

Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit, est illicite et constitue une contrefaçon, aux termes des articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Loi n°49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse. Juillet 2021.

ISBN : 9798533893060

Éditeur : Yanis Okba – 14 rue du marquis de Maubreuil – 44470 Carquefou
(France)

8,90 €

Dépôt légal : Juillet 2021

© Yanis Okba, 2021

Les ouvertures aux échecs pour gagner sans se fatiguer !

Tome 1 – Répertoire complet sur 1.e4 e5
avec les blancs

J.M. MONTSALVAT

Table des matières

NOTATIONS.....	11
AVERTISSEMENTS.....	13
INTRODUCTION.....	17
PRINCIPES DE BASE.....	19
PARTIE I - LA PARTIE ÉCOSSAISE.....	21
La variante classique.....	23
La variante Steinitz.....	29
La variante Schmidt.....	35
Lignes secondaires 3...Cxd4 et 3...exd4.....	39
Lignes secondaires 3...d6 et 3...f6.....	45
Lignes secondaires 3...Fd6, 3...Df6 et 3...De7.....	51
Les coups rares 3...d5, 3...f5, 3...Cf6 et 3...Fb4+.....	55
PARTIE II - LA DÉFENSE PHILIDOR.....	61
La variante d'échange.....	63
Ligne secondaire 3...Fg4.....	71
Lignes secondaires 3...Cc6, 3...Cd7, 3...f6 et 3...Cf6.....	75
Le contre-gambit Philidor.....	81
PARTIE III - LA DÉFENSE RUSSE.....	89
La variante des quatre cavaliers.....	91
La variante des trois cavaliers.....	103
PARTIE IV – LES COUPS RARES.....	109
Le gambit de l'éléphant.....	111
Le gambit letton.....	115
Le gambit Busch-Gass.....	119
La défense Greco.....	123
INDEX DES VARIANTES.....	127

À celles et ceux qui ont contribué directement ou indirectement à
l'élaboration de cet ouvrage.

« C'est une pensée qui ne mène à rien, une mathématique qui n'établit rien, un art qui ne laisse pas d'œuvre, une architecture sans matière ; il a prouvé néanmoins qu'il était plus durable, à sa manière, que les livres ou que tout autre monument, ce jeu unique qui appartient à tous les peuples et à tous les temps, et dont personne ne sait quel dieu en fit don à la terre pour tuer l'ennui, pour aiguïser l'esprit et stimuler l'âme. ».

Stefan Zweig

« Aucune imagination, même riche, aucune technique, même magistrale, aucune pénétration dans la psychologie de l'adversaire, même profonde, ne peuvent faire du jeu d'échecs un art, si ces qualités ne mènent pas au même but : la recherche de la vérité. ».

Vasily Smyslov

« Celui qui prend des risques peut perdre, celui qui n'en prend pas perd toujours. ».

Xavier Tartacover

« Sans erreur, il n'y a pas d'éclat. ».

Emmanuel Lasker

NOTATIONS

L'échiquier

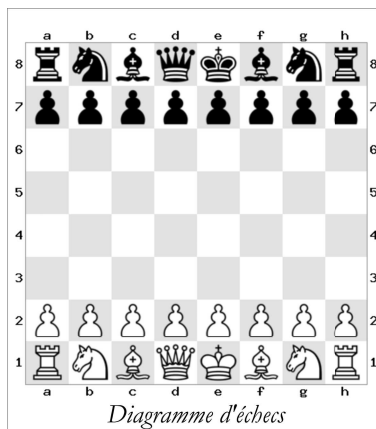
Un échiquier est composé de huit « lignes verticales » appelées « colonnes » et de huit « lignes horizontales » appelées rangées ou traverses. Les vingt-six « lignes obliques » à quarante-cinq degré, treize de cases noires et treize de cases blanches, sont appelées diagonales.

Dans la représentation conventionnelle en diagramme, les « blancs » se trouvent en bas du diagramme, les « noirs » en haut (voir la figure ci-dessous).

Les coordonnées

Chacune des soixante-quatre cases de l'échiquier est désignée par une coordonnée composée d'une lettre et d'un chiffre.

La notation se fait de la manière suivante : les huit colonnes sont repérées de gauche à droite par les lettres minuscules allant de « a » à « h » et les huit rangées de bas en haut par des numéros allant de 1 à 8. Chaque case est alors désignée par l'intersection d'une lettre (indiquant une colonne) et d'un chiffre (indiquant une rangée).



Les pièces

Chaque camp est composé de seize pièces, dont six différentes, notées de la manière suivante (indépendamment de leur couleur) :

R = un roi,

D = une dame,

T = une tour,

F = un fou,

C = un cavalier,

un pion est simplement représenté par la case qu'il occupe.

Les évènements

Il existe de nombreux signes complémentaires pour décrire ou commenter des évènements dans une partie d'échecs. Nous n'indiquerons ici que ceux qui apparaissent dans le présent livre.

Le signe « + » indique un échec au roi.

Le signe « x » indique la prise d'un pion ou d'une pièce.

Le signe « 0-0 » indique le petit roque¹.

Le signe « 0-0-0 » indique le grand roque.

1 Manœuvre du roi combinée avec l'une de ses tours pour le mettre à l'abri et activer la tour dans le même temps. Le petit roque se fait du côté de l'aile roi tandis que le grand roque se fait du côté de l'aile dame.

AVERTISSEMENTS

On peut gagner ou perdre une partie d'échecs de bien des manières. C'est peut-être en cela que réside la beauté de ce jeu dont les origines remontrient à l'Inde du VI^e siècle de notre ère... En tant que joueur amateur et autodidacte, j'ai perdu énormément de parties après avoir joué quelques coups seulement. Mon manque de connaissances des ouvertures² m'amenaient à jouer des positions perdantes très rapidement. Je vous laisse imaginer la frustration engendrée...

J'ai donc décidé d'étudier les ouvertures afin de constituer un répertoire³ solide me permettant de ne pas perdre tout de suite et de prendre plus de plaisir à jouer. J'ai acheté les livres de forts joueurs, écumés les sites internet et visionner des tas de vidéos. Résultats des courses : mes progrès n'ont pas été à la hauteur de mes investissements ! Pourquoi ? Parce que je suis tout simplement un joueur occasionnel qui n'a ni le temps ni l'envie de consacrer plusieurs heures par semaine à étudier le jeu d'échecs, comme le ferait un bon joueur de club par exemple.

