

Sommaire

Introduction	7
La notation algébrique	8
Comment jouer l'ouverture	11

Les 50 Super Ouvertures

1) Le Giuoco Piano	18
2) Le gambit Evans	20
3) La défense des Deux Cavaliers	22
4) Le gambit du Roi	24
5) Le gambit Danois et la partie du Centre	26
6) Le gambit Göring et le gambit Letton	28
7) Le début du Fou et la partie Viennoise	30
8) L'Écossaise	32
9) La défense Philidor	34
10) La défense Petrov	36
11) L'Espagnole : introduction	38
12) Les grandes lignes de l'Espagnole fermée	40
13) L'Espagnole : le gambit Marshall	42
14) L'Espagnole ouverte	44
15) La défense Alekhine	46
16) La défense Scandinave	48
17) La défense Caro-Kann	50
18) La défense Française : introduction	52
19) La défense Française : les grandes lignes à base de 3.♘c3	54
20) La défense Sicilienne : introduction	56
21) La Sicilienne fermée et l'attaque Grand Prix	58
22) La Sicilienne Alapin (c3)	60
23) Le gambit Morra	62
24) La Sicilienne avec ♗b5	64
25) La Sicilienne ouverte : introduction	66
26) La Sicilienne Dragon	68
27) La Sicilienne Najdorf	70
28) La Sicilienne Sveshnikov	72
29) Le Gambit Dame accepté	74
30) Le Gambit Dame refusé classique	76

31) La Tartakover et les lignes modernes.....	78
32) Les variantes d'échange du Gambit Dame.....	80
33) La défense Tarrasch.....	82
34) La Tchigorine et le Contre-gambit Albin.....	84
35) La Slave.....	86
36) La Semi-Slave.....	88
37) Les systèmes de Londres, Colle et Trompovsky.....	90
38) La défense Hollandaise.....	92
39) La Benoni Moderne et le gambit Benkő.....	94
40) L'Est-indienne : introduction.....	96
41) Les grandes lignes de l'Est-indienne.....	98
42) La défense Grünfeld : introduction.....	100
43) La Grünfeld d'échange.....	102
44) L'Ouest-indienne et la Bogo-indienne.....	104
45) La Nimzo-indienne : introduction.....	106
46) Les grandes lignes de la Nimzo-indienne.....	108
47) La Sicilienne en premier.....	110
48) L'Anglaise symétrique.....	112
49) « L'Assiette anglaise ».....	114
50) Le début Réti.....	116
Teste tes connaissances.....	119
Teste ton savoir-faire.....	121
Solutions.....	129
Conclusion.....	141

Introduction

Regardons les choses en face : aux échecs, il est plus amusant de gagner que de perdre, surtout en quelques coups. En fait, il n'y a rien de pire que de voir son Roi pourchassé en ayant à peine eu le temps de chauffer sa chaise. Et si on inversait les rôles, après tout ? Les premiers coups de la partie constituent ce qu'on appelle *l'ouverture*, une phase du jeu souvent considéré comme la plus délicate et la plus importante. Tu trouveras dans ce livre tout ce qu'il te faut savoir pour commencer la partie du bon pied. Ce n'est pas bien difficile : il suffit de connaître les grands principes et de s'y entraîner.

Nous allons considérer que notre lecteur sait déjà jouer aux échecs et possède certaines bases tactiques. Ce livre est structuré de la même manière que *Comment battre papa aux échecs* et *La tactique aux échecs pour les enfants*, de Murray Chandler. Si tu as lu ces ouvrages, tu seras déjà bien armé pour aborder certaines ouvertures dans lesquels les thèmes tactiques et les tableaux de mat tiennent la vedette.

Nous allons te montrer **50 Super Ouvertures**. Nous les avons baptisées ainsi parce qu'elles ont fait leurs preuves depuis des années au fil de plusieurs milliers de parties de maîtres. Tu pourras donc utiliser ces ouvertures pour gagner non seulement à tes débuts, mais toute ta vie de joueur d'échecs. Nos exemples ont été choisis pour illustrer les stratégies les plus importantes du jeu, or ces stratégies s'appliquent aussi aux autres phases de la partie. Tu vas apprendre toutes sortes d'idées tactiques à connaître absolument, ce qui te permettra de lancer de fortes attaques à la moindre occasion, mais aussi de te défendre contre les assauts impétueux de l'ennemi. Surtout, tu auras plus de plaisir à jouer et à progresser vers la maîtrise échiquéenne. Nous espérons que ce livre te plaira et que tu le consulteras souvent !

