

D  
E  
B  
U  
T  
A  
N  
T  
S  
  
7

---

Anonyme 9 ans – école primaire lyonnaise

Auteur de ce cahier : Christophe LEROY

Nom : \_\_\_\_\_

Collectif FFE-PSEJE – D7 – Cahier Débutant 7 – CL SR – v1.00 – 01/01/14 - 1

<b>SOMMAIRE</b> <b>DES IDEES DANS LES OUVERTURES - PARTIES CHOISIES</b>
--

**Principes :**

- Principes : l'ouverture, le milieu de partie et la finale. (partie 1)
- Le centre - Notions élémentaires. (partie 2)
- L'ouverture - Exercices d'application. (partie 3)

**Des Mats rapides à l'aide de la Dame :**

- Le Mat du Lion. (partie 4)
- Le Mat du Berger. (partie 5)
- Le Mat du Berger bis. (partie 6)
- Le réfutation du Mat du Berger. (partie 7)
- D'autres Mats avec la Dame. (partie 8)

**Des Mats rapides à l'aide des Cavaliers :**

- Le mat de Légal. (partie 9)
- Quelques illustrations de Mats avec les Cavaliers. (partie 10)
- Quelques illustrations de Mats avec les Cavaliers - Bis. (partie 11)

**Des idées dans les ouvertures, quelques exemples de parties :**

- La défense Damiano. (partie 12)
- La défense Pétrov. (partie 13)
- La défense Française. (partie 14)
- La défense des 4 Cavaliers - Huit parties exemples. (partie 15)
- La partie Espagnole. (partie 16)
- Les principales ouvertures. (partie 17)

**Solutions :**

- Solutions. (partie 18)

# PARTIE 1

## PRINCIPES

### A. L'OUVERTURE, la phase de développement

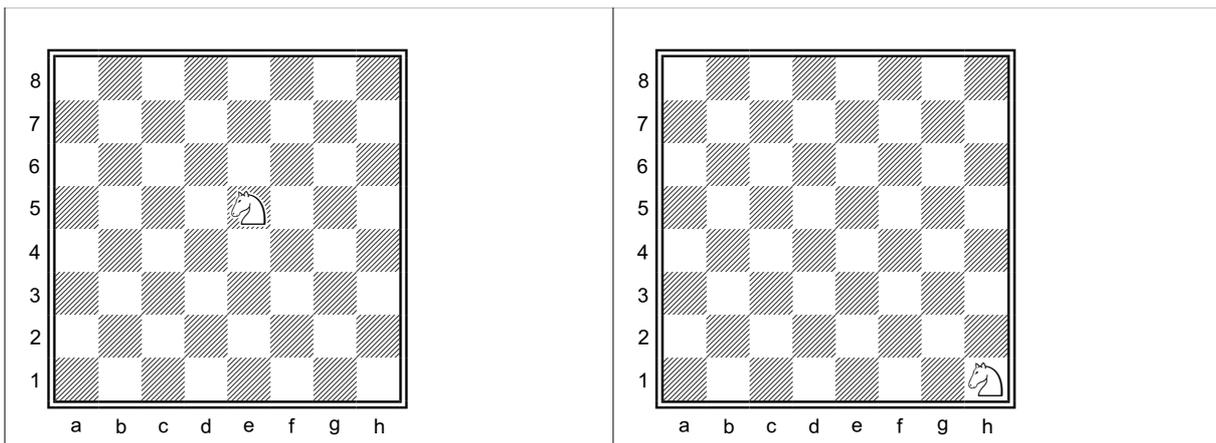
**Il faut :**

**Ne pas perdre de temps !** Vous devez sortir rapidement vos Pièces sur des cases « naturelles » d'abord les Pièces légères (Cavaliers et Fous), ensuite les Pièces lourdes (Dame et Tours).

**Il faut :**

**Contrôler le centre :** Établissez un Pion au centre (1.e4 ou d4), puis vos Pièces (par exemple, Cf3, Cc3, Fc4, Fg5) . Une Pièce centralisée est une Pièce active !

Comparez les cases contrôlées par le Cavalier dans ces deux diagrammes !



**L'activité maximum pour un Cavalier !**

**L'activité minimum pour un Cavalier !**

**Il faut :**

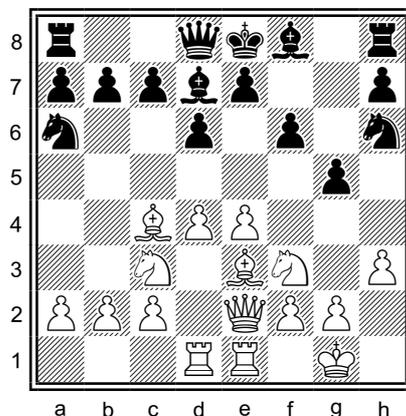
**Mettre le Roi à l'abri.** C'est l'utilité du Roque qui permet aussi d'activer les Tours en facilitant leur mise en communication.

Roquez donc au plus tôt ! Le petit Roque est plus rapide et plus sûr que le grand Roque.

## Il ne faut pas :

**Jouer la même Pièce plusieurs fois dans le début** : si vous attaquez avec seulement 2 Pièces au lieu de vous développer, il est pratiquement sûr que votre attaque sera stoppée.

## Il faut développer toutes vos Pièces !



**Un développement parfait pour les Blancs dans cette position. Un désastre pour les Noirs car aucun des principes ci-dessus n'a été respecté. Les Blancs peuvent déjà gagner par 1 Cxg5 ! fxg5 (par exemple) 2 Dh5+ Cf7 3 Dxf7 Mat !**

## B. LE MILIEU DE PARTIE, la phase « créative ».

### C'est là que le combat commence !

#### Deux principes de base :

- 1) Il faut avoir un plan, on ne peut pas attaquer sans idée.
- 2) Il ne faut pas oublier que votre adversaire lui aussi a son plan ! Réfléchissez bien sur le coup qu'il vient de jouer , vous éviterez de mauvaises surprises !

Vous ne devez pas jouer au coup par coup, mais avoir une conception d'ensemble : **vosre plan**. Par exemple, cela peut être l'attaque du roque adverse, ou l'occupation des lignes (colonnes, diagonales) pour l'invasion par vos Pièces du camp adverse, ou encore la création d'un Pion passé soutenu.

Comme dans l'ouverture, le centre a son importance : si les Pions centraux sont bloqués, la partie se disputera sur les ailes, si le centre n'est pas bloqué, il sera le lieu du combat.

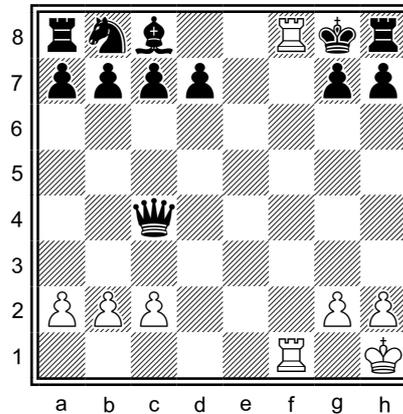
**Sachez échanger à bon escient** : évitez l'échange de vos Pièces les plus actives et essayer de forcer l'échange des Pièces adverses actives.

Occupez le « terrain » , placez vos Pièces de façon à ce qu'elles « s'expriment » le mieux et limitez les mouvements des Pièces de l'adversaire.

En conclusion , dans le milieu de jeu vous devez faire preuve d'inventivité et d'attention, **c'est le plus imaginaire et le plus attentif qui gagnera**, c'est à dire le plus « présent » sur l'échiquier. Recherchez systématiquement l'initiative, imposez votre jeu !

Certains plans sont très faciles à concevoir, d'autres plus complexes. Par exemple, si vous avez fait le petit roque et votre adversaire le grand - ou l'inverse- un assaut général avec les Pions et les Pièces sur le Roi adverse s'impose.

Dans de nombreux cas, le plan consiste à **attaquer le Roque adverse**, car ne l'oubliez pas, le **but du jeu est l'Échec et Mat**.



**Une position absurde. Les Noirs ont un gros avantage matériel mais sont Mat !**

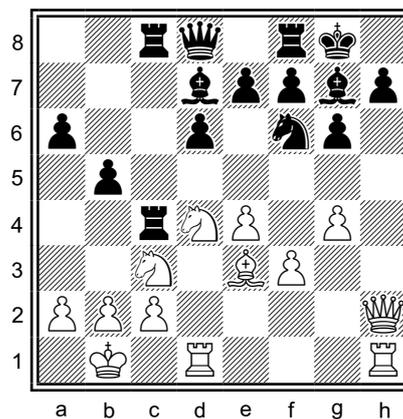
## Le Centre

Avant d'attaquer le Roque adverse, il faut surveiller le centre. En effet, le centre a un énorme pouvoir sur la conduite à suivre lors d'une partie d'Échecs.

On peut ainsi distinguer plusieurs sortes de centre : Le centre mobile ou stabilisé.

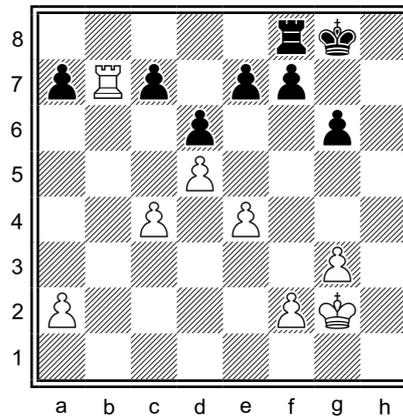
- Avec un **centre mobile**, c'est souvent là que se déroule le combat.

- Avec un **centre stabilisé** (Pions bloqués entre eux), l'attaque se déroule sur les ailes. Sur l'aile-Dame (invasion des Pièces sur les colonnes semi-ouvertes ou diagonales ouvertes) ou sur l'aile-Roi (assaut du Roque).

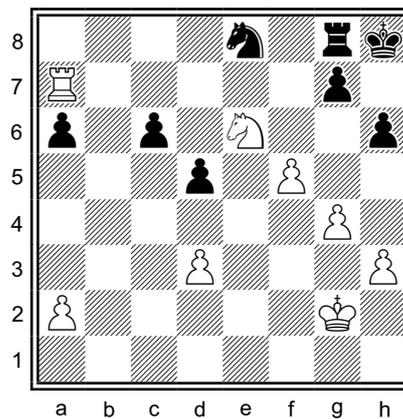


**Position avec le Petit Roque noir et le Grand Roque blanc. Les Noirs et les Blancs attaquent sur les colonnes semi-ouvertes c et h.**

Placez vos Pièces aux endroits les plus favorables : les Tours sur les colonnes ouvertes, prêtes à envahir la 7ème et la 8ème rangée. Les Fous sur les grandes diagonales, là où ils balayent le plus grand nombre de cases possibles. Les cavaliers profondément enfoncés dans le camp adverse - la position est idéale pour un Cavalier placé sur la 6ème rangée et soutenu par un de ses propres Pions.