Je dois aussi reconnaître que les livres consacrés aux ouvertures sont plutôt indigestes pour un joueur faible ou débutant. Les parties de très forts joueurs et les diagrammes présentant des positions s'enchaînent sur des centaines de pages, exposant de longues variantes⁴ et sous-variantes accompagnées de commentaires parfois subtils et souvent trop pointus pour un joueur comme moi, pour qui les échecs ne sont qu'un simple loisir. J'ai donc fait comme beaucoup d'amateurs, j'ai bricolé un répertoire d'ouvertures qui s'est construit avec le temps et l'expérience acquise.

J'ai fait quelques progrès significatifs, mais jamais décisifs. Pourquoi ? Parce que mon répertoire manquait tout simplement de cohérence, présentait de nombreux trous et n'était tout simplement pas adapté à mon objectif principal : m'amuser !

2 Ce sont les premiers coups joués qui permettent de bien débiter une partie d'échecs.

3 Un ensemble cohérent d'ouvertures qu'un joueur choisit d'étudier et qu'il jouera ensuite dans ses parties.

4 Une suite de coups possibles dans une position donnée.

Du coup, mon niveau de jeu était très variable selon ma compréhension de l'ouverture jouée. D'ailleurs mon classement Elo⁵ en blitz⁶ sur le site internet Lichess.org⁷ était en dents de scie, oscillant sans cesse entre 1600 et 1900 points. Je pouvais battre de bons joueurs lorsque je maîtrisais les premiers coups d'une ouverture qui me plaisait et les quelques plans associés. À l'inverse, je m'effondrais comme un château de cartes quand je devais jouer une ouverture peu familière que je n'appréciais pas, même contre des joueurs moins bien classés que moi. Je vous laisse imaginer une nouvelle fois la frustration engendrée...

Il y a quelque temps, j'ai décidé de créer un répertoire d'ouvertures minimaliste⁸, constitué de variantes de quelques coups seulement pour en faciliter la mémorisation, et dont les idées sont simples à comprendre pour faire face aux inévitables surprises... Certes, ce répertoire réduit et simplifié au maximum n'a pas fait de moi un grand joueur, mais peu importe, ce n'était pas l'objectif.

Par contre, il m'a permis de prendre du plaisir à jouer aux échecs en me donnant une compréhension minimum du jeu sur laquelle m'appuyer pour éviter de perdre dès les premiers coups. Il a été pour moi comme une porte d'accès au milieu de jeu, où se déploie toute la beauté des échecs qui se manifeste dans la stratégie, la tactique, les combinaisons, le calcul, les manœuvres, etc. Grâce à lui, j'ai pu goûter l'essence même du « jeu des rois » ! De mon point de vue, respecter le jeu importe bien plus que de gagner, car le véritable joueur s'ouvre à toutes les possibilités du jeu quel que soit le résultat, tandis que le gagnant, lui, ne vise que la victoire sans se soucier du jeu...

Le présent livre s'adresse en priorité aux débutants et aux amateurs⁹ qui jouent pour s'amuser, qui ont envie de goûter les joies du jeu d'échecs sans y investir trop de temps et sans autre ambition que de jouer pour le plaisir. Autrement dit, sans se fatiguer !

5 Le classement Elo, inventé par le scientifique américain Arpad Elo (1903-1992), est un système d'évaluation comparatif du niveau de jeu des joueurs d'échecs.

6 Le mot blitz vient de l'allemand et signifie « éclair ». C'est une partie où le temps de réflexion est limité, généralement moins de dix minutes.

7 Excellent site internet pour jouer aux échecs gratuitement.

8 Moins d'une dizaine de coups de profondeur pour chaque variante envisagée.

9 Les joueurs possédant les bases nécessaires pour jouer une partie et dont le classement sur Lichess.org, par exemple, serait compris entre 1200 et 2000 points Elo.

C'est dans cet esprit que le répertoire que je vous propose commence par 1.e4 avec un jeu ouvert et excitant, contrairement à 1.d4, qui amène des positions fermées, quelquefois ennuyeuses, et un tas de subtilités généralement difficiles à comprendre pour un amateur. Dans ce sens, le « tome 1 »¹⁰ du présent ouvrage est consacré aux ouvertures que je conseille aux blancs après 1.e4 e5.

Les variantes présentées dans ce livre ont été choisies parce qu'on les rencontre souvent dans les parties de joueurs dont le classement sur le site internet Lichess.org varie entre 1600 et 1800 points Elo, et même bien souvent au-delà. Elles sont également recommandées par de forts joueurs reconnus dans le monde échiquéen comme d'excellents vulgarisateurs. Enfin, je les ai toutes vérifiées avec le moteur d'analyse Stockfish 11¹¹ pour m'assurer qu'elles étaient toujours jouables pour les blancs.

Les principales lignes¹² du répertoire d'ouvertures que je vous propose après **1.e4 e5 2.Cf3** sont les suivantes :

2...Cc6 3.d4 pour jouer une partie écossaise, l'ouverture la plus populaire à notre niveau.

2...d6 3.d4, une variante amusante contre la défense Philidor. Elle possède des points communs avec la partie écossaise dans certaines sous-variantes.

2...Cf6 3.Cc3 pour jouer des variantes mouvementées contre la défense russe et tenter de transposer dans des lignes similaires à la partie écossaise.

2...d5 3.exd5 pour accepter d'entrer dans le risqué gambit de l'éléphant.

2...f5 3.Cxe5 contre le dangereux gambit letton.

2...Fc5 3.Cxe5 contre le gambit Busch-Gass.

2...Df6 3.Cc3 pour faire face à la défense Greco (ou McConnell).

10 D'autres tomes viendront compléter le « tome 1 » pour obtenir un répertoire complet et fiable avec les blancs.

11 Programme d'échecs reconnu et très performant. Il permet notamment d'évaluer une position et de quantifier l'avantage de l'un des deux camps (ou de dire s'il y a égalité parfaite).

12 Une suite de coups logiques dans une ouverture donnée.

INTRODUCTION

Avant d'entrer dans le vif du sujet, j'aimerais faire quelques rappels sur l'évolution du jeu d'échecs à travers l'espace et le temps. Le « roi des jeux » serait le plus ancien jeu intellectuel du monde. Il existe plusieurs hypothèses quant à son origine. Voici celle qui m'a le plus séduit : l'histoire du brahmane et du jeune prince indien. D'après une vieille légende, l'inventeur présumé des échecs serait un brahmane nommé Sissa. Il aurait inventé le chaturanga¹³ pour distraire son prince de l'ennui, tout en lui démontrant la faiblesse d'un roi sans entourage fiable et loyal.