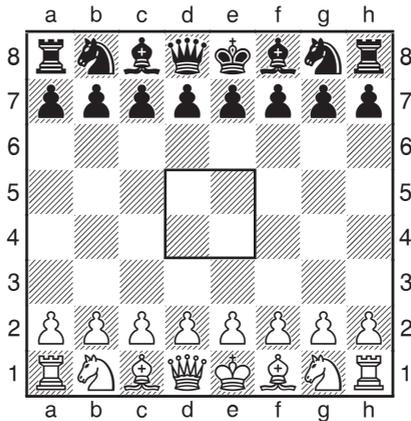


Le piège sibérien

Comment jouer l'ouverture

Le développement et le centre

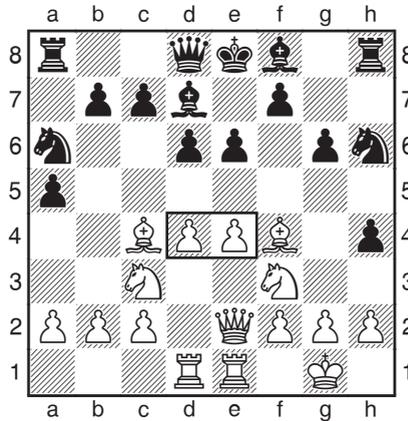
La première chose à faire est de mettre les pièces en jeu rapidement. Les Cavaliers, les Fous, la Dame et les Tours vont plus vite que les pions, ont une plus grande portée et font plus de dégâts. Mais on est bien obligé de jouer au moins un pion pour les sortir (à l'exception des Cavaliers), et donc la plupart des ouvertures commencent par un ou deux coups de pions, suivis de coups de pièces. C'est ce qu'on appelle le *développement*. Il faut toujours développer ses pièces avant de lancer une attaque. Le roque est important aussi, car ce coup spécial met le Roi en sécurité tout en développant une Tour.



D'accord, mais où placer les pièces ? L'important est de lutter pour la *centre*. Le centre, ce sont les quatre cases indiquées sur le diagramme.

Par où commencer ?

Du point de vue des Blancs, une formation de deux pions côte à côte sur les cases centrales d4 et e4 représente le *centre idéal*. Derrière lui, tes pièces sortiront facilement, sans se marcher sur les pieds. Regarde les coups 1.e4 a5? 2.d4 h5? 3.♘f3 d6 4.♘c3 ♕d7 5.♗c4 e6 6.0-0 ♞a6 7.♗f4 ♞h6 8.♞e2 g6 9.♞ad1 h4 10.♞fe1.

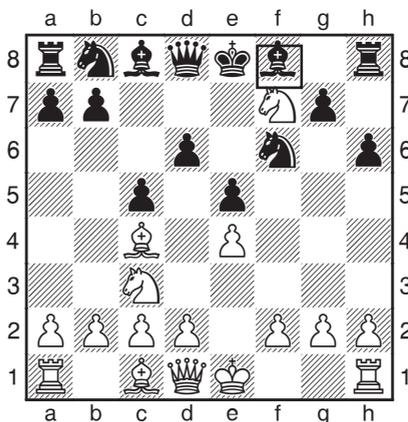


Les Blancs ont le centre idéal, toutes les pièces convergent vers les cases centrales. Par contre, les Fous des Noirs ne visent pas le centre et les Cavaliers sont sur les bords. Les Blancs, qui peuvent manœuvrer librement, ont accès à tout l'échiquier.

Cet exemple souligne un aspect très important de l'ouverture : *l'activité* des pièces, autrement dit le nombre de cases auxquelles elles accèdent. Sur le diagramme, les pièces blanches sont toutes actives, alors que l'activité des Noirs est limitée.

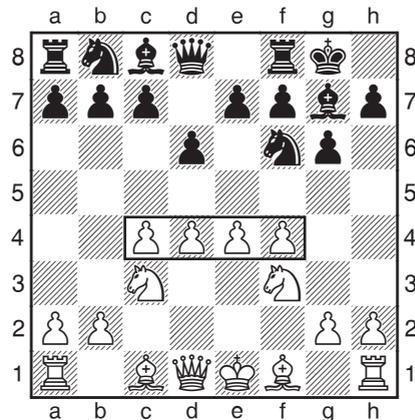
Ne jamais négliger le développement

Si tu joues trop de coups de pions en oubliant de développer les pièces, tu auras des problèmes et tu perdras même souvent du matériel. Dans l'exemple précédent, les Noirs ont joué six coups de pion et seulement trois coups de pièce. Autre exemple : 1.e4 e5 2.♘c3 ♘f6 3.♙c4 d6 4.♗f3 c5? 5.♗g5! h6? 6.♗xf7, avec fourchette Dame-Tour.



Une attaque standard sur f7 comme en jouent souvent les débutants. Les Noirs ont trop joué les pions et pas assez les pièces.