**La Tour blanche est dans un endroit très favorable. Elle est sur la seule colonne ouverte (la colonne b) et est idéalement placée sur la 7ème rangée. De là elle peut attaquer tous les Pions adverses.**



**Le Cavalier blanc e6, avec son puissant avant poste f5 et la Tour blanche a7 sur la 7ème rangée dominant de belle manière les Pièces noires.**

### **C. LA FINALE, la phase « technique »**

C'est le domaine des grands joueurs !

En principe, ce stade de la partie est atteint quant les Dames ont été échangées et que le matériel est suffisamment réduit pour que la notion de Roque perde de sa signification. Attention ! Il existe néanmoins des finales de Dames et le Roi doit tout de même être activé.

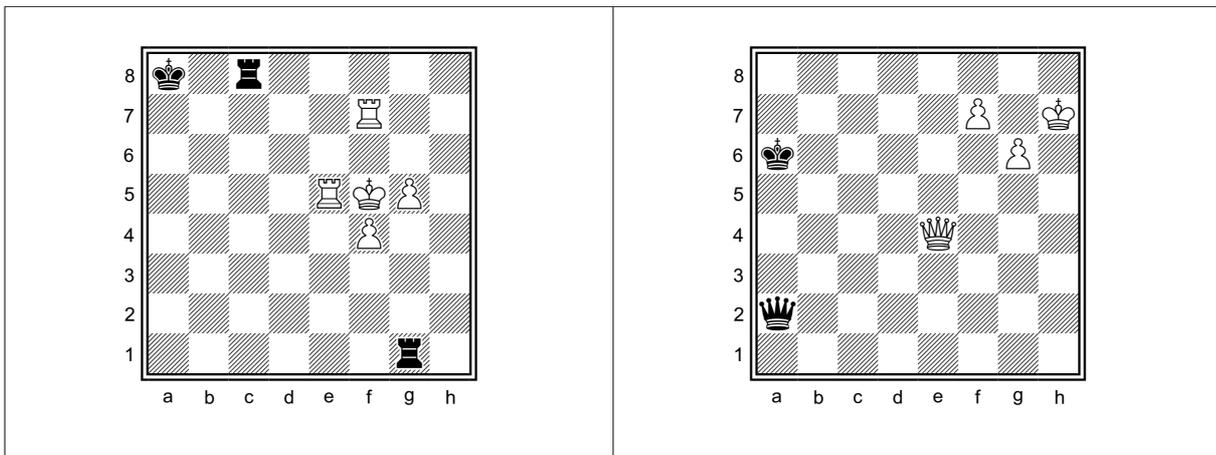
**Le Roi** devient actif, c'est ce qui caractérise la phase finale de la partie. Si, dans l'ouverture et le milieu de jeu il faut abriter son Roi, maintenant, après les échanges du milieu de jeu, « Sa Majesté » peut (et doit) entrer en scène !

**Les Tours**, Pièces à longue portée, montrent leur force. Après les échanges de Pions du milieu de jeu, elles ont enfin des colonnes pour entrer dans le camp adverse.

**Le Pion**, « l'âme du Jeu d'Echecs », prend une nouvelle importance : le gain en finale repose le plus souvent sur la **promotion** d'un Pion.

Que faut-il faire ?

Avant tout ne pas oublier qu'en finale la moindre erreur est fatale. Attention à vos coups de Pions ! Apprendre les finales théoriques, en particulier les finales de Pions, avec l'aide d'un livre.



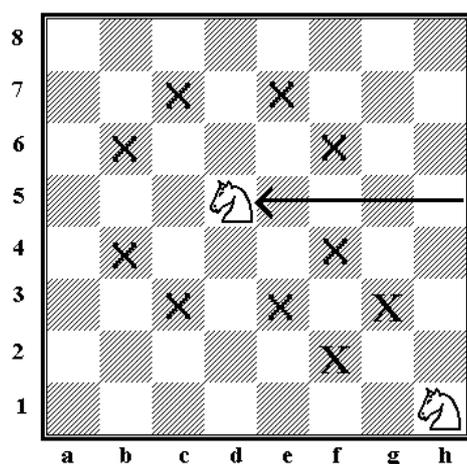
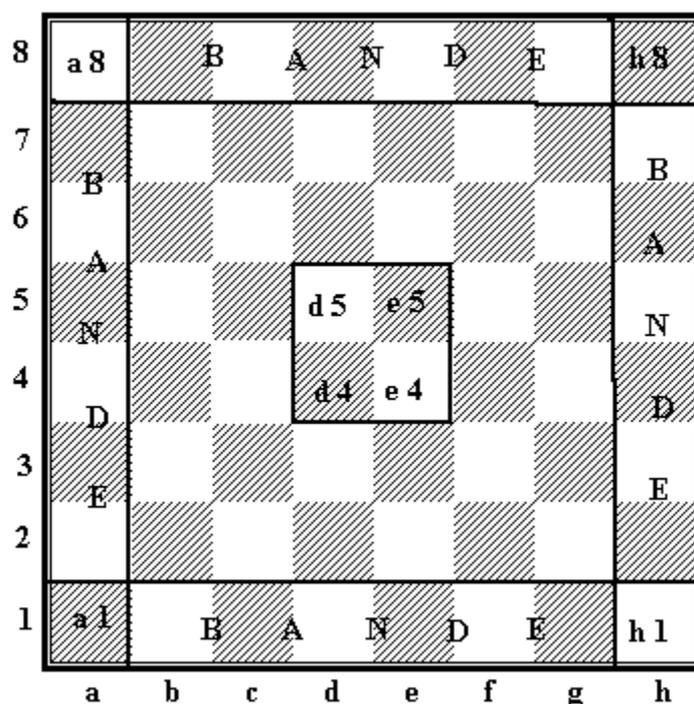
**Dans ces deux positions le Roi blanc est très actif. Le Roi devient une Pièce très efficace même contre les toutes puissantes Tours ou Dame. Il en est ainsi dans pratiquement toutes les finales ou le Roi devient une Pièce à part entière. Activez votre Roi !**

## PARTIE 2

### LE CENTRE - NOTIONS ELEMENTAIRES

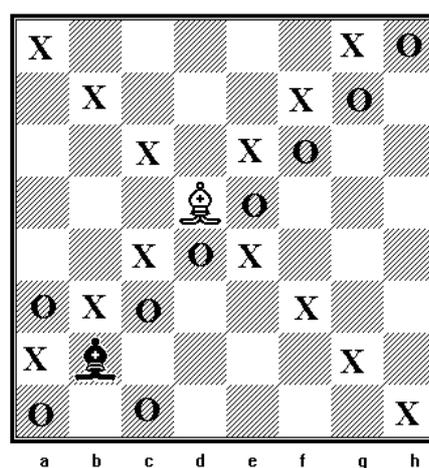
Les livres d'Échecs insistent souvent sur l'importance du centre. On représente ainsi les quatre cases centrales de l'échiquier : d4, e4, d5 et e5. Leur valeur stratégique deviendra progressivement de plus en plus évidente.

Par opposition, la bande comprend les cases les plus éloignées du centre, c'est à dire les colonnes "a" et "h" et les premières et huitièmes traverses. Les quatre cases d'angle (a1, a8, h1 et h8) font bien sûr partie de la bande.



Ce Cavalier a 8 possibilités

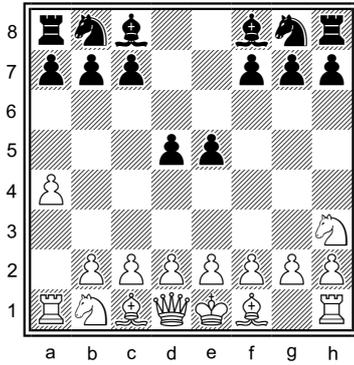
Le Cavalier n'a que 2 possibilités !



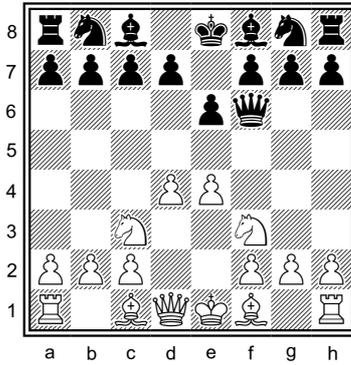
Le Fou Blanc au centre a 13 possibilités de déplacement, tandis que le Fou Noir n'a que 9 possibilités.

# PARTIE 3

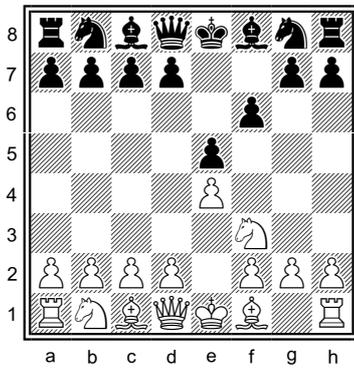
## L'OUVERTURE - EXERCICES D'APPLICATION



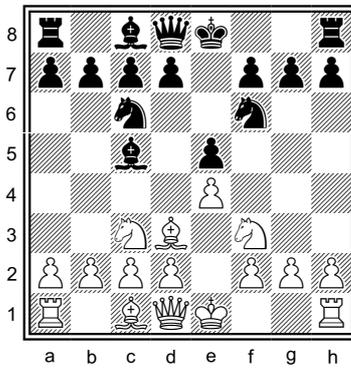
Quels sont les coups faibles joués par les Blancs ?  
1 \_\_\_\_\_



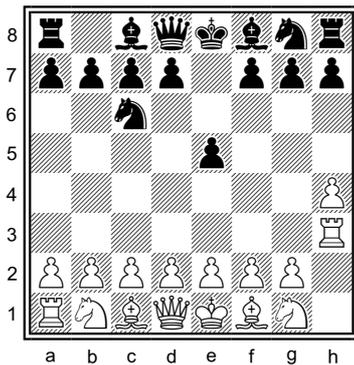
Quels sont les coups faibles joués de part et d'autre ?  
2 \_\_\_\_\_



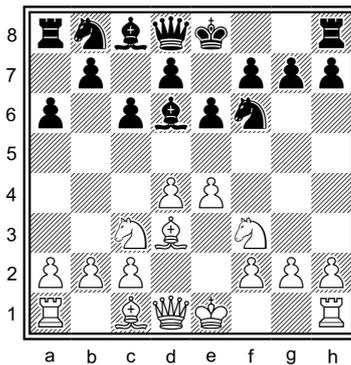
Encerle le Pion qui n'a pas bien joué l'ouverture.  
3 \_\_\_\_\_



Encerle la pièce qui n'a pas bien joué l'ouverture.  
4 \_\_\_\_\_



Qui a le mieux joué l'ouverture ?  
5 \_\_\_\_\_



Les Blancs peuvent jouer un coup très fort.  
Lequel ?  
6 \_\_\_\_\_

## PARTIE 4

### LE MAT DU LION

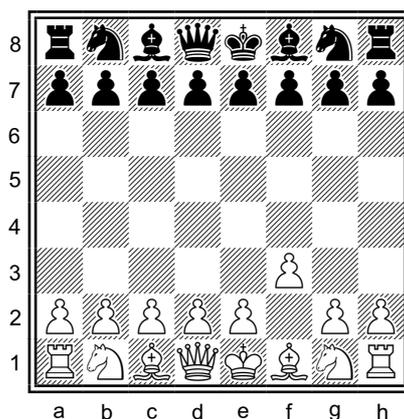
Ce Mat catastrophique pour ton adversaire est le Mat le plus rapide du jeu d'Échecs. Certains joueurs de club le qualifient plus péjorativement de "Mat de l'idiot" ou encore de "Mat de l'imbécile" ! Dans cette partie, en effet les Noirs matent les Blancs avec une rapidité foudroyante...