Souhaitant le remercier, le monarque proposa au sage de choisir lui-même sa récompense. Sissa demanda juste un peu de blé. Il invita le souverain à placer un grain de blé sur la première case de l'échiquier¹⁴, puis deux sur la deuxième case, quatre grains sur la troisième, huit sur la quatrième, et ainsi de suite jusqu'à la soixante-quatrième case en doublant à chaque fois le nombre de grains. Cette demande sembla bien modeste au souverain fort surpris et amusé par l'exercice. Mais le roi n'a jamais pu récompenser Sissa ! Tout compte fait, il aurait fallu lui offrir, non pas un sac, mais 18 446 744 073 709 551 615 grains de blé, soit la totalité des moissons de la Terre entière pendant environ cinq mille ans !

Cette petite histoire démontre avec humour que les échecs sont entourés d'un certain mystère tout en étant un jeu qui relève de l'esprit. Aujourd'hui, ce jeu de société oppose toujours deux joueurs autour d'un échiquier composé de 64 cases, dont 32 sont traditionnellement blanches et les 32 autres noires. Les joueurs jouent à tour de rôle en déplaçant l'une de leurs seize pièces, blanches ou noires selon le camp (ou deux pièces en cas de roque¹⁵).

13 Ancêtre présumé du jeu d'échecs moderne.

14 Un échiquier comporte 8 colonnes et 8 lignes pour un total de 64 cases.

15 Manœuvre du roi combinée avec l'une de ses tours pour le mettre à l'abri et activer la tour dans le même temps.

Chaque joueur possède au départ un roi, une dame, deux tours, deux fous, deux cavaliers et huit pions. Le but du jeu est de mater le roi adverse en le mettant en prise¹⁶ sans qu'il soit possible d'y remédier.

L'histoire nous dit que le jeu aurait été introduit dans le Sud de l'Europe par les Arabes au début du Xe siècle. Comme je l'ai dit plus haut, on ne sait pas exactement où il fut inventé. Certains pensent que la version arabe dériverait du shatranj perse, qui lui-même serait une adaptation du chaturanga indien. Par contre, on sait que les règles actuelles ont été fixées vers la fin du XVe siècle.

Aujourd'hui, le jeu d'échecs est devenu l'un des jeux de réflexion les plus populaires au monde. Il est pratiqué par des millions de joueurs, que ce soit en famille, entre amis, dans des lieux publics, en club en vue de la compétition, par correspondance et sur internet. Son ancienneté, son histoire, sa popularité et mon amour pour ce jeu me poussent à croire que le « jeu des rois » est peut-être aussi le « roi des jeux » !

16 Une pièce est en prise lorsqu'elle est susceptible d'être prise par l'adversaire.

PRINCIPES DE BASE

Avant d'aborder les différentes lignes qui constituent notre répertoire d'ouvertures, je souhaiterais faire de nouveaux rappels. Une partie d'échecs se déroule en trois phases que l'on nomme : 1. l'ouverture, 2. le milieu de jeu, 3. la finale. L'ouverture est le nom donné aux premiers coups joués par les deux adversaires. On donne aux ouvertures jugées correctes, à savoir une suite de coups qui n'hypothèque pas les chances de victoire ou de faire une nulle¹⁷, des noms comme « la partie écossaise » ou « la défense sicilienne ». Un grand nombre d'ouvrages spécialisés les répertorient et les étudient sous toutes les coutures. Cette connaissance fine des ouvertures, selon que les coups joués sont plus ou moins bons ou mauvais¹⁸, est ce qu'on appelle la « théorie ».

Il existe des dizaines d'ouvertures aux styles très différents. Certaines variantes sont plutôt tranquilles comme le « giuoco piano »¹⁹ de la partie italienne. D'autres sont très agressives, comme le gambit letton. Les variantes comportent en général d'une dizaine de coups jusqu'à une vingtaine dans certaines lignes spécifiques. Les joueurs de haut niveau passent plusieurs années à les étudier et continuent à les travailler régulièrement. Et c'est bien là le problème pour le joueur débutant ou amateur, qui n'a ni le temps ni l'envie de passer des heures à étudier avant de pouvoir prendre enfin du plaisir à jouer.

Lorsque les joueurs sortent de la théorie des ouvertures, ils commencent à jouer par eux-mêmes et ne suivent plus les successions de coups qu'ils ont préalablement mémorisés. C'est le milieu de partie. Chaque joueur établit une stratégie en fonction des particularités de la position²⁰ pour gagner (ou faire une nulle) et cherche des plans à mettre en œuvre pour réaliser ses

17 Un match est nul par un accord entre les joueurs ou si le mat devient impossible.

18 Pour simplifier, un coup est « bon » s'il maintient l'égalité entre les deux camps ou bien s'il donne un avantage à celui qui l'a joué. Un coup « mauvais » fait perdre un avantage ou rompt l'égalité au détriment de celui qui l'a joué.

19 Littéralement « jeu tranquille » en italien.

20 Le positionnement des pièces sur l'échiquier à un instant donné forme une position. Elle peut être égale ou à l'avantage de l'un des deux joueurs en fonction des faiblesses identifiées dans chaque camp.

desseins. C'est à ce moment de la partie que se révèle la créativité d'un joueur d'échecs à travers les enchaînements de coups qu'il a imaginé pour prendre l'avantage sur son adversaire ou pour défendre sa position. Dans ce but, il mobilise des ressources tactiques (fourchette, enfilade, clouage, etc.) pour atteindre ses objectifs stratégiques, pour gagner du matériel ou tout simplement pour mater le roi adverse.

La finale est la troisième et dernière phase d'une partie d'échecs. On considère qu'elle commence quand les dames sortent de l'échiquier. La finale est une affaire de technique, où le roi et surtout les pions jouent un rôle majeur en raison des possibilités de promotion²¹.

Après ce bref aperçu concernant le déroulement d'une partie d'échecs, revenons au sujet principal de ce livre. Au cours de l'ouverture, les joueurs suivent des principes pour obtenir une bonne position, c'est-à-dire un arrangement harmonieux des pièces sur l'échiquier, donnant des chances de gagner ou de faire une nulle.

Les principales ouvertures aux échecs poursuivent en général des buts similaires. On peut les résumer de la manière suivante :

1. développer²² les pièces ;
2. occuper le centre avec des pions ou à défaut le contrôler à distance avec des pièces mineures (cavalier et/ou fou) ;
3. mettre le roi en sécurité en faisant en général le petit ou grand roque ;
4. établir une bonne structure de pions, qui est un atout important en milieu de jeu et surtout en finale.