Mais est-il vraiment mauvais de jouer les « pousseurs de bois » en mettant de nombreux pions en jeu dans l'ouverture ? Normalement oui, sauf s'ils permettent de bien contrôler les cases centrales. Voici un exemple : 1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♗c3 ♙g7 4.e4 d6 5.f4 0-0 6.♗f3.



Les Noirs ont développé deux pièces et roqué, ils sont prêts à lutter pour le centre. Par contre, les Blancs doivent encore sortir un Fou avant de pouvoir roquer. Mais cela n'est pas un problème, grâce au mur de pions qui couvre plusieurs fois toutes les cases centrales, quand les Noirs n'ont avancé qu'un fantassin pour contester e5. En outre, les Blancs contrôlent plus d'espace, ce qui est un avantage aux échecs. Dans l'ensemble, on peut dire que les deux camps ont joué logiquement et sont bien préparés, même si leurs philosophies diffèrent.

Les gambits

Ce livre passe en revue un certain nombre de gambits, des ouvertures dans lesquelles un joueur donne un ou deux pions pour atteindre un des objectifs importants dont nous avons parlé : développement rapide, contrôle du centre, activité des pièces. Les gambits conviennent particulièrement aux joueurs moins expérimentés, car ils sont souvent faciles à jouer, alors que le déficit d'un pion n'est pas si grave à ce niveau de compétition. Les Super Ouvertures n° 2, 4, 5, 6, 13, 23, 29, 34 et 39 sont

des gambits, de même que certaines variantes d'autres ouvertures (nous l'indiquerons).

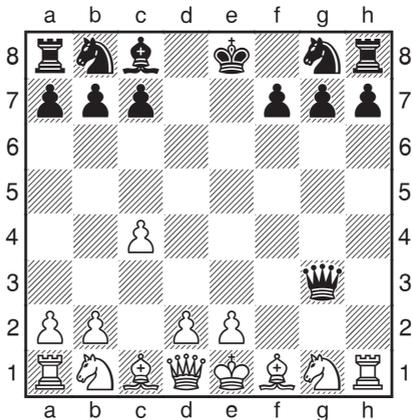
La sécurité du Roi avant tout !

Ne pousse jamais à la légère les pions qui se trouvent devant ton Roi, ce sont eux qui le protègent. C'est particulièrement vrai pour le pion f :

1.f4 e5 2.fxe5 d6 3.exd6 ♙xd6

Les Noirs sacrifient un pion pour le développement et l'activité, c'est donc un gambit.

4.c4?? ♚h4+ 5.g3 ♙xg3+ 6.hxg3 ♚xg3#

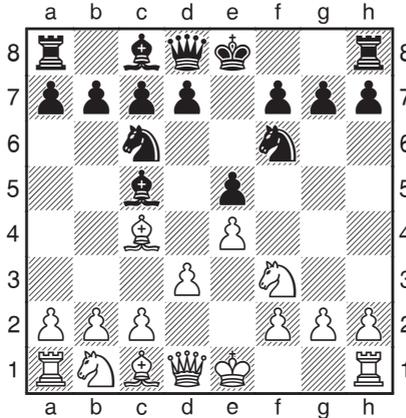


Pendant que les Blancs exposaient leur Roi en jouant leur pion f, puis partaient à la chasse aux pions, les Noirs poussaient leurs deux pions centraux, se développaient et partaient à la chasse... au Roi.

Faites place !

Fous et Cavaliers sont appelés *pièces mineures* (par opposition aux *pièces lourdes* que sont la Dame et la Tour). En général, mieux vaut sortir d'abord les pièces mineures, comme ceci :

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5 4.d3 ♘f6



Les deux camps ont joué leurs pions centraux et développé leurs pièces mineures. Bien vu. Il n'y a plus qu'à roquer :

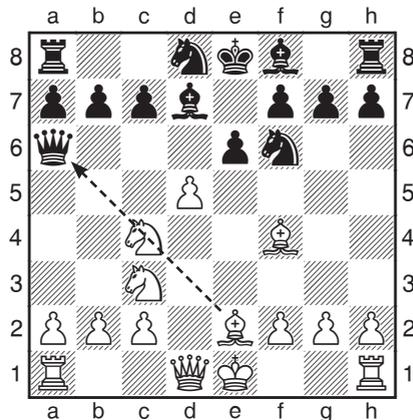
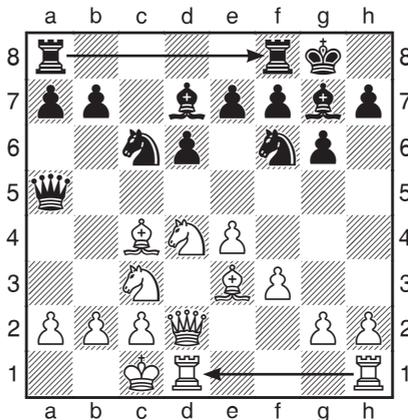
5.0-0 0-0

Dans la grande majorité des ouvertures, les deux camps roquent. Cela permet de développer une Tour et de mettre le Roi à l'abri. Par exemple, avec un Roi en g1 et des pions en f2, g2 et h2, aucune pièce noire ne peut venir en f3, g3 ou h3 sans se faire capturer, et la case f2, ultrasensible, est maintenant protégée par la Tour f1.