#### Partie 1 :

#### 1 f3 ?

Un coup très faible (voir diagramme). 1 e4 ou 1 d4 sont bien meilleurs !

#### Après 1 f3 ?



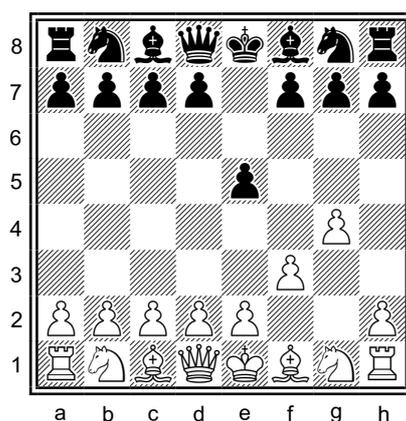
#### 1 ... e5 !

Après ce coup très fort; les Noirs peuvent déjà développer le Fou f8 et la Dame d8 !

#### 2 g4 ??

L'un des plus mauvais coups des Échecs !! (voir diagramme)

#### Après 2 g4 ??



#### Et les Noirs jouèrent 2 ... Dh4 ! Mat.

Incroyable mais vrai, deux coups ont suffi aux Noirs pour Matur leur adversaire. Ceci est le Mat le plus rapide qui existe dans le jeu d'Échecs à partir de la position de départ !

Rien ne permet aux Blancs de prendre la Dame noire ; de plus, les Blancs ne peuvent rien interposer

Nom : \_\_\_\_\_

entre la Dame noire et leur Roi, et enfin ils ne peuvent pas prendre la fuite. En conclusion il y a bien Échec et Mat.

Ce genre de Mat peut également être réalisé par les Blancs, mais il leur faudra un coup supplémentaire :

**Partie 2 :**

**1 d4 ! f5 !?**

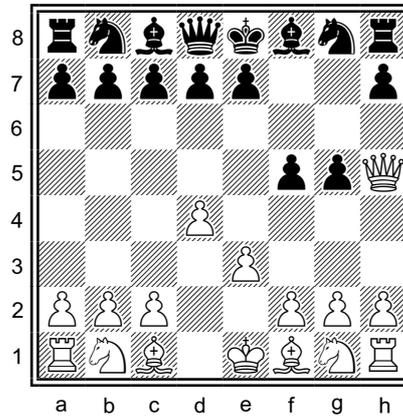
Un coup à ne pas conseiller au débutant

**2 e3 g5 ??**

Les Noirs ne développent aucune Pièce et joue un coup désastreux.

**3 Dh5 Mat ! (voir diagramme)**

**Position finale**



## PARTIE 5

### Le MAT DU BERGER ou la Terreur de tous les débutants !

Ce Mat est le plus connu des joueurs d'Échecs. Il n'est pas rare de voir un bon nombre de parties se terminer par ce fameux Mat du Berger.

#### Exemple 1 :

1 e4 !

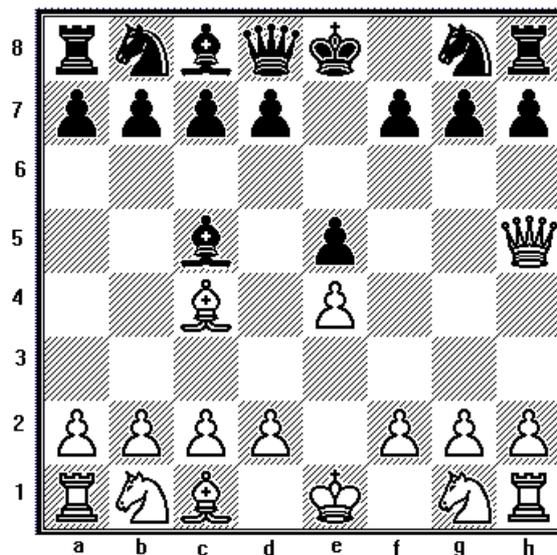
L'un des meilleurs coups à la disposition des Blancs. Ils prennent le centre, ils peuvent développer le Fou f1 et la Dame d1 et libère ainsi rapidement leur jeu.

1 ... e5 !

Excellent coup des Noirs !

2 Fc4 Fc5 3 Dh5 (voir diagramme)

Après 3 Dh5 !



Ce coup de Dame au 3ème coup est en général à déconseiller fortement mais... pourquoi ne pas l'essayer face à un grand amateur.

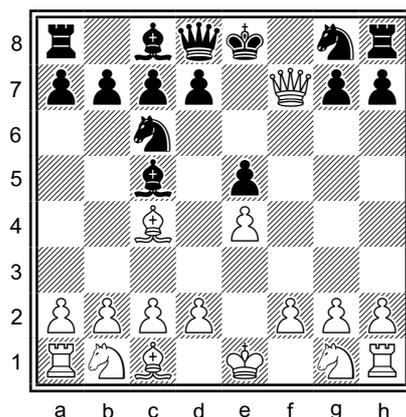
Il est vrai que le développement des Blancs n'est pas achevé. Ce coup se réfute facilement par les Noirs (voir partie 7) à moins que ceux-ci ne soient pas attentifs à la double menace qui pèse sur f7.

3 ... Cc6 ??

Un très mauvais coup ! 3 ... Df6 ! qui contre-attaquait était bien meilleur. Le coup 3 ... Cc6 ?? permet une victoire rapide des Blancs...

4 Dxf7 Mat ! (voir diagramme)

## Position finale



Ce Mat du Berger a le mérite d'illustrer la faiblesse de la case f7 chez les Noirs. A noter que les Blancs ont la même faiblesse, mais sur la case f2. Ces Pions méritent donc une grande surveillance surtout quand le petit Roque n'a pas été effectué.

### Exemple 2 :

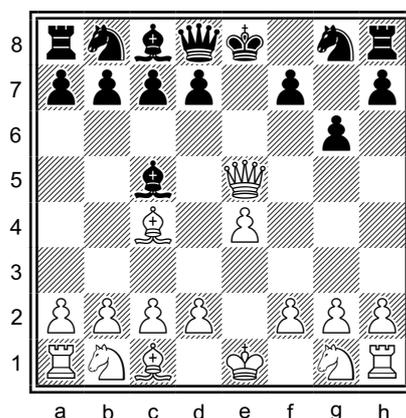
1 e4 e5 2 Fc4 Fc5 3 Dh5

Une nouvelle tentative du Mat du Berger

3 ... g6 ??

Les Noirs se défendent mieux qu'à la partie précédente mais laissent leur centre et donc le Pion e5 en prise !

4 Dxe5+ ! (voir diagramme)



Les Blancs attaquent le Roi noir et la Tour noire h8.

4 ... De7 !

La meilleure défense et le meilleur coup

### 5 D<sub>x</sub>h8 D<sub>x</sub>e4+

Les Noirs possèdent ainsi un petit contre jeu.

### 6 C<sub>e</sub>2 !

Les Blancs se développent !

### 6 ... R<sub>f</sub>8

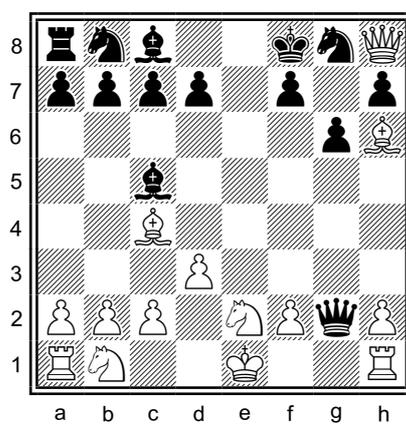
Afin de défendre le Cavalier g8

### 7 d3 !

Les Blancs se développent toujours et avec gain de temps sur la Dame qui est obligée de jouer une nouvelle fois !

### 7 ... D<sub>x</sub>g2 8 F<sub>h</sub>6+ (voir diagramme)

Après 8 F<sub>h</sub>6+ !



### 8 ... R<sub>e</sub>7 forcé 9 D<sub>e</sub>5+

Les Blancs ne lâcheront plus le Roi noir qui est dans les « courants d'air » !

### 9 ... R<sub>d</sub>8 10 F<sub>g</sub>5+ ! f6 11 F<sub>x</sub>f6+ C<sub>x</sub>f6 (11 ... F<sub>e</sub>7 était un peu meilleur) 12 D<sub>x</sub>f6+ R<sub>e</sub>8 13 F<sub>f</sub>7+ ! R<sub>f</sub>8

Nous arrivons à un Mat forcé très important à connaître en 3 coups 14 F<sub>x</sub>g6+ ! (voir diagramme)

<p>Diagramme d'échecs montrant la position après 14 F<sub>x</sub>g6+. Les Blancs ont joué F<sub>x</sub>g6+, attaquant le Roi noir en e7. Les Noirs ont joué R<sub>d</sub>8. Les Blancs ont joué F<sub>g</sub>5+, f6, F<sub>x</sub>f6+, C<sub>x</sub>f6, D<sub>x</sub>f6+, R<sub>e</sub>8, F<sub>f</sub>7+, R<sub>f</sub>8.</p> <p>Après 14 F<sub>x</sub>g6+ !</p> <p><b>14 ... R<sub>g</sub>8 forcé 15 D<sub>f</sub>7+ R<sub>h</sub>8 16 D<sub>x</sub>h7 Mat !</b> (voir diagramme final)</p>	<p>Position finale.</p> <p>Diagramme d'échecs montrant la position finale. Les Blancs ont joué F<sub>x</sub>g6+, attaquant le Roi noir en e7. Les Noirs ont joué R<sub>g</sub>8. Les Blancs ont joué D<sub>f</sub>7+, R<sub>h</sub>8, D<sub>x</sub>h7.</p> <p>L'une des « variantes » du terrible Mat du Berger a encore frappé !</p>
---	---

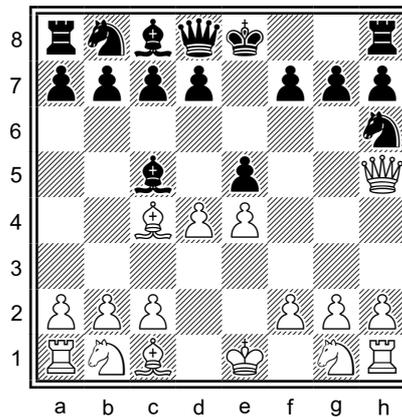
## PARTIE 6

### Le MAT DU BERGER Bis

1 e4 e5 2 Fc4 Fc5 3 Dh5 Ch6 ?