Pour conclure, j'ajouterais que la majeure partie des grands joueurs et la théorie des échecs considèrent que le fait de jouer en premier donne aux blancs un léger avantage. Dans l'ouverture, l'objectif des noirs sera donc de neutraliser cet avantage ou bien d'obtenir des compensations grâce à une position déséquilibrée. Quant aux blancs, ils devront faire fructifier ce petit avantage pour en faire une véritable chance de gagner la partie !

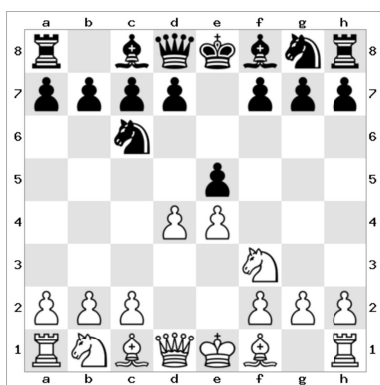
21 La promotion d'un pion consiste à le remplacer immédiatement par une autre pièce, en général une dame, lorsqu'il arrive sur la dernière rangée de l'échiquier.

22 Le développement d'une pièce correspond au déplacement de sa case initiale à une case où elle aura une influence plus importante sur le jeu.

PARTIE I - LA PARTIE ÉCOSSAISE

La partie écossaise tire son nom d'un match par correspondance qui a été organisé entre les villes de Londres et d'Édimbourg (Écosse) en 1824. Néanmoins, la suite de coups caractéristique de la partie écossaise est connue au moins depuis la deuxième partie du XVIII^e siècle. Elle a été étudiée par le joueur d'échecs italien Giambattista Lolli (1698-1769) en 1763. Lolli est notamment passé à la postérité pour avoir décrit un schéma de mat effectuée par une dame soutenue d'un pion : le « mat de Lolli ».

La partie écossaise débute par les coups suivants : **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 (D)**. Le dernier coup des blancs engage une lutte immédiate pour le contrôle du centre, cette zone stratégique de l'échiquier composée des quatre cases : d4, e4, d5 et e5.



Les noirs ont le choix entre plusieurs possibilités pour défendre leur position, en particulier leur pion e5, attaqué deux fois par le pion d4 et le Cf3, mais défendu qu'une seule fois par le Cc6.

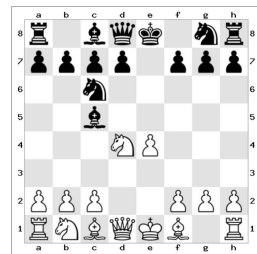
À notre niveau, les noirs prennent habituellement le pion d4 (3...exd4 ou 3...Cxd4) pour initier des échanges et soulager un peu la tension centrale. Ils peuvent également choisir de défendre leur pion e5 avec un autre pion (3...d6 ou 3...f6) ou bien avec une pièce (3...Fd6, 3...Df6 ou 3...De7). Dans des cas plus rares, ils décident de ne pas défendre le pion e5 pour contre-attaquer de manière agressive le centre avec un pion (3...d5 ou 3...f5) ou avec une pièce (3...Cf6). Dans ces variantes, les noirs cherchent à déstabiliser leur adversaire et à créer un déséquilibre dans la position. Ils espèrent ainsi obtenir l'initiative²³ dans le jeu. Les noirs, surtout lorsqu'ils sont débutants, sont parfois tentés de jouer le coup 3...Fb4+, qui donne certes un échec au roi, mais qui est tout simplement mauvais comme nous le verrons par la suite.

Voyons maintenant ensemble ces différentes options un peu plus en détail.

23 Une série d'actions lancée par un joueur pour obtenir un avantage et forçant ainsi son adversaire à en tenir compte sous peine de détériorer sa position.

Chapitre 1

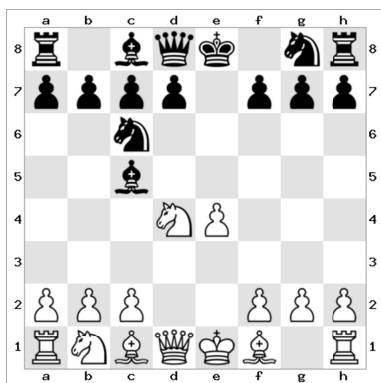
La variante classique



1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Cxd4 Fc5 (variante classique) 5.Fe3
5...Df6 6.c3
6...Cxd4 7.cxd4 Fb4+ 8.Cc3
6... Cge7 7.g3
7...d5 8.Fg2 dxe4 9.0-0
9...0-0 10.Cd2 Fb6 11.Cxe4 Dg6
9...Dg6 10.Cb5 Fd6 11.Cd2 f5 12.f3
7...0-0 8.Fg2 d6 9.0-0 Ce5 10.h3 Cc4 11.Fc1
5...d6 6.Cxc6 bxc6 7.Fxc5 dxc5 8.Dxd8+ Rxd8
5...Cxd4 6.Fxd4 Fxd4 7.Dxd4
5...Cf6 6.Cxc6 bxc6 7.Fxc5

**1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4
4.Cxd4 Fc5**

La variante classique (*D*) de la partie écossaise. Elle est très ancienne et a été beaucoup jouée, même si de nos jours, elle a été délaissée par les forts joueurs parce qu'elle conduit à des positions trop égales où les blancs n'ont pas d'avantage à la sortie de l'ouverture. Néanmoins, elle reste très populaire parmi les amateurs parce qu'elle est plutôt facile et agréable à jouer.



En jouant 4...Fc5, les noirs attaquent deux fois le Cd4 avec le Fc5 et le Cc6, alors qu'il n'est défendu qu'une seule fois par la Dd1. Les blancs continuent donc par 5.Fe3 pour protéger le Cd4 en développant une pièce au passage.

À ce stade, les noirs peuvent choisir de poursuivre de différentes

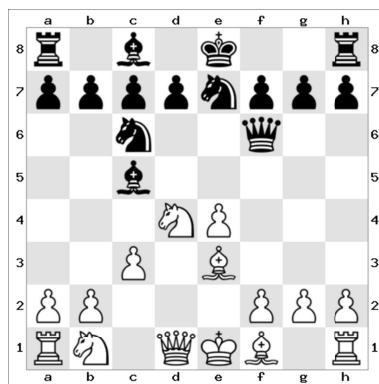
manières : 5...Df6, 5...d6, 5...Cxd4 ou 5...Cf6.

