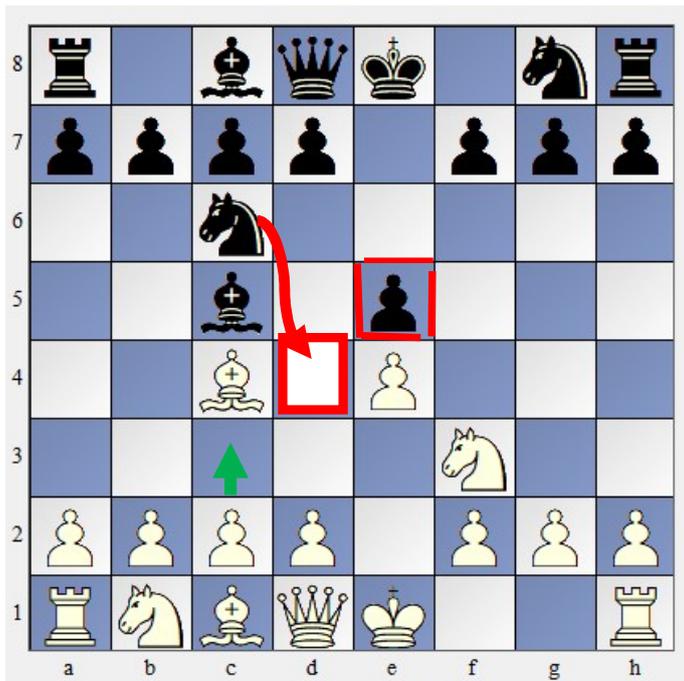


Partie italienne – Giucoco Piano code ECO : C54

1.	e4	e5	e4 : pour occuper une case du centre; pour