Une autre tentative de défense qui va s'avérer mauvaise.

4 d4 ! (voir diagramme)



Pour enlever le défenseur de la case f7 c'est à dire le Cavalier h6 et tout cela avec gain de temps puisque le Fou noir c5 est attaqué !

4 ... Fxd4 !

Un moindre mal. Le Fou défend l'important Pion e5

5 Fxh6 !

Continue le plan du mat du Berger et gagne déjà une Pièce puisque 5 ... gxh6 ?? serait immédiatement puni par 6 Dxf7 Mat !

5 ... g6 6 Df3 !

Renouvelle la menace sur f7 !

6 ... De7 !

Un bon coup de défense.

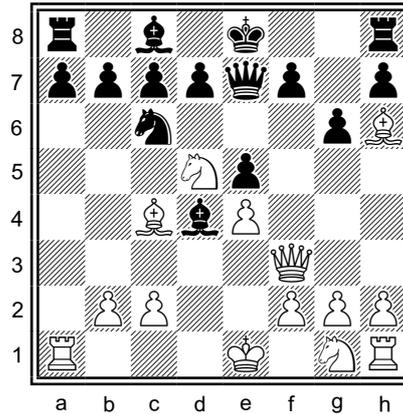
7 Cc3 !

Le Cavalier se développe et menace de s'installer en d5

7 ... Cc6 ?

Les Noirs auraient dû échanger leur Fou d4 contre le Cavalier Blanc c3.

**8 Cd5 ! (voir diagramme)**



Un avant poste de rêve !

**8 ... Dd8**

Les Noirs reculent !

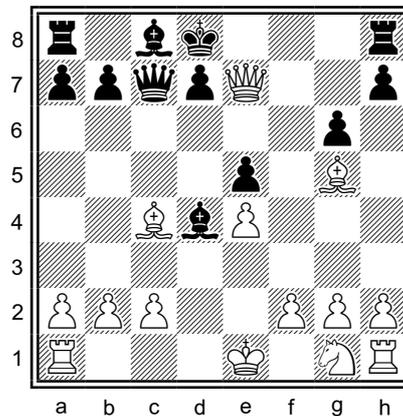
**9 Cxc7+ !**

Libère la diagonale du Fou c4 et renouvelle la menace sur f7 tout en déviant la Dame.

**9 ... Dxc7**

9 ... Re7 10 Fg5+ Rd6 11 Fxd8 résistait un peu plus mais était sans espoir de toute façon !

**10 Dxf7+ Rd8 11 Fg5+ ! Ce7 12 Dxe7 Mat. (voir diagramme final)  
Position finale.**



Le Mat du Berger paraît donc imparable ? Il n'en est rien ! (voir la partie 7)

## PARTIE 7

### La Réfutation du MAT DU BERGER

**1 e4 e5 2 Fc4 Cc6 !**

Les Noirs prévenus d'avoir un spécialiste du Mat du Berger jouent ce coup afin d'entraîner les Blancs à leur perte mais après 2 ... Cf6 ! le Mat du Berger ne serait plus qu'un lointain souvenir puisqu'après 3 Dh5 ?? le Cavalier f6 jouerait Cavalier prend Dame !

**3 Dh5 g6 !**

3 ... Df6 était intéressant mais les Noirs ne préfèrent pas aventurer leur Dame dans un piège !

**4 Df3**

Les Blancs renouvellent leur menace favorite !

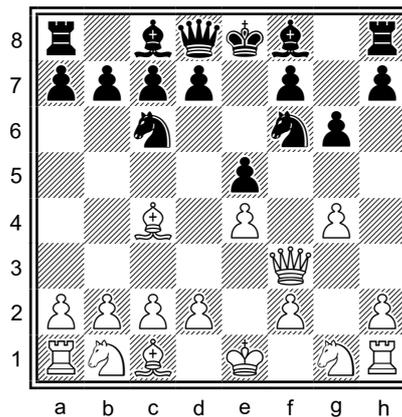
**4 ... Cf6 !**

Il faut, dès les premiers coups, sortir les Pièces mineures et en particulier les Cavaliers !

**5 g4 !? (voir diagramme)**

Un coup intéressant est d'une logique implacable après 6 g5 ! le Cavalier Noir s'enlève et il suit 7 Dxf7 Mat !

**Après 5 g4 !?**



**5 ... Cd4 !**

Lorsqu'on vous attaque sur une aile, contre-attaquez... au centre !

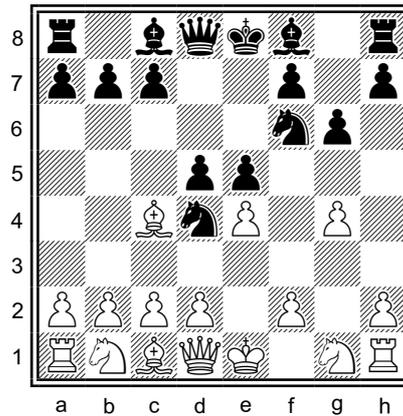
**5 Dd1**

Pratiquement forcé

### 5 ... d5 ! (diagramme)

La contre-attaque au centre, une haute conception des Échecs !

Après 5 ... d5 !



7 exd5 Fxg4

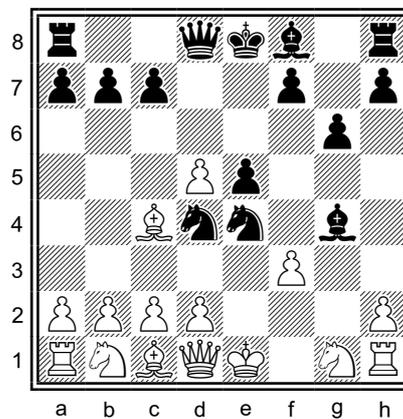
Contre-attaque réussie !

8 f3 !?

Ce coup affaiblit inutilement la diagonale e1-h4 où se trouve le Roi blanc, mais après le coup 8 Fe2 la réponse noire 8 ... Dxd5 gagne la Tour blanche et la partie ! Le coup 8 Ce2 serait un désastre puisqu'il suivrait 8 ... Cf3+ ! 9 Rf1 Fh3 Mat !

8 ... Ce4 ! (voir diagramme)

Après 8 ... Ce4 !



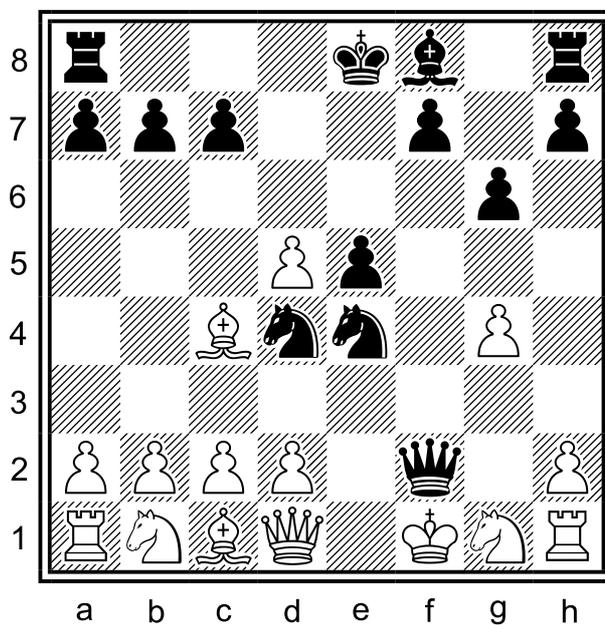
La symphonie du centre ! Les Noirs libèrent la diagonale affaiblie d8-h4 des Blancs pour la magnifique Dame noire !

9 fxg4

9 h4 ! Df6 ! est tout aussi dangereux !

**Dh4+ 10 Rf1 Df2 Mat ! (voir le diagramme final)**

Après 10 ... Df2 Mat !



Le Mat du Berger balayé !

## PARTIE 8

### D'AUTRES MATS AVEC LA DAME

1 e4 e5 2 f4 !?

Le risqué Gambit du Roi. Les Blancs affaiblissent la diagonale e1-h4 où se trouve leur Roi !

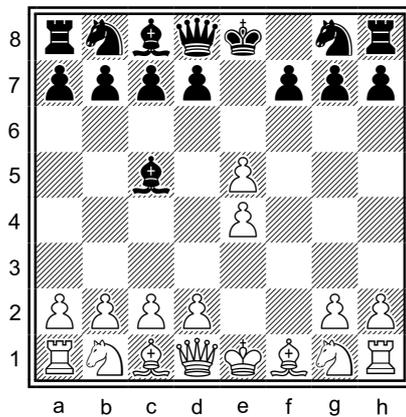
2 ... Fc5 !

Les Noirs tendent un piège et se développent au lieu d'aller à la chasse aux Pions par 2...exf4 !?

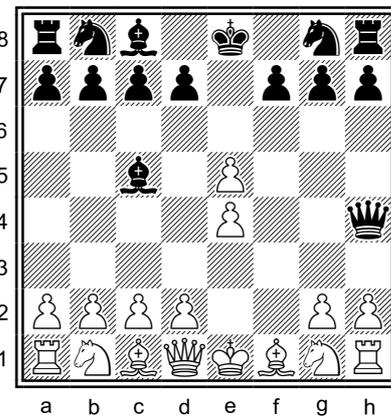
3 fxe5 ?? (voir diagramme)

Ce coup est une grossière erreur, il fallait jouer Cf3 !

Après 3 ... fxe5 ??



Après 3 ... Dh4+ !