Liaison des Tours et centralisation

Une fois que tu as roqué et développé tes pièces mineures, il reste à faire entrer en jeu les pièces lourdes (Dame et Tours). On dit que les Tours sont *liées* lorsqu'il n'y a plus aucune autre pièce située entre elles sur la première rangée : elles ont besoin de cet espace pour manœuvrer efficacement.

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 g6 6.♙e3 ♙g7 7.f3 0-0 8.♚d2 ♘c6 9.♙c4 ♙d7 10.0-0 ♚a5



Dans cette célèbre ouverture, la Sicilienne Dragon, les deux camps ont sorti les pièces mineures, développé la Dame et roqué. Les Tours sont liées, prêtes à entrer en action.

11. ♘d6+! ♙xd6 12. ♙xa6

La Dame noire, qui a joué quatre fois, est perdue contre deux pièces mineures.

Attention à Sa Majesté

Si tu avais une armée, tu n'enverrais pas la Dame en première ligne, parce qu'elle a trop de valeur. Aux échecs, il faut faire attention à ne pas l'exposer trop tôt dans l'ouverture. Par exemple :

1.e4 d5 2.exd5 ♙xd5 3. ♘c3 ♙e5+? 4. ♙e2 ♘c6 5. ♘f3

C'est la seconde fois que les Blancs sortent un Cavalier en attaquant la Dame. Quand on parvient à se développer en forçant une réponse ne développant rien, on dit qu'on a *gagné un temps (ou tempo)* – ici, sur la Dame. Nous reverrons souvent ce concept important.

5... ♙a5 6.d4 ♙d7? 7.d5 ♘d8 8. ♘e5! ♘f6 9. ♘c4 ♙a6 10. ♙f4 e6

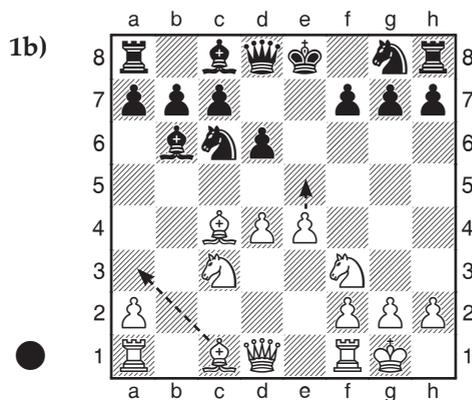
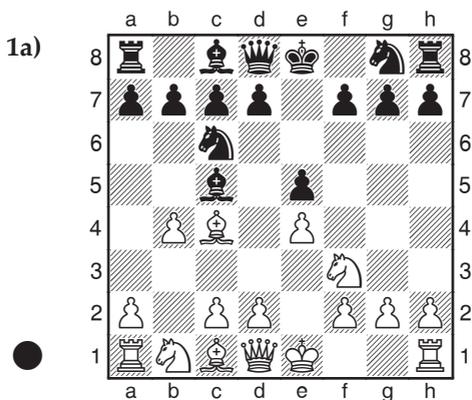
Fous et Cavaliers : à savoir

Lorsqu'on possède deux Fous et que l'adversaire a échangé l'un au moins de ses Fous contre un Cavalier, on dit que l'on a *la paire de Fous*. Il faut bien comprendre que les deux Fous contrôlent les cases des deux couleurs, ce qui donne souvent l'avantage au camp possédant la paire de Fous, même à matériel égal. Il y a tout de même une exception, lorsque le Cavalier occupe une case, notamment centrale, qui ne peut pas être attaquée par les pions ennemis – c'est ce qu'on appelle un *avant-poste*. L'avant-poste central est un atout particulièrement fort. Exemple :