5...Df6

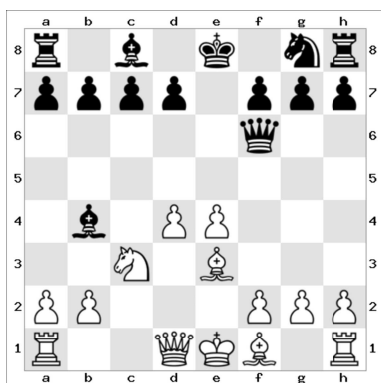
En tant qu'amateur, c'est *a priori* la réponse la plus fréquente que vous rencontrerez dans vos parties.

Par ce coup de dame, les noirs augmentent la pression sur le Cd4. Les blancs réagissent donc par **6.c3** pour le protéger une troisième fois.

Les noirs choisissent en général de développer ensuite leur cavalier par **6...Cge7** (*D*) pour permettre le petit roque et préparer normalement la poussée libératrice du pion d7 en d5 afin d'égaliser au centre.



À noter que sur **6...Cxd4**, il y a **7.cxd4 Fb4+ 8.Cc3** (*D*). C'est une bonne variante pour les blancs avec les idées Fd3, 0-0 et les poussées f4 et e5.



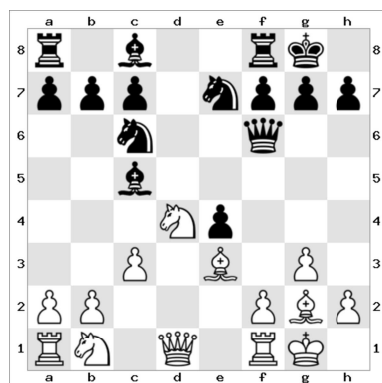
Revenons à la variante classique après 6...Cge7. Les blancs jouent maintenant **7.g3** pour développer leur fou en fianchetto (« petit côté » en italien), c'est-à-dire en g2. L'idée est de prendre le contrôle de l'importante case centrale d5.

Les noirs ont deux principales options ici, soit ils contre-carrent le plan des blancs en jouant eux-mêmes 7...d5, soit ils choisissent de mettre leur roi en sécurité par le rassurant 7...0-0.

7...d5

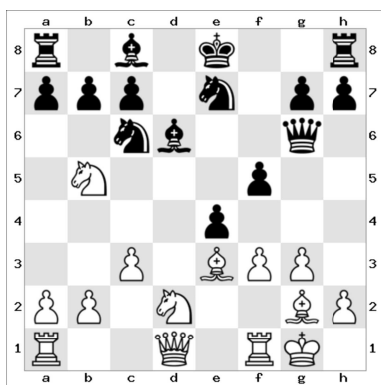
C'est le meilleur coup des noirs dans cette position, car il permet de lutter pour le contrôle du centre de l'échiquier et permet d'égaliser.

Les blancs poursuivent leur plan initial par **8.Fg2** avec l'idée de reprendre le pion e4 plus tard avec un cavalier après **8...dxe4 9.0-0 0-0** (D).

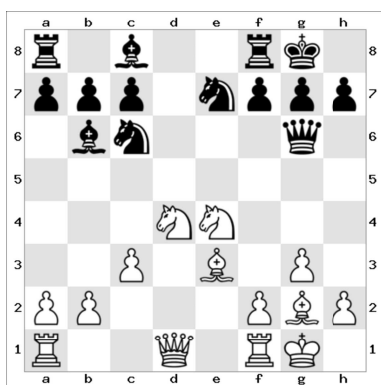


À noter que sur 9.Fxe4 pour prendre immédiatement le pion e4, il y a le très gênant coup des noirs 9...Fh3 qui interdit le petit roque aux blancs. C'est pourquoi, les blancs ne doivent pas se précipiter et capturer le pion e4 avec le fou.

De même, sur le coup **9...Dg6** permettant aux noirs de protéger leur pion de plus e4, il y a le bon coup **10.Cb5** qui exploite le fait que le roi noir n'a pas encore roqué pour menacer de réaliser une fourchette en c7. Les noirs sont alors forcés de jouer **10...Fd6** pour défendre le pion c7, **11.Cd2 f5** pour protéger le pion e4 suivi de **12.f3** (D) pour ouvrir les lignes.



Reprenons le cours de la variante classique après 9...0-0. Les blancs continuent **10.Cd2** pour capturer le pion e4, **10...Fb6** pour éviter la fourchette fou-dame après Cxe4, **11.Cxe4 Dg6** (*D*). Les blancs sortent de l'ouverture avec une position saine et agréable à jouer.



7...0-0

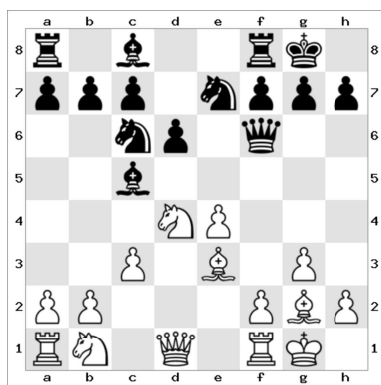
C'est un coup un peu moins ambitieux des noirs, car il permet aux blancs de s'emparer tout de

suite du contrôle de l'importante case d5 dans cette ouverture.

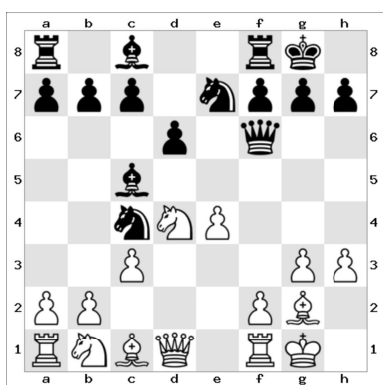
Néanmoins, il permet quand même aux noirs de mettre leur roi en sécurité, et c'est pourquoi, c'est le coup le plus joué à notre niveau.

Les blancs répondent par le coup logique **8.Fg2** pour suivre leur plan et interdire aux noirs la poussée d5.

Les noirs poursuivent d'habitude par **8...d6 9.0-0** (*D*). Les blancs ont les idées de pousser f4 ou de jouer Cc2 (Fxe3 Cxe3) pour échanger les fous de cases noires.



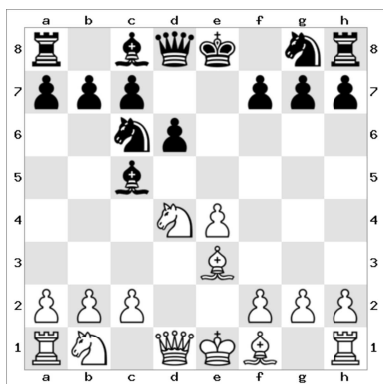
Dans cette position, les noirs continueront souvent par **9...Ce5** **10.h3** pour empêcher Cg4, **10...Cc4** pour attaquer le Fe3 et le pion b2, **11.Fc1** (*D*) pour tout défendre.