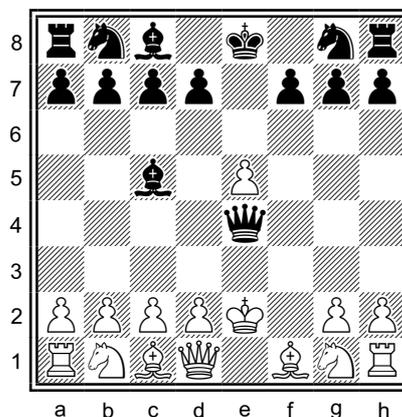
Les Blancs profitent immédiatement de la diagonale affaiblie et du Pion central e4 non défendu et jouent 3 ... Dh4+ ! (voir diagramme)

4 Re2 ??

Les Blancs devaient jouer 4 g3 ! Dxe4+ 5 De2 Dxh1 6 Cf3 afin d'essayer d'enfermer la Dame Noire et cela malgré la perte nette d'une Tour. La perte d'une Tour ne fait jamais plaisir mais le coup 4 Re2 ?? est catastrophique !

Il s'ensuit 4 ... Dxe4 ! Mat (voir diagramme)

Position finale.



Nom : \_\_\_\_\_

## PARTIE 9

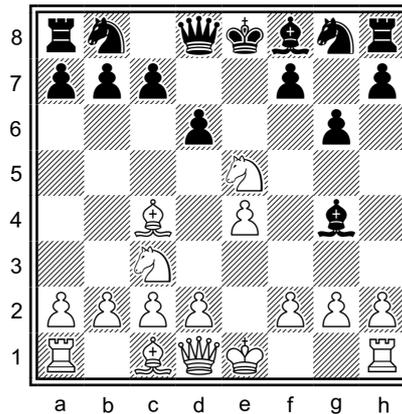
### LE MAT DE LEGAL

Ce joli mat est tiré d'une partie jouée à Paris en 1750 entre Le Sieur De LEGAL et Sir SAINT-BRIE.

**1 e4 e5 2 Fc4 d6 3 Cf3 Fg4 4 Cc3 g6 ?**

Cette erreur coûte un Pion et va être magistralement exploitée. Il faut, tout d'abord, développer les Cavaliers et ensuite les Fous afin de roquer le plus vite possible ! Le coup 4 ... g6 ? pour jouer 5 ... Fg7 est trop lent...

**5 Cxe5 !!(voir diagramme)**



Après 5 Cxe5 !!

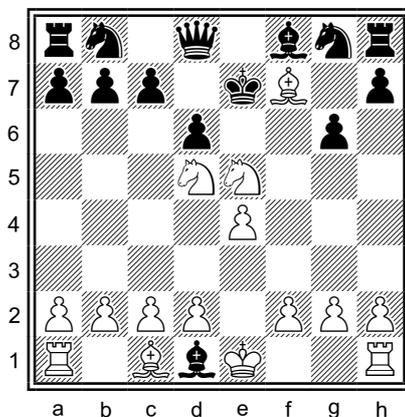
Ce coup permet de capturer un Pion tout en laissant la Dame en prise. Les Noirs gourmands et n'en croyant pas leur yeux se ruèrent sur la Dame Blanche... empoisonnée !

**5 ... Fxd1 ?**

Un moindre mal eut été la capture du Cavalier e5 par 5 ... dxe5. Les Blancs auraient alors joué 6 Dxdg4 avec un Pion de plus et une Paire de Fous qui leur donne une position largement supérieure.

**6 Fxf7 + Re7**

Il n'y a guère d'autres choix



Après 7 Cd5 Mat !

**7 Cd5 Mat ! (voir diagramme)**

Les trois Pièces mineures blanches contrôlent tout l'entourage du Roi Noir. Ce tableau de Mat est vraiment fascinant et très esthétique.

## PARTIE 10

### QUELQUES ILLUSTRATIONS DE MAT AVEC LES CAVALIERS

**1 e4 c6**

La solide défense Caro-Kann

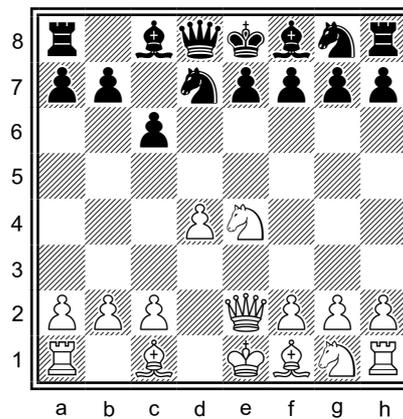
**2 d4 d5 !**

Les Noirs réparent immédiatement leur timide 1er coup c6 en luttant pour le centre !

**3 Cc3 dxe4 4 Cxe4 Cd7 5 De2 ?!** (voir diagramme)

Un coup original qui a le mérite de tendre un piège

**Après 5 De2 ?!**

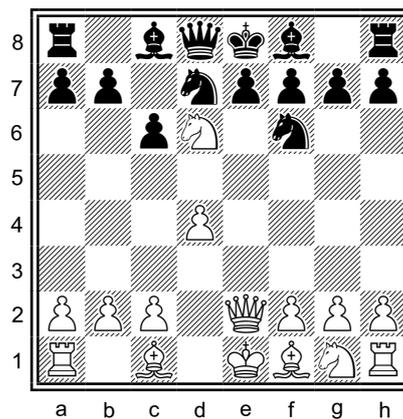


**5 ... Cgf6 ??**

Les Noirs aveugles développent leur Cavalier Roi mais un coup de Cavalier magique les réveille ! Le simple coup 5 ... e6 arrêterait toutes les menaces.

**6 Cd6 Mat !** (voir diagramme)

**Position finale.**



## PARTIE 11

### QUELQUES ILLUSTRATIONS DE MAT AVEC LES CAVALIERS - Bis

**1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Fc4 Cd4 !?**

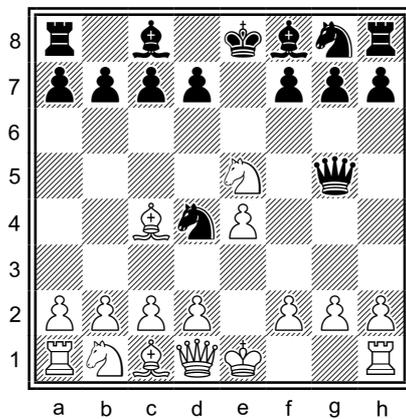
Ce coup intéressant est moins habituel que 3 ... Fc5 ou 3 ... Cf6 et tend un piège.

**4 Cxe5 ?**

Les Blancs mènent leur propre attaque sans se soucier des menaces adverses. Grâce à ce coup, ils attaquent le point faible f7 mais permettent une dangereuse contre attaque noire.

**4...Dg5 ! (voir diagramme)**

Visant à la fois le Cavalier et le Pion blanc g2 !



Après 4 ... Dg5 !

**5 Cxf7 ?**

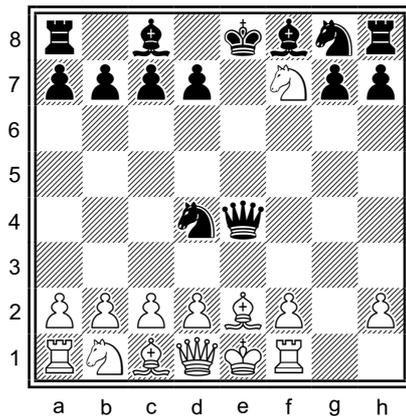
Les Blancs préfèrent la fuite en avant et continuent leur plan. 5 Fxf7+ Re7 6 Fd5 ! Dxe5 7 c3 ! Ce6 8 d4 ! avec une prise du centre était bien meilleur.

**5 ... Dxd2 !**

Les Noirs attaquent la Tour blanche.

**6 Tf1 Dxe4+ 7 Fe2 (voir diagramme)**

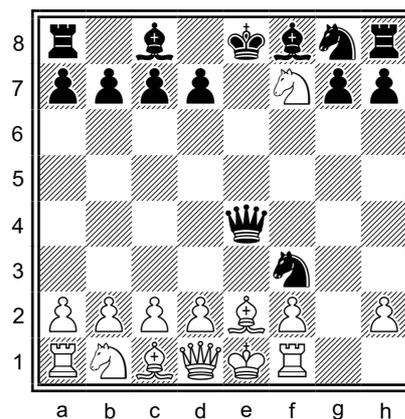
Ne surtout pas s'interposer par le coup 7 De2, cela ferait trop de mal de perdre sa Dame par 7 ... Cxe2 ! et la position blanche n'est que ruine.



Après 7 Fe2

**Alors les Noirs en finirent par 7 ... Cf3 Mat !  
(voir diagramme)**

**Position finale**



Un Mat esthétique !

## PARTIE 12

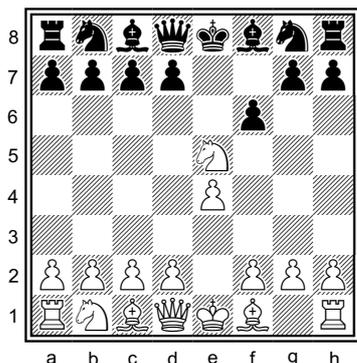
### DES IDEES DANS LES OUVERTURES - LA DEFENSE DAMIANO

**1 e4 e5 2 Cf3 f6 ?!**

Une défense douteuse du Pion central e5.

**3 Cxe5 ! (voir diagramme)**

Les Blancs sacrifient un Cavalier afin d'ouvrir la diagonale d1-h5 à leur Dame. Ils menacent ainsi directement le Roi noir.



Après 3 Cxe5 !

La Diagonale d1 – h5 est ouverte à présent !

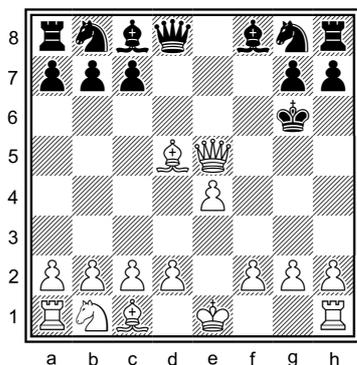
**3 ... fxe5 ?**

Le coup 3 ... De7 est bien meilleur.

**4 Dh5+ Re7 5 Dxe5+ Rf7 6 Fc4+ d5 !**

Une bonne réaction ! Les Noirs essaient de se libérer et de contrôler les cases blanches avec leur Fou c8. Sur 6 ... Rg6 suivrait 7 Df5+ Rh6 8 d4+ g5 9 h4+ avec une attaque extraordinaire.

**7 Fxd5+ Rg6 (voir diagramme)**



La promenade du Roi !

**8 Fxb7 ! Fxb7**

Afin de dévier le Fou de la diagonale blanche !

**9 Df5+ Rh6 10 h4 !**

Avec l'idée de jouer d4 et la victoire n'est pas loin !

**10 ... g5 !**

La seule défense.

**11 Df7 !**

Très fort, le Mat est imparable.