On n'a rien sans rien : les vrais échecs romantiques

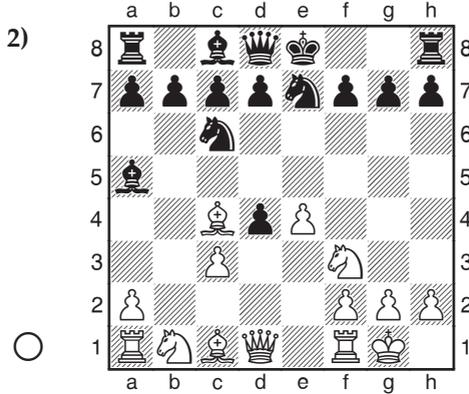
Le gambit Evans, qui fut une des ouvertures les plus populaires du XIX^e siècle, a connu un regain d'intérêt. Il survient après 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5 4.b4 (1a). Les Blancs sacrifient un pion pour gagner le temps de construire un centre idéal et de se développer rapidement. L'une des grandes lignes est 4...♙xb4 5.c3 ♙a5 6.d4 exd4 7.0-0 d6 8.cxd4 ♙b6 9.♘c3 (1b), avec une position explosive. Dans le diagramme 2, les Noirs ont joué un coup plus sûr, 7...♗ge7, qui rend un pion afin de pouvoir contrer par ...d5. Mais le combat sera tout de même sans merci. Dans la défense Lasker, 6...d6 7.0-0 ♙b6 (3) (ou 6.0-0 d6 7.d4 ♙b6), les Noirs rendent le pion pour se développer en sécurité avec une structure supérieure. Ils peuvent aussi accepter le gambit et rendre le pion par 4...♙xb4 5.c3 ♙e7 6.d4 ♗a5 7.♗xe5 (7.♙e2 est plus agressif) 7...♗xc4 8.♗xc4 (4), en misant sur la paire de Fous. Enfin, les Noirs peuvent refuser le gambit par 4...♙b6 (5).

Positions de base du gambit Evans

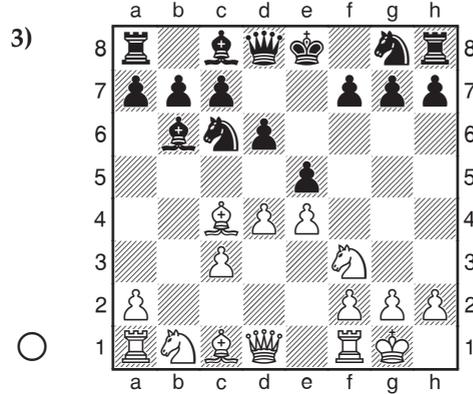


Quand les Noirs prennent le pion b par 4... ♙xb4, les Blancs envahissent le centre par 5.c3 ♙a5 6.d4, avec le terrible piège 6...♗f6? 7.dxe5 ♗xe4? 8.♙d5, qui menace à la fois 9.♙xf7# et 9.♙xe4.

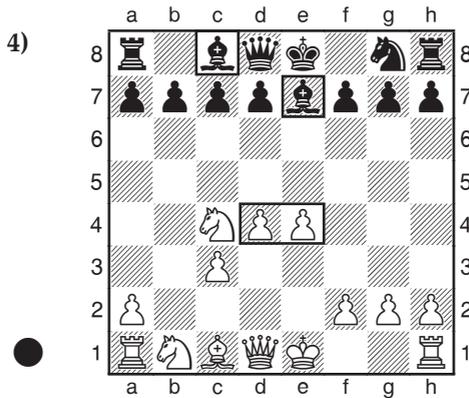
Si 9...♗f6?, les Blancs font le ménage par 10.e5! dxe5 11.♙a3!. Plus question de roquer, et la suite sera 12.♙b3 ou 12.♗g5 avec une formidable attaque. 9...♗a5 et 9...♙g4 défendent bien mieux.



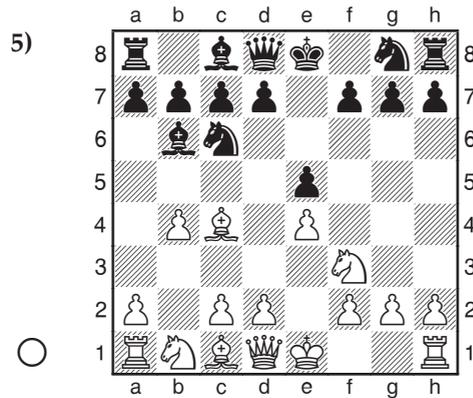
L'assaut direct par 8. ♖g5 se heurte à 8...d5 9.exd5 ♜e5!. Les Noirs peuvent aussi tenir le centre après 8.cxd4 d5 9.exd5 ♜xd5 10. ♖b3 ♙e6!, et si 11. ♖xb7?!, alors 11...♜db4!, qui menace 12...♗b8.



Après 8.dxe5 dxe5 9. ♖xd8+ ♜xd8 10. ♜xe5, la faiblesse du pion c3 ruine toute la structure. Mieux vaut jouer 9. ♖b3 ♖f6 10. ♙g5 ♖g6 avec une certaine pression pour le pion.



Les Noirs prennent de l'espace par 8...d5 9.exd5 ♖xd5 10. ♜e3 ♖a5. Cela devrait donner des chances à peu près égales, le centre des Blancs compensant la paire de Fous adverse.