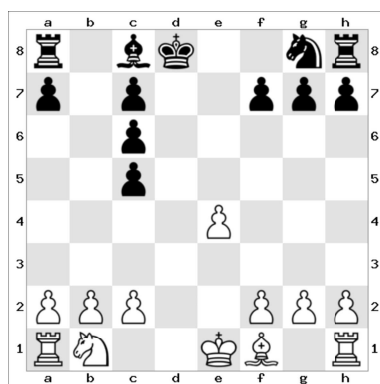
La position est égale et les blancs ont plusieurs idées pour continuer : b3 pour repousser le Cc4, Fe3 pour replacer le fou sur une bonne case, f4 pour répondre e5 au coup des noirs d5, Cd2 et Cf3 pour replacer le cavalier sur une meilleure case.

5...d6

Une autre ligne possible pour les noirs après **5.Fe3 d6** (D). Ils veulent ainsi protéger leur Fc5. Mais en fait, ce coup de défense n'est pas très bon pour des raisons stratégiques.



Les blancs exploitent la faute des noirs par **6.Cxc6 bxc6 7.Fxc5 dxc5 8.Dxd8+ Rxd8** (D) pour abîmer la structure de pions noirs : la chaîne c7-c6-c5 est horrible et annonce une très bonne finale en perspective pour les blancs.

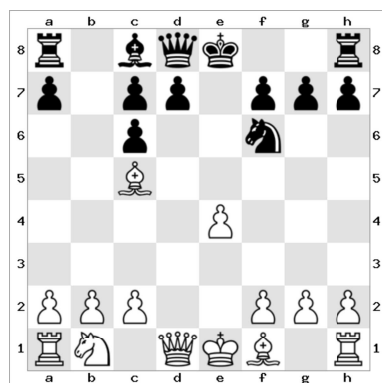
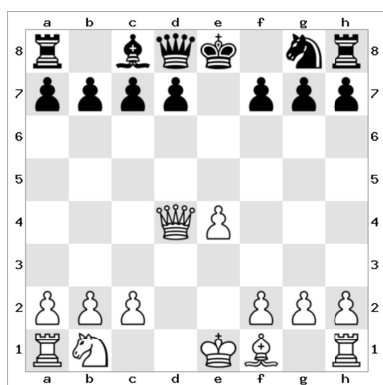


Ils ont d'ailleurs plusieurs plans à leur disposition : Cd2-Cb3 ou Cc3-Ca4 pour attaquer le pion c5, Td1 pour mobiliser la tour sur la colonne ouverte, Fc4 pour attaquer le pion f7 et Rd2-Rd3 pour centraliser le roi et protéger le pion e4.

5...Cxd4

Encore un coup moyen des noirs qui permet aux blancs dans cette ligne de centraliser leur dame, où son influence sur le jeu est très importante après **6.Fxd4 Fxd4 7.Dxd4** (D) qui attaque le pion g6 au passage.

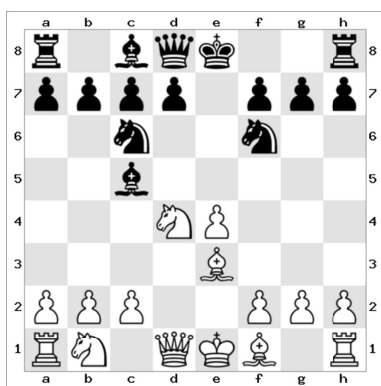
Les blancs ont les idées Cc3, 0-0-0 pour sécuriser le roi et f3 pour consolider le pion e4 avant d'attaquer sur l'aile roi avec les poussées thématiques g4-h4-g5-h5.



Avec une pièce de plus, le plan des blancs est simple : échanger le plus de pièces possibles pour entrer dans une finale gagnante.

5...Cf6

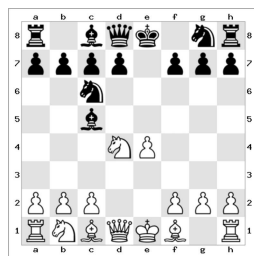
Les noirs commettent une grave erreur en jouant **5.Fe3 Cf6** (D).



Les blancs gagnent une pièce après **6.Cxc6** attaquant la dame noire suivi de **6...bxc6** **7.Fxc5** (D). Le fou noir est perdu.

Chapitre 2

La variante Steinitz

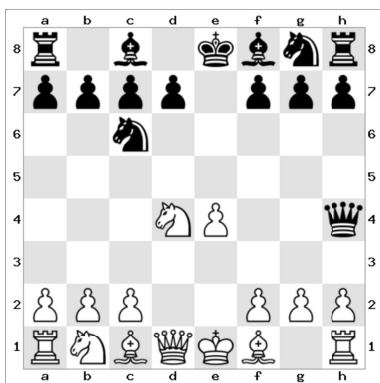


1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Cxd4 Dh4 (variante Steinitz) 5.Cc3
5...Fc5 6.Fe3
6...Cf6 Cf5
5...Fb4 6.Fe2 Dxe4 7.Cb5
7...De5 8.f4
7...Fa5 8.Cxc7
7...Dxf2 8.Ff3
7...Rd8 8.0-0 Fxc3 9.Cxc3
7...Fxc3+ 8.bxc3
8...Rd8
8...De5 9.f4

**1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4
4.Cxd4 Dh4**

La variante Steinitz de la partie écossaise a été nommée ainsi en l'honneur du joueur d'échecs autrichien Wilhelm Steinitz (1836-1900).

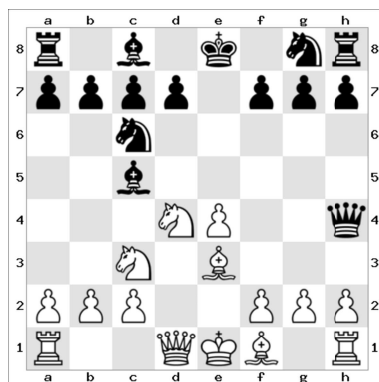
C'est une variante piègeuse et dangereuse si les blancs ne sont pas correctement préparés. Ce coup agressif des noirs **4...Dh4** (D) menace tout simplement de capturer le pion e4 sur échec.



