd3 a6 24.f5 Ff7 28.Fc4 Tf8 29.gxf6 1-0
J'espère que ces exemples vous convaincront de l'efficacité de la thérapie blanche!

..... Suite du n° 15 d'E&M ►

Reprenons la position: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Cf6**



Que faire pour jouer une position symétrique si 4.Cc3 n'est pas bon? Il faut impérativement jouer 4.d3 qui est le seul bon coup tranquille, les autres coups 4.Cg5 et 4.d4 conduisant très vite à des complications inextricables et livresques...
Après 4.d3 Fc5 5.Cc3 nous obtenons la position de base de notre étude:

Cette position peut aussi être obtenue par 1.e4 e5 2.Cf3 Cc3 3.Fc4 Fc5 4.Cc3 Cf6 5.d3