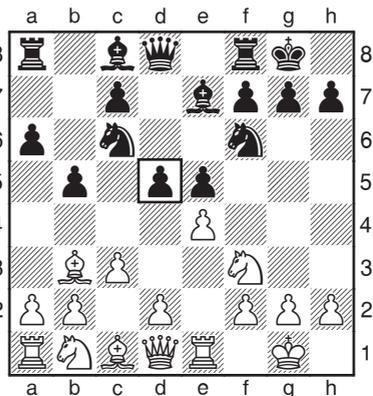
Après 5.b5 ♜a5 6. ♜xe5? ♜h6!, les Noirs menacent ...♙d4, ...d6 et ...♖g5. Il faut préférer 5.a4 (idée 6.a5 pour enfermer le Fou !). Ensuite, 5...a6! 6. ♜c3 ♜f6 et chacun a ses chances.

Un gambit à sensation mais qui reste subtil

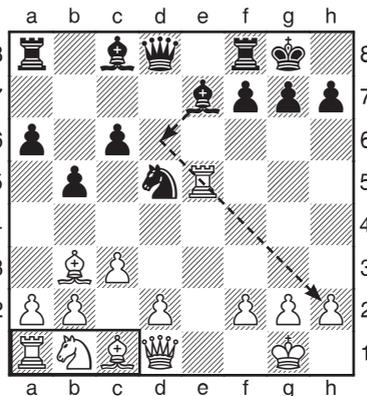
Le gambit Marshall est une défense pour le moins audacieuse. Juste au moment où les Blancs se préparent à faire subir une longue et douloureuse pression à leur adversaire, celui-ci donne un pion, fait sauter les barricades et fond sur le Roi blanc. Contrairement à la plupart des gambits, celui-ci a des adeptes même au plus haut niveau mondial. Après 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6 4.♙a4 ♘f6 5.0-0 ♙e7 6.♚e1 b5 7.♙b3, Les Noirs doivent opter pour 7...0-0 pour entrer dans le Marshall, dont l'idée, après 8.c3, est de jouer 8...d5 (1a) (et non 8...d6, l'Espagnole fermée). Après 9.exd5 ♘xd5 (pour 9...e4?! 10.dxc6 exf3, voir le diagramme 4) 10.♘xe5 ♘xe5 11.♚xe5 c6 (1b), les Noirs envisagent ...♙d6 avec un déploiement rapide sur l'aile roi grâce aux gains de temps sur la Tour blanche. Le coup c3 paraît maintenant bien lent, et surtout il condamne l'aile dame des Blancs à rester en sommeil un moment. L'enjeu du combat est de savoir si les Blancs vont réussir à parer les menaces sur l'aile roi sans faire trop de concessions positionnelles. Nous verrons également 8.a4 (5), la grande variante « anti-Marshall ».

Positions de base du gambit Marshall

1a)

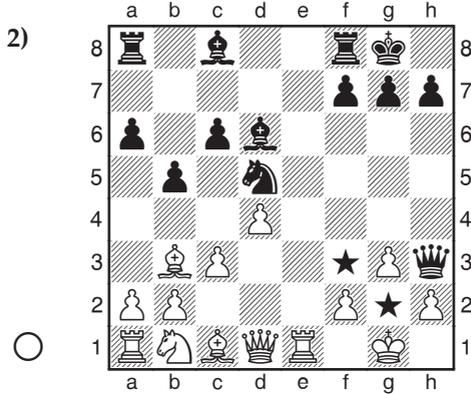


1b)

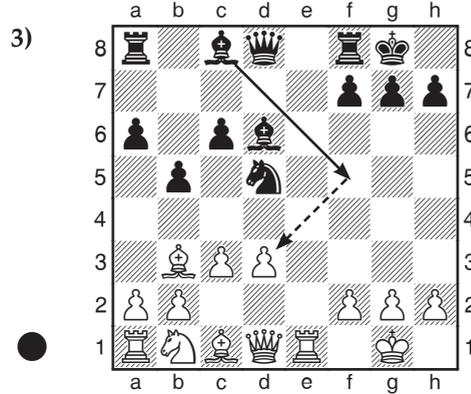


Les Noirs perdent le pion e5, mais restent avec des pièces très actives. Les cases blanches autour du Roi blanc peuvent s'avérer très faibles, leur principal défenseur étant exilé en b3.