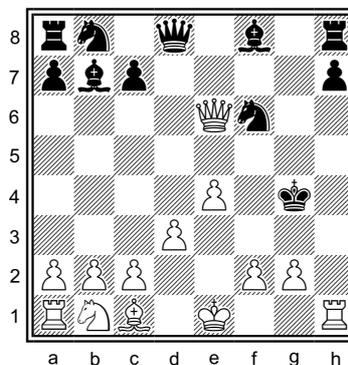
**11 ... Cf6**

Quoi d'autre ?

**12 hxg5++ Rxg5 13 d3+ Rg4 14 De6**

**Mat (voir diagramme)**

Une attaque irrésistible !



Après 14 De6 Mat

## PARTIE 13

### DES IDEES DANS LES OUVERTURES - LA DEFENSE PETROV

**1 e4 e5 2 Cf3 Cf6**

La solide défense Pétrov.

**3 Cxe5 !**

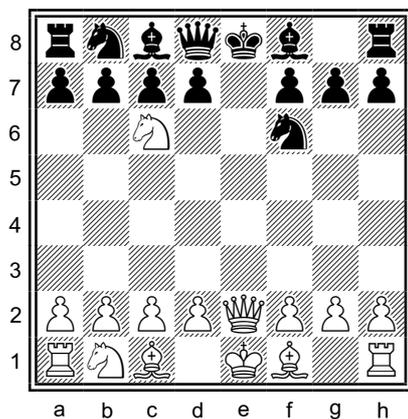
Les Blancs prennent l'important Pion central e5.

**3 ... Cxe4 ?**

Les Noirs pratiquent la symétrie ce qui est une erreur. Bien meilleur est 4 ... d6 ! 5 Cf3 Cxe4 6 d4 d5 7 Fd3 Fe7 8 0-0 Cc6 9 Te1 Fg4 10 c3 avec une position plus ou moins égale. Une variante intéressante, avec un sacrifice du Cavalier blanc e5, peut être essayée 5 Cxf7 !? Rxf7 6 d4 g6 ! 7 Cc3 et la position n'est pas claire. Les Noirs sont déroqués et ont un Roi dans les courants d'air.

**4 De2 ! d5 !**

La variante 4 ... Cf6 ?? est une très grave erreur. Les Blancs jouent 5 Cc6+ ! et la Dame Noire est perdue (voir diagramme).

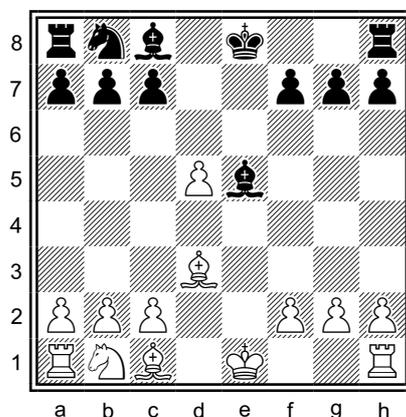


Après 5 Cc6+ !

Les Noirs sont impuissants devant l'Échec à la découverte de la Dame et du Cavalier blanc. La Dame Noire est perdue.

**5 d3 ! De7 6 dxe4 Dxe5 7 exd5 ! Fd6 8 Dxe5 Fxe5 9 Fd3 (voir diagramme)**

Et les Noirs ont un Pion de moins sans aucune compensation.



Après 9 Fd3

## PARTIE 14

### DES IDEES DANS LES OUVERTURES - LA DEFENSE FRANCAISE

Cette partie fut jouée en 1931, lors d'une séance de parties simultanées par Alexandre ALEKHINE, Champion du Monde de 1927 à 1935 et de 1937 à 1946.

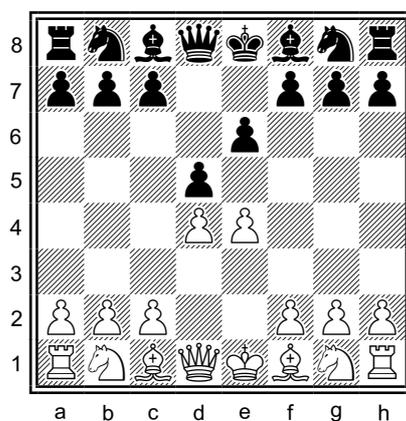
**1 e4 e6 !?**

La défense française.

**2 d4 d5 ! (voir diagramme)**

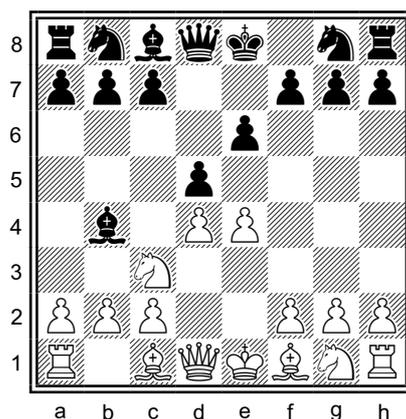
La défense française est très pratique afin d'éviter le célèbre Mat du Berger. La case f7 est couverte par la chaîne de Pions d5, e6 et f7.

Après 2 ... d5 !



**3 Cc3 ! Fb4 ! (voir diagramme)**

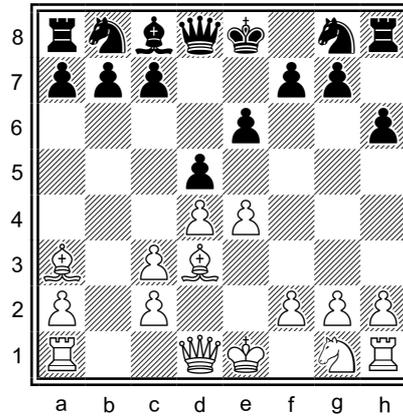
Les Blancs ont défendu leur Pion central e4 par 3 Cc3 et les Noirs le menacent déjà par 3 ... Fb4 ! (Clouage !).



Après 3 ... Fb4 !

**4 Fd3 !? Fxc3+ 5 bxc3 h6 ?!**  
Ce coup est une perte de temps...

**6 Fa3 !**  
Très fort ! Les Noirs vont avoir du mal à roquer !



Après 6 Fa3 !

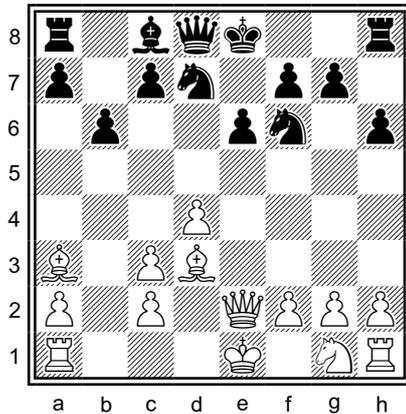
**6 ... Cd7**  
Afin de jouer si possible 7 ... c5 et fermer la diagonale a3-f8 au très fort Fou blanc a3.

**7 De2 ! dxe4 8 Fxe4 Cgf6 9 Fd3 !**

Dans les positions ouvertes il vaut mieux garder la paire de Fous. On peut remarquer que les Fous a3 et d3 sont très puissants dans cette position...

**9 ... b6 ? (voir diagramme)**

Une très grave erreur, sanctionnée immédiatement par le Champion du Monde ALEKHINE.

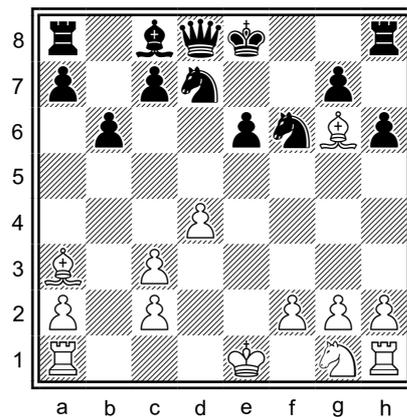


Après 9 ... b6 ?

**10 Dxe6+ !!**

Le sacrifice de Dame ne peut être refusé.

**10 ... fxe6 11 Fg6 Mat ! (voir diagramme)**



Position finale.

**PARTIE 15**

**DES IDEES DANS LES OUVERTURES - LA PARTIE DES QUATRE CAVALIERS**

**Huit parties exemples**

**PARTIE 1**

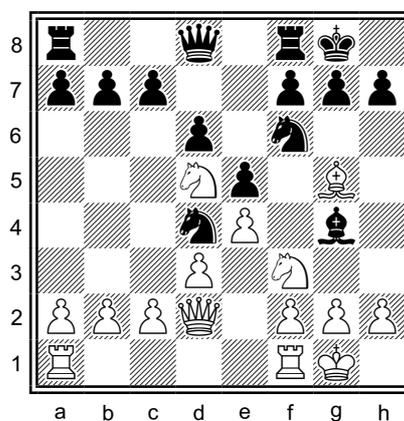
**1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Cc3 Cf6 4 Fb5 Fb4 5 0-0 0-0 6 d3 d6 7 Fg5 ! Fg4 ?**

Il faut savoir arrêter la symétrie

**8 Cd5 Cd4 9 Cxb4 Cxb5 10 Cd5 Cd4 11 Dd2 ! (voir diagramme)**

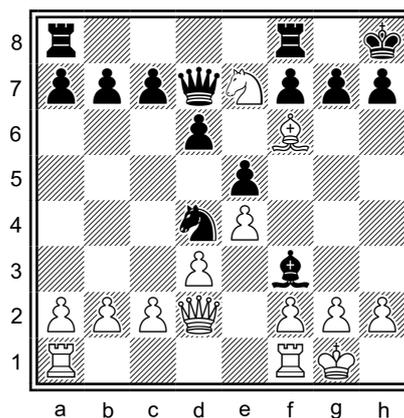
Le coup qui réfute la symétrie

Après 11 Dd2 !



**11 ... Dd7 12 Fxf6 Fxf3 13 Ce7+ Rh8 (voir diagramme)**

Après 13 ... Rh8

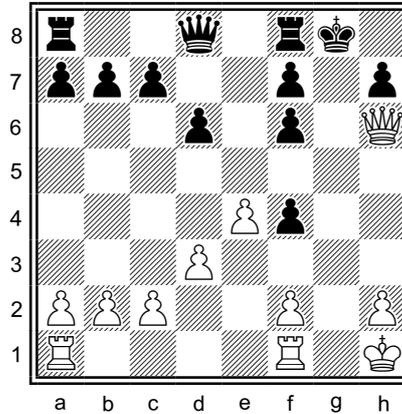


**14 Fxg7+ ! Rxc7 15 Dg5+ Rh8 16 Df6+ Mat !**

## PARTIE 2

**1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Cc3 Cf6 4 Fb5 Fb4 5 0-0 0-0 6 d3 d6 7 Fg5 ! Fg4 ? 8 Cd5 Cd4 9 Cxb4 Cxb5 10 Cd5 Cd4 11 Dd2 ! Fxf3 12 Fxf6 gxf6 13 Dh6 Ce2+ 14 Rh1 Fxg2+ 15 Rxc2 Cf4+ 16 Cxf4 exf4 17 Rh1 (voir diagramme)**

Après 17 Rh1 !