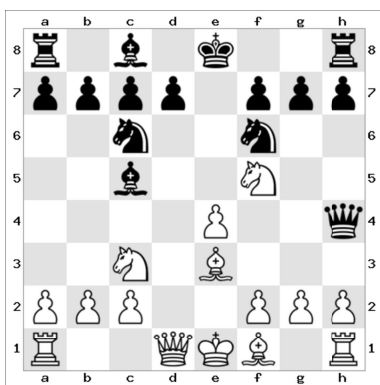
Dans un premier temps, les blancs défendent leur pion e4 par **5.Cc3**, ce qui permet de développer une pièce au passage. Sur quoi les noirs continuent la plupart du temps en jouant un coup de fou : **5...Fc5** ou **5...Fb4**.

5...Fc5

Dans cette ligne, les noirs augmentent la pression en attaquant de nouveau le Cd4. Les blancs répondent par **6.Fe3** (D) pour le défendre et menacent de jouer Cf5 ou Cf3, suivi de g4 si Dh5, pour attaquer la dame noire et gagner le Fd6 qui est en prise.



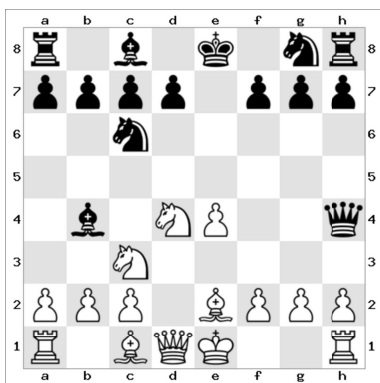
Par exemple, **6...Cf6** pour attaquer le pion e4 une deuxième fois, **7.Cf5** (D) qui attaque la dame noire et découvre une attaque sur le Fc5 non protégé. Le fou noir est perdu.



5...Fb4

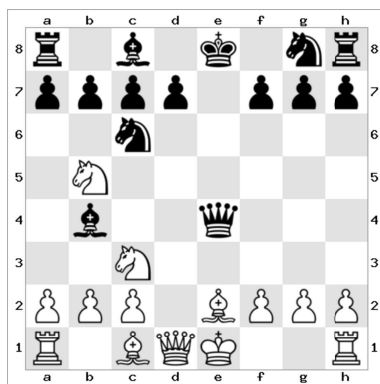
La meilleure ligne pour les noirs. Ils clouent le Cc3 et renouvellent la menace de prise en e4.

Les blancs réagissent par un coup a priori douteux **6.Fe2** (D) qui laisse **6...Dxe4** que les noirs s'empressent généralement de jouer.



En réalité, les blancs sacrifient volontairement le pion e4 pour ne pas entrer dans des lignes où les noirs possèdent une trop grande initiative.

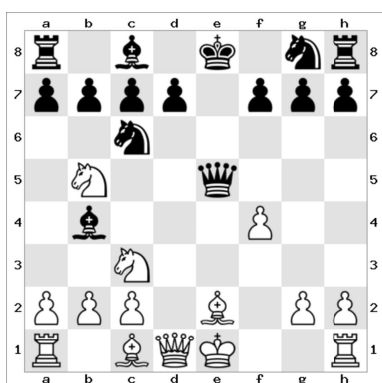
Les blancs continuent par **7.Cb5** menaçant de faire une fourchette roi-tour en c7 (D).



À ce stade, les noirs peuvent jouer des coups plus ou moins bons pour parer la menace de fourchette en c7 : 7...De5, 7...Fa5, 7...Dxf2, 7...Rd8 et 7...Fxc3+.

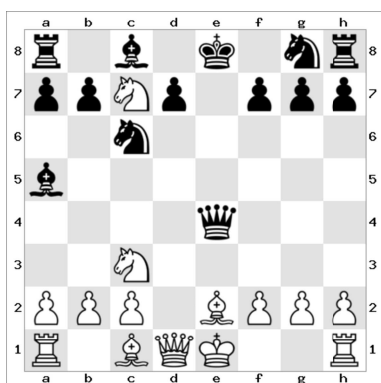
7...De5

Les noirs protègent la case c7 avec la dame, mais c'est un coup plutôt mauvais, car les blancs peuvent réagir par la poussée **8.f4** (D) chassant la dame noire et la fourchette en c7 devient imparable.



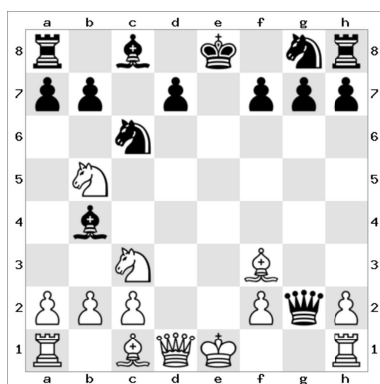
7...Fa5

Les noirs protègent la case c7 avec le fou, mais c'est un assez mauvais coup puisqu'il n'empêche pas réellement la fourchette sur la case c7 : **8.Cxc7+** et la De4 est toujours en prise ce qui empêche les noirs de jouer Fxc7, sous peine de perdre leur dame.



7...Dxf2

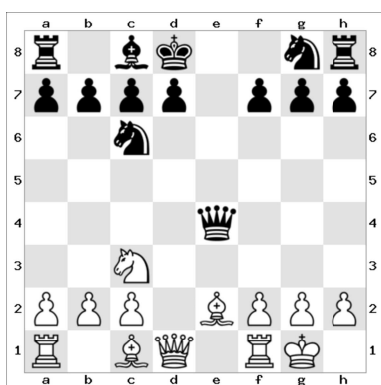
Ce coup des noirs peut faire peur à première vue, mais il y a une ressource pour les blancs : **8.Ff3** (D) suivi de Cxc7+. La fourchette est inévitable et les blancs gagnent la Ta8.



7...Rd8

Probablement le meilleur coup des noirs dans cette position.

Cependant, il ne pose pas de problème aux blancs après **8.0-0 Fxc3 9.Cxc3** (D), mais il faut bien faire attention à ne pas échanger les dames dans cette position avec un pion de moins pour les blancs, mais un avantage de développement à exploiter rapidement avec les plans : Te1, Ff3, Fe3, Dd2, Tad1.

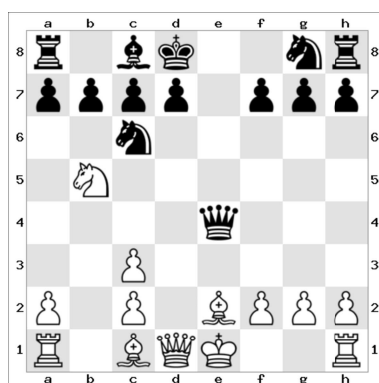


7...Fxc3+

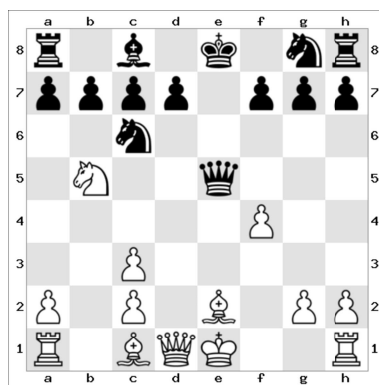
En général, les noirs jouent plutôt la prise du Cc3 pour mettre le roi blanc en échec et simplifier la position.