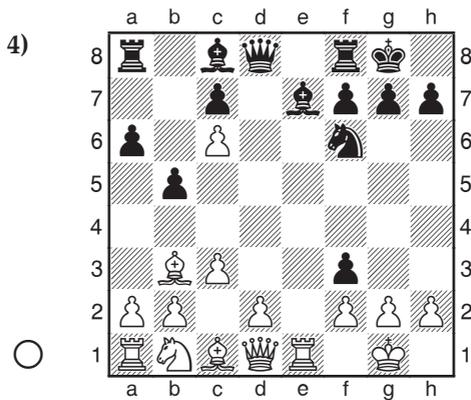
Les Noirs envisagent ...♙d6 et ...♚h4, suivi de ...♙g4 et ...♚ae8-e6-h6 ou de la marée de pions ...f5-f4. Les Blancs peuvent-ils même survivre ? Regarde les deux diagrammes suivants !



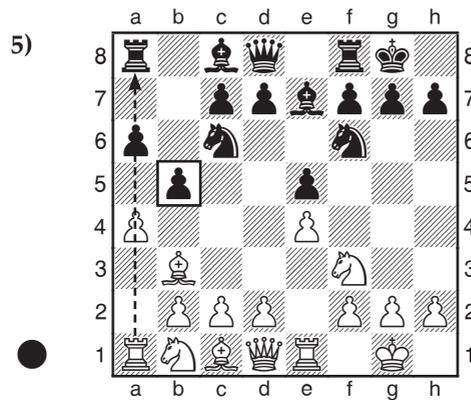
Situation après 12.d4 ♔d6 13.♖e1 ♚h4 14.g3 ♚h3. On peut jouer 15.♗e4 g5! 16.♚f1 ♚h5, mais 15.♙e3 ♙g4 16.♚d3 ♜ae8 17.♞d2 ♜e6 est plus fréquent. Quoi qu'il en soit, les Blancs restent sous pression.



Les Blancs ont choisi 12.d3 ♔d6 13.♖e1. Avec la Tour défendue, 13...♚h4 14.g3 ♚h3 15.♗e4 g5? autorise 16.♙xg5. Mais le jeu des Blancs est lent, ils ont du mal à se déployer après le tranquille 13...♙f5.



Les Blancs sont mieux, mais le Roi est assiégé après 11.♚xf3 ♙g4 12.♚g3 ♜e8 13.f3 ♚d3! ou 11.d4 fxd2 12.♚f3 a5 avec l'idée ...a4, ...b4 et ...♜a5. L'alternative 11.g3!? ♙g4 12.d4 permet de mieux contrôler.

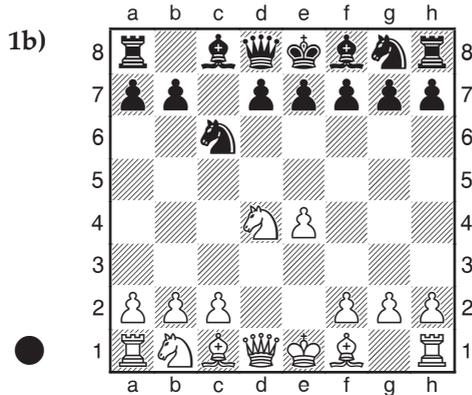
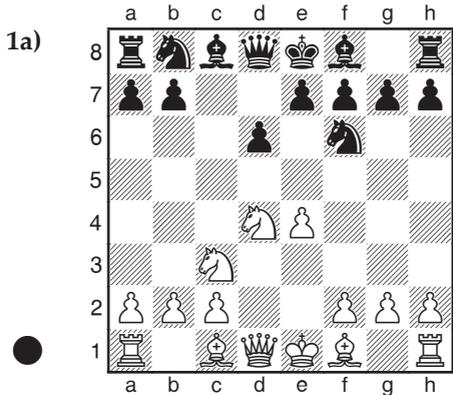


Comme les Noirs ont omis ...d6, les Blancs menacent axb5 alors que ...♙g4 est impossible et que ...♞a5 perd le pion e5. Mais 8...b4 9.d3 10.a5 ♜b8 est OK – qui a le pion le plus faible ?

Les Blancs relèvent le gant

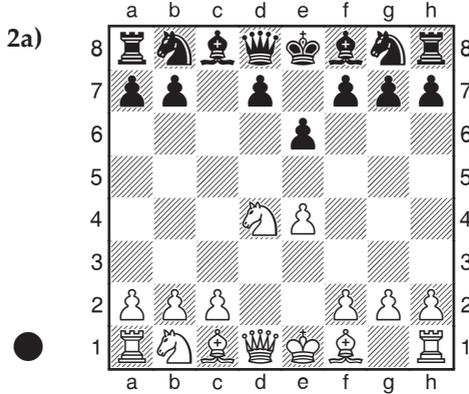
L'option la plus agressive pour les Blancs, la plus populaire aussi, est de jouer **1.e4 c5 2.♘f3 et 3.d4**, pour ouvrir le centre et développer rapidement les pièces. Les Noirs vont devoir s'arc-bouter pour défendre leur position contre l'inévitable assaut. Mais s'ils y parviennent sans faire trop de concessions, ils auront de belles perspectives à long terme avec un fort centre de pions et du jeu sur la colonne c. Après **2...d6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 ♘f6 5.♗c3 (1a)**, **2...♗c6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 (1b)** ou **2...e6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 (2a)**, les Blancs doivent identifier le principal inconvénient du dispositif adverse et jeter toutes leurs forces dans la bataille pour l'exploiter. Il peut s'agir de pousser certains pions de l'aile roi (voire tous !) pour harceler les pièces noires ou enfoncer les défenses adverses ; ou bien d'un jeu central avec sacrifices en d5, f5 ou e6 pour ouvrir des lignes et extirper le Roi noir hors de son repaire en e8 ; à moins que les Noirs n'autorisent une liquidation chirurgicale vers une finale favorable. Les Noirs doivent conserver de la souplesse, exploiter le moindre contre-jeu et ne pas faire plus de concessions positionnelles que strictement nécessaire pour leur survie.