**17 ... Rh8 18 Tg1 Tg8 19 Txc8+ Dxc8 20 Tg1 1 - 0**

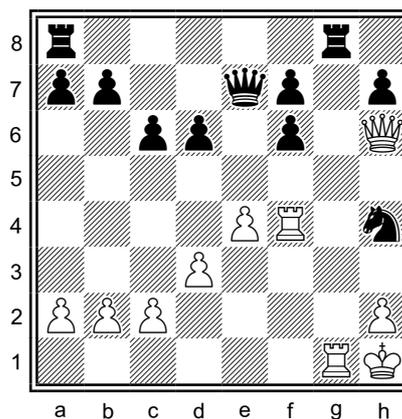
## PARTIE 3

**1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Cc3 Cf6 4 Fb5 Fb4 5 0-0 0-0 6 d3 d6 7 Fg5 ! Fg4 ? 8 Cd5 Cd4 9 Cxb4 Cxb5 10 Cd5 Cd4 11 Dd2 ! c6**

Une autre suite intéressante est 11 ... Cxf3+ 12 gxf3 Fxf3 13 Fxf6 ? gxf6 14 Dh6 Rh8 ! 15 Cxf6 Tg8+ 16 Cxg8 Dxc8+ 0-1

**12 Cxf6+ gxf6 13 Fh4 Fxf3 14 Dh6 ! Ce2+ 15 Rh1 Fxg2+ 16 Rxc2 Cf4+ 17 Rh1 Cg6 18 Tg1 Rh8 19 Tg4 Tg8 20 Tag1 De7 21 f4 exf4 22 Txf4 Cxh4 (voir diagramme)**

Après 22 ... Cxh4

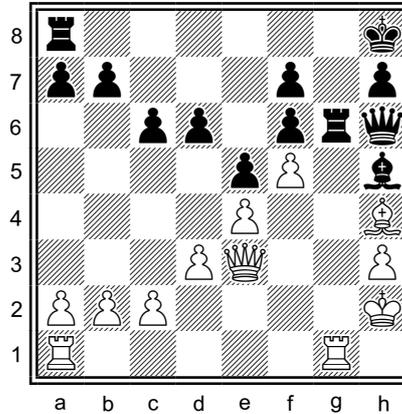


**23 Dxc7+ ! Rxc7 24 Txc4+ Mat !**

## PARTIE 4

1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Cc3 Cf6 4 Fb5 Fb4 5 0-0 0-0 6 d3 d6 7 Fg5 ! Fg4 ? 8 Cd5 Cd4 9 Cxb4 Cxb5 10 Cd5 Cd4 11 Dd2 ! Cxf3+ 12 gxf3 Fxf3 13 h3 ! c6 14 Cxf6+ gxf6 15 Fh4 Rh8 16 Rh2 Tg8 17 Tg1 Tg6 18 De3 Fh5 19 f4 Df8 20 f5 Dh6 (voir diagramme)

Après 20 ... Dh6



21 Txf6! 1-0

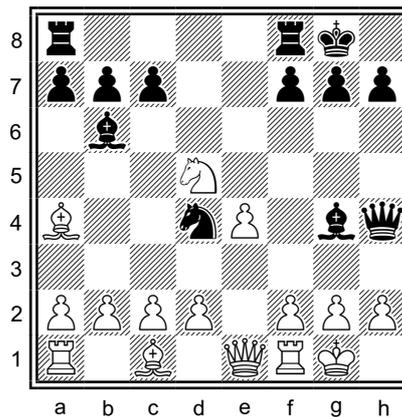
## PARTIE 5

1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Cc3 Cf6 4 Fb5 Fc5 5 Cxe5 Cd4 6 Fa4 0-0 7 Cd3 Fb6 8 Cf4 d5 !

Il faut ouvrir les lignes sur un Roi encore au centre !

9 Cfxd5 Cxd5 10 Cxd5 Dh4 11 0-0 ? Fg4 ! 12 De1 (voir diagramme)

Après 12 De1



12 ... Cf3+ ! 13 gxf3 Fxf3 0-1

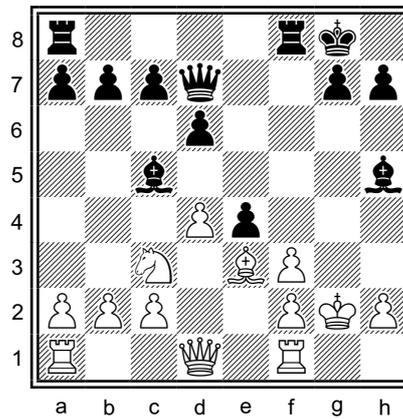
## PARTIE 6

1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Cc3 Cf6 4 Fb5 Fc5 5 Cxe5 Cd4 6 Fa4 0-0 7 0-0 ?! d6 8 Cf3 Fg4 9 d3 Cd7  
10 Fxd7 Dxd7 11 Fe3 Cxf3+ 12 gxf3 Fh5

Avec la menace 13 ... Dh3

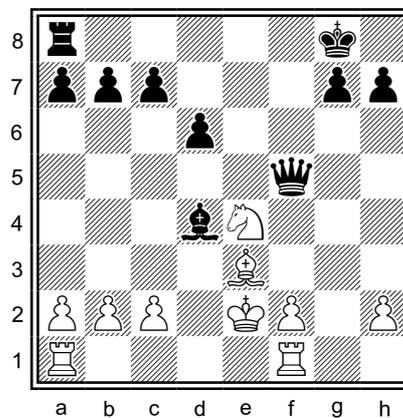
13 Rg2 f5 ! 14 d4 ?? fxe4 (voir diagramme)

Après 14 ... fxe4 !



15 Cxe4 Fxf3+ 16 Dxf3 Txf3 17 Rxf3 Df5+ 18 Re2 Fxd4 ! (voir diagramme)

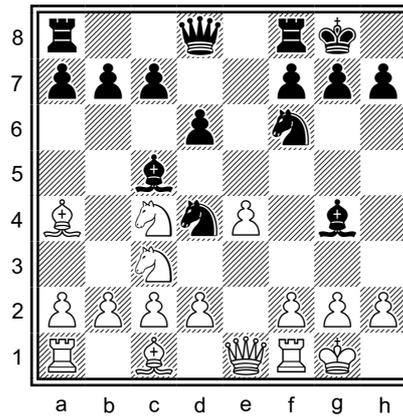
Position finale



## PARTIE 7

1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Cc3 Cf6 4 Fb5 Fc5 5 Cxe5 Cd4 6 Fa4 0-0 7 0-0 ?! d6 8 Cc4 Fg4 9 De1  
(voir diagramme)

Après 9 De1

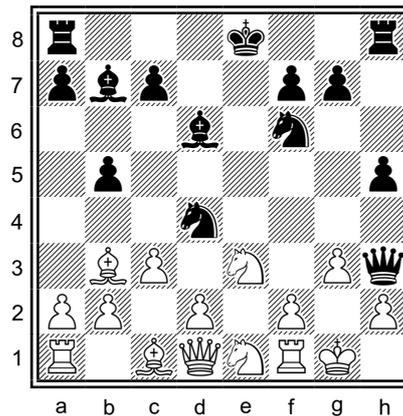


9 ... Cf3+ ! 10 gxf3 Fxf3 11 d4 Dc8 ! 12 Ce3 Dh3 13 dxc5 Cg4 0-1

### PARTIE 8

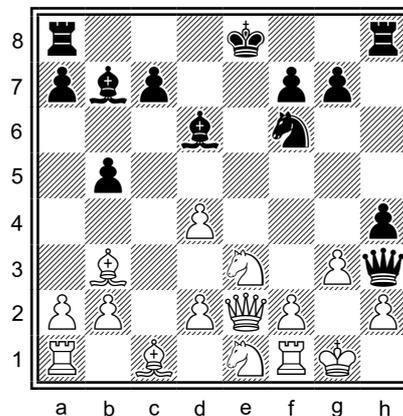
1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Cc3 Cf6 4 Fb5 Fc5 5 Cxe5 Cd4 6 Fc4 De7 7 Cd3 d5 ! d6 8 Cxd5 Dxe4+ 9 Ce3 Fd6 10 0-0 ? b5 11 Fb3 Fb7 12 Ce1 Dh4 13 g3 Dh3 14 c3 h5 ! (voir diagramme)

Après 14 ... h5 !



15 cxd4 h4 16 De2 (voir diagramme)

Après 16 De2



16 ... Dxe2+ ! 17 Rxe2 hxe3+ 18 Rg1 Th1+ 0-1

Nom : \_\_\_\_\_

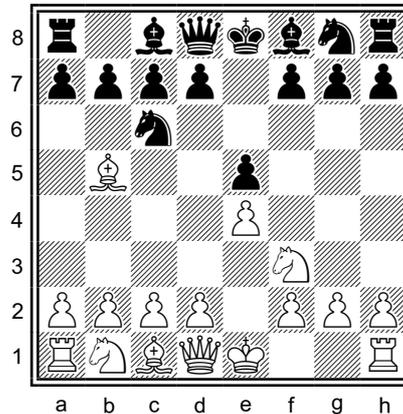
## PARTIE 16

### DES IDEES DANS LES OUVERTURES - LA PARTIE ESPAGNOLE

**1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Fb5 ! (voir diagramme)**

La partie espagnole. Le Fou vient menacer le Cavalier noir c6 et par la même occasion le centre noir e5.

**Après 3 Fb5 !**



**3 ... a6 !**

Le coup le plus utilisé face au Fou blanc b5 !

**4 Fxc6**

La variante d'échange. Le coup 4 Fa4 est lui aussi très bon.

**4 ... dxc6 5 0-0 !**

Les Blancs s'aperçoivent que le coup 5 Cxe5 ?! est réfuté par 5 ... Dd4 ! et les Noirs ont déjà égalisé. Par exemple 6 Cf3 Dxe4+ 7 De2 Dxe2+ 8 Rxe2 Fd6 avec égalité.

**5 ... Fg4 !?**

Ainsi le Cavalier blanc f3 est cloué et ne peut prendre l'important Pion noir e5.

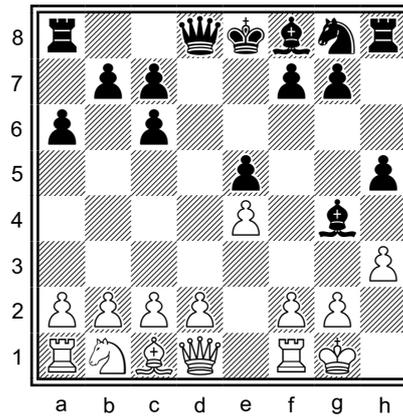
**6 h3 !**

Que le Fou s'en aille !

