

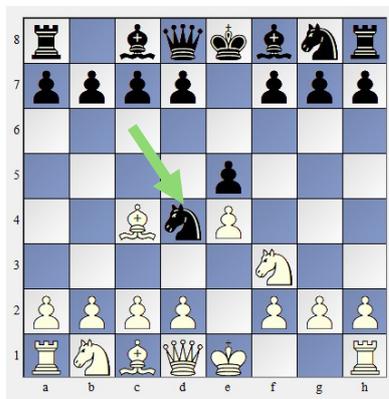
Dix pièges dans la partie italienne

N° 2 – Les Noirs obtiennent un mat à l'étouffé.

Cela suppose néanmoins que les Blancs ne jouent pas les meilleurs coups de défense !
 Mais le piège est également bon à connaître pour ne pas se laisser prendre avec les Blancs lorsque l'on est confronté à cette attaque des Noirs.

Les premiers coups de la partie italienne :

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3. Fc4



Dans les coups théoriques de la partie italienne, les Noirs devraient poursuivre par 3. ... Fc5.

Au lieu de cela, les Noirs jouent 3. ... Cd4 (diagramme ci-contre).

Ici les Noirs ne respectent pas les règles d'or de l'ouverture en ne poursuivant pas le développement de leurs Pièces légères (Cavaliers et Fous) et en jouant deux fois la même Pièce dans l'ouverture (le Cb8 en c6 puis d4).

Les Blancs peuvent être tentés de capturer « gratuitement » le pion noir e5.

4. Cxe5 ? {c'est en fait un mauvais coup comme le montre le coup suivant des Noirs.

L'échange des Cavaliers en jouant 4. Cxd4 aurait été bien meilleur}

4. ... Dg5 {en g5 la Dame fait une attaque double sur le Ce5 et le pion g2}

5. Cxf7 ? {en f7 le Cavalier fait certes une attaque double dG5 et Th8.
 Mais 5.Fxf7+ aurait été préférable}

5. Dxd4 {attaque la Th1 avec une menace d'échec et mat}

6. Tf1 {pour sauver la Th1 et surtout le mat mais ...

6. ... Dxe4+ {le Roi blanc est en échec ! Comment les Blancs peuvent-ils parer l'échec ? ~~♠~~ ~~♜~~}

7. Fe2 Cf3 # échec et mat . Le Fe2 est cloué et le Roi ne peut pas bouger. Mat à l'étouffé.

La meilleure parade à l'échec aurait été d'interposer la Dame Dd1-e2 et non le Fou. Mais cela aurait conduit à la perte de la Dame avec un avantage important pour les Noirs.

7.De2 Cxe2 8. Fxe2 Rxf7 (-11).

Ce piège ne marche donc que si les Blancs font deux mauvais coups.

Mais contre un débutant cela peut marcher.