Positions de base de la Sicilienne ouverte

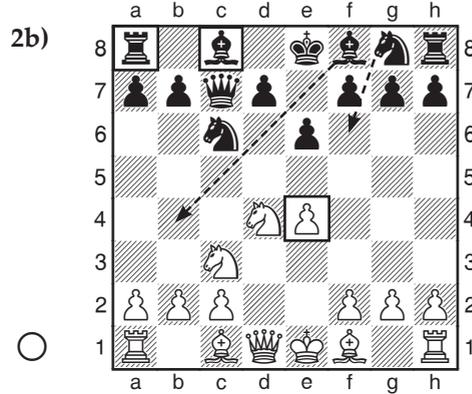


Nous verrons la Najdorf (5...a6) et la Dragon (5...g6) plus loin. 5...e6 6.g4! est à comparer avec les lignes de Najdorf. 5...♗c6 6.♗g5 (4) maintient les Noirs sous pression.

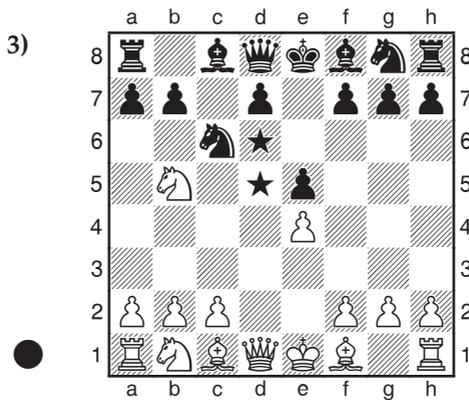
4...g6 5.c4 constitue l'état de Maróczy, avec un jeu plus lent dans lequel les Noirs manquent d'espace. 4...e5 5.♗b5 (3) est une idée plus tranchante, et pour 4...♗f6 5.♗c3 e5, voir page 72.



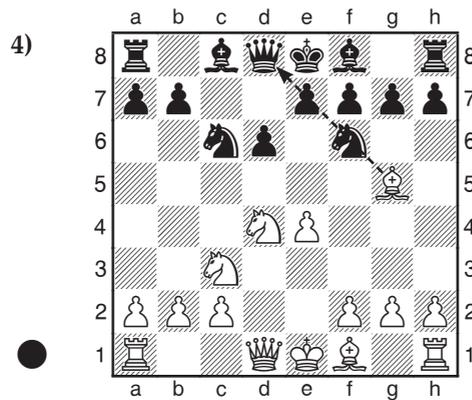
4...a6 est souple, mais la réplique 5.♘d3 aussi, avec des idées de c4 pour empêcher ...b5. 4...♘f6 5.♗c3 ♘b4?! 6.e5 ♗e4 7.♙g4 entraîne des complications. 4...♗c6 5.♗c3 ♙c7 (2b) est plus sûr et plus fréquent.



Les Noirs ont des idées de ...♘b4 avec pression sur le pion e4. Mais après 6.♘e2 a6 7.0-0 ♗f6 (et non 7...♗ge7? 8.♗db5!!) 8.♘e3 ♘b4, le subtil 9.♗a4 vient porter le jeu sur l'aile dame endormie et les choses s'enveniment.



Compare 5...d6 avec la page 72 ; les Blancs peuvent jouer 6.c4, tandis que les Noirs ont de nouvelles options comme ...♘e7-g5. L'ancienne ligne 5...a6 6.♗d6+ ♘xd6 7.♙xd6 entraîne des complications après 7...♙f6 8.♙d1! ♙g6 9.♗c3 d5!?



Les Blancs luttent pour le contrôle de d5, décourageant 6...e5? (jouable sur 6.♘e2) au vu de 7.♘xf6! gxf6 8.♗f5. Donc 6...e6 7.♙d2 a6 8.0-0 est normal, avec une bataille typique de la Sicilienne.