**6 ... h5 ! (voir diagramme)**

Non !

Après 6 ... h5 !



**7 hxg4 ?**

Les Blancs permettent aux Noirs d'ouvrir la colonne h pour la Tour et leur Dame. L'attaque de Mat ne se fait pas attendre ! Le coup 7 d3 ! avec la suite 7 ... Df6 ! 8 Cbd2 ! Ce7 9 Te1 ! Cg6 était bien meilleur.

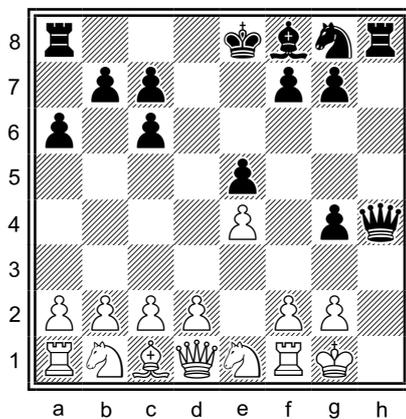
**7 ... hxg4 8 Ce1 ??**

Le coup 8 d3 ! résistait mieux, bien que les Noirs aient déjà l'avantage avec l'ouverture de la colonne h.

**8 ... Dh4 ! (voir diagramme)**

Les Noirs menacent 9 ... Dh2 ou 9 ... Dh1 Mat !

Après 8 ... Dh4 !



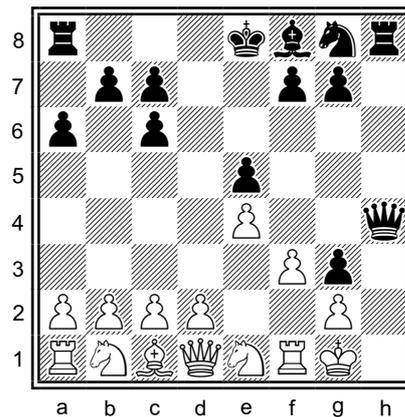
**9 f3 !**

Les Blancs trouvent la seule défense pour retarder le Mat. Le Roi blanc veut s'échapper par 10 Rf2 !

**9 ... g3 !! (voir diagramme)**

Ce coup de Pion est mortel. Le Roi blanc ne peut plus s'échapper et le Mat est imparable.

Après 9 ... g3 !!



## PARTIE 17

### LES PRINCIPALES OUVERTURES

**Attention, seuls sont donnés les coups d'arrivée et pas les coups de départ.**

**A/ Les parties ouvertes :**

#### La Défense Italienne

FERMEE	
1 e4 e5	1 e4 e5
2 Cf3 Cc6	2 Cf3 Cc6
3 Fc4 Fc5	3 Fc4 Fc5
4 c3 Cf6	4 d3 Cf6
5 d4 exd4	5 Cc3 d6
6 cxd4 Fb4+	6 Fg5 h6
7 Cc3 Cxe4	7 Fxf6 Dxf6
8 0-0 Fxc3	8 Cd5 Dd8
9 d5 Ff6	9 c3 Ce7
10 Te1 Ce7	10 Ce3 0-0
=+	= / +=

#### La partie Écossaise

CLASSIQUE		BLUMENFELD	
1 e4 e5	1 e4 e5	1 e4 e5	1 e4 e5
2 Cf3 Cc6	2 Cf3 Cc6	2 Cf3 Cc6	2 Cf3 Cf6
3 d4 exd4	3 d4 exd4	3 d4 exd4	3 Cxe5 d6
4 Cxd4 Cf6	4 Cxd4 Cf6	4 Cxd4 Cf6	4 Cf3 Cxe4
5 Cc3 Fb4	5 Cc3 Fb4	5 Cxc6 bxc6	5 d4 d5
6 Cxc6 bxc6	6 Cxc6 bxc6	6 e5 De7	6 Fd3 Fe7
7 Fd3 d5	7 Fd3 d5	7 De2 Cd5	7 0-0 Cc6
8 exd5 cxd5	8 exd5 cxd5	8 c4 Fa6	8 Te1 Fg4
9 0-0 0-0	9 0-0 0-0	9 Cd2 Cb4	9 c4 Cf6
10 Fg5 Fe6	10 Fg5 Fe6	10 Cf3 c5	10 cxd5 Cxd5
+=	+=	=	=

#### La défense Russe

BLUMENFELD	
1 e4 e5	1 e4 e5
2 Cf3 Cc6	2 Cf3 Cf6
3 d4 exd4	3 Cxe5 d6
4 Cxd4 Cf6	4 Cf3 Cxe4
5 Cxc6 bxc6	5 d4 d5
6 e5 De7	6 Fd3 Fe7
7 De2 Cd5	7 0-0 Cc6
8 c4 Fa6	8 Te1 Fg4
9 Cd2 Cb4	9 c4 Cf6
10 Cf3 c5	10 cxd5 Cxd5
=	=

#### La partie Espagnole

STEINITZ	FERMEE
1 e4 e5	1 e4 e5
2 Cf3 Cc6	2 Cf3 Cc6
3 Fb5 d6	3 Fb5 a6
4 d4 Fd7	4 Fa4 Cf6
5 Cc3 Cf6	5 0-0 Fe7
6 Fxc6 Fxc6	6 Te1 b5
7 Dd3 exd4	7 Fb3 d6
8 Cxd4 Fd7	8 c3 0-0
9 Fg5 Fe7	9 h3 h6
10 0-0-0 0-0	10 d4 Te8
±	+=

OUVERTE	CORDEL
1 e4 e5	1 e4 e5
2 Cf3 Cc6	2 Cf3 Cc6
3 Fb5 a6	3 Fb5 a6
4 Fa4 Cf6	4 Fa4 Cf6
5 0-0 Cxe4	5 d4 exd4
6 d4 b5	6 e5 Ce4
7 Fb3 d5	7 0-0 d5
8 dxe5 Fe6	8 exd6 0-0
9 De2 Fe7	9 dxc7 Df6
10 Td1 0-0	10 Fxc6 bxc6
+=/=	+=

#### La défense des deux Cavaliers

BIRD	ATTAQUE	MAX LANGE
1 e4 e5	1 e4 e5	1 e4 e5
2 Cf3 Cc6	2 Cf3 Cc6	2 Cf3 Cc6
3 Fb5 Cd4	3 Fc4 Cf6	3 Fc4 Cf6
4 Cxd4 exd4	4 d4 exd4	4 d4 exd4
5 0-0 c6	5 0-0 Fc5	5 0-0 Cxe4
6 Fa4 Cf6	6 e5 d5	6 Te1 d5
7 Te1 d6	7 exf6 dxc4	7 Fxd5 Dxd5
8 d3 Fe7	8 Te1 Fe6	8 Cc3 Da5
9 c3 dxc3	9 Cg5 Dd5	9 Cxe4 Fe6
10 Cxc3	10 Cc3 Df5	10 Ceg5 0-0-0
+=	+=	+=

**PARTIE 17 - Bis**

**B/ Les parties semi- ouvertes :**

**La défense Française**

STEINITZ	AVANCE
1 e4 e6	1 e4 e6
2 d4 d5	2 d4 d5
3 Cc3 Cf6	3 e5 c5
4 e5 Cfd7	4 c3 Cc6
5 f4 c5	5 Cf3 Db6
6 Cf3 Cc6	6 Fe2 cxd4
7 Fe3 cxd4	7 cxd4 Ch6
8 Cxd4 Fc5	8 Cc3 Cf5
9 Dd2 Cxd4	9 Ca4 Da5+
10 Fxd4 Fxd4	10 Fd2 Fb4
=	

**La défense Caro-Kann**

WINAWER	PANOV	AVANCE	CAVALIER. DAME
1 e4 e6	1 e4 c6	1 e4 c6	1 e4 c6
2 d4 d5	2 d4 d5	2 d4 d5	2 d4 d5
3 Cc3 Fb4	3 exd5 cxd5	3 e5 Ff5	3 Cc3 dxe4
4 e5 c5	4 c4 Cf6	4 Fd3 Fxd3	4 Cxe4 Cd7
5 a3 Fa5	5 Cc3 e6	5 Dxd3 e6	5 Fc4 Cgf6
6 b4 cxd4	6 Cf3 Fe7	6 Cc3 Db6	6 Cg5 e6
7 Cb5 Fc7	7 e5 0-0	7 Cge2 Da6	7 De2 Cb6
8 f4 Ce7	8 Fd3 b6	8 Dh3 Ce7	8 Fb3 h6
9 Cf3 Cbc6	9 b4 Ca5		9 Cf3 c5
10 Fd3 a6	10 Ca4 Cd7		10 Ff4
+=	=	=	+=

**La défense sicilienne**

DRAGON	FISCHER
1 e4 c5	1 e4 c5
2 Cf3 Cc6	2 Cf3 Cc6
3 d4 cxd4	3 d4 cxd4
4 Cxd4 g6	4 Cxd4 Cf6
5 c4 Fg7	5 Cc3 d6
6 Fe3 Cf6	6 Fc4 e6
7 Cc3 Cg4	7 Fb3 Fe7
8 Dxc4 Cxd4	8 Fe3 a6
9 Dd1 e5	9 f4 Dc7
+=	+=

**Signification des différents signes.**

=+	⇒ léger avantage noir	=	⇒ position égale
+=	⇒ léger avantage blanc	±	⇒ net avantage blanc
	⇒ position incertaine	□	⇒ forcé
Cxd5	⇒ Cavalier prend d5	+	⇒ Échec au Roi
cx d5	⇒ Pion prend d5		

**SOLUTIONS DES EXERCICES**

**Principes :**

**- Partie 3 - L'ouverture - Exercices d'application**

- 1** Les coups faibles joués par les Blancs sont Pion a2 à a4 et Cavalier g1 à h3. Il faut prendre place au centre et ces deux coups ne le permettent pas.
- 2** Les Blancs n'ont joué aucun coup faible. Par contre les Noirs n'ont pas du tout pris appui au centre. Les coups e7-e6 et Df6 sont faibles.
- 3** Il faut encercler le Pion f6 et regarder la partie 12.
- 4** Il faut encercler le Fou d3. En effet, il bloque le développement normal des Blancs. Le Pion d2 ne peut pas jouer et le Fou blanc c1 aura du mal à se développer.
- 5** Ce sont les Noirs qui ont le mieux joué l'ouverture en prenant position au centre avec le Cavalier c6 et le Pion e5.
- 6** Les Blancs peuvent jouer le Pion e4 à e5 et faire ainsi une fourchette entre le Fou et le Cavalier noir.