Dans cette ligne, les blancs continuent par **8.bxc3** pour maintenir la menace de fourchette en c7 avec l'inconvénient de doubler les pions sur la colonne c, créant ainsi une faiblesse dans la position blanche.

8...Rd8 (D), un bon coup qui permet d'éviter la fourchette. Après quoi, les blancs terminent leur développement par 0-0 et Fe3 ou Fg5 selon la réaction des noirs pour exploiter la faiblesse du roi noir.



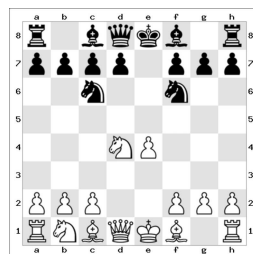
À noter que sur **8...De5**, il y a toujours **9.f4** (D) pour dévier la dame de la protection de c7 et la fourchette devient une nouvelle fois inévitable.



Dans cette position, les blancs prennent l'avantage après **Cxc7+** suivi de **Cxa8**.

Chapitre 3

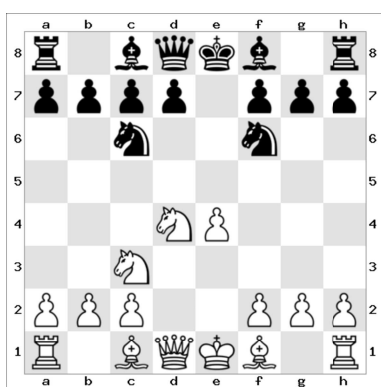
La variante Schmidt



1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Cxd4 Cf6 (variante Schmidt) 5.Cc3
5...d6 6.Fe2
5...Fc5 6.Fe3
5...Fb4 6.Cxc6 bxc6 7.Fd3 d5 8.exd5 cxd5 9.0-0 0-0 10.Fg5
5...Cxd4 6.Dxd4 d6 (6...Fe7 7.e5) 7.f3 Fe7 8.Fe3 0-0 9.0-0-0

**1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4
4.Cxd4 Cf6**

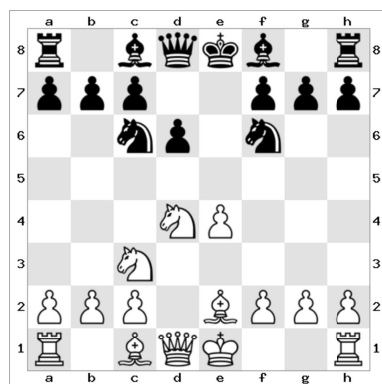
C'est la variante Schmidt qui mène à la sous-variante des quatre cavalier de la partie écossaise après **5.Cc3** (*D*) qui permet de développer le cavalier noir tout en attaquant le pion e5.



Les noirs ont le choix entre plusieurs possibilités pour continuer la partie, principalement : 5...d6, 5...Fc5, 5...Fb4 et 5...Cxd4.

5...d6

Un bon coup qui empêche l'avance du pion en e5. Les blancs répondent par **6.Fe2** (*D*).

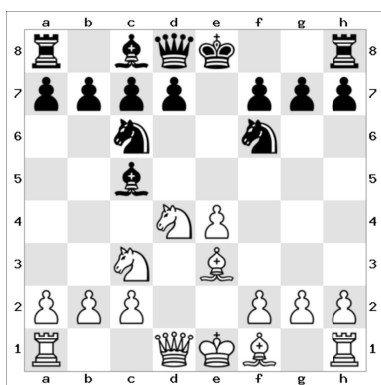


Les blancs ont un plan simple : 0-0, Fe3 et la poussée thématique f4 pour un meilleur contrôle du centre de l'échiquier.

Les blancs pourront ensuite préparer éventuellement une attaque sur l'aile roi avec g4-g5 (plan agressif), ou bien la poussée centrale e5 après avoir joué h3, pour éviter Cg4, puis Dd2 et Te1 (plan tranquille).

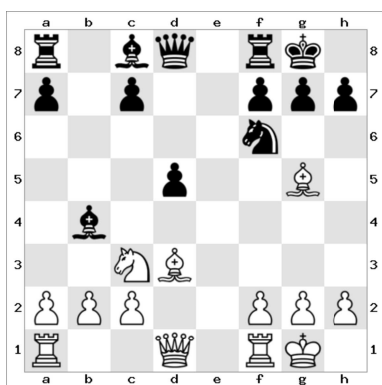
5...Fc5

Dans cette ligne, les noirs attaquent deux fois le Cd4. Les blancs jouent **6.Fe3** (*D*) avec des plans familiers pour attaquer à l'aile roi : Fe2, Dd2, f3, 0-0-0 suivi de g4-h4-g5-h5.



5...Fb4

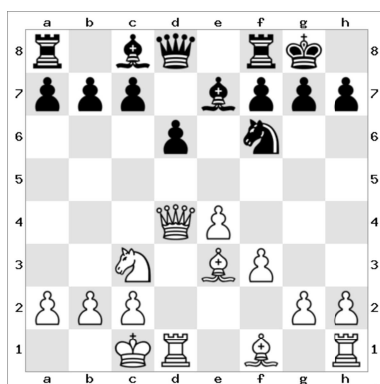
Les noirs clouent le Cc3 et menacent de prendre le pion e4. Les blancs jouent **6.Cxc6 bxc6 7.Fd3 d5 8.exd5 cxd5 9.0-0 0-0 10.Fg5** (D) avec les idées Df3, h3, Tfe1 et Td1 pour centraliser les tours.



5...Cxd4

Les noirs veulent tout de suite supprimer le Cd4 des blancs bien placé sur une forte case centrale.

Les blancs poursuivent par **6.Dxd4 d6** (6...Fe7 7.e5 et le Cf6 noir doit retourner sur sa case de départ !), **7.f3 Fe7 8.Fe3 0-0 9.0-0-0** (D).



Les blancs pourront continuer par un coup prophylactique comme Rb1 pour sécuriser le roi, voire Dd2 si nécessaire, suivi d'un plan familier pour attaquer à l'aile roi : g4-h4-g5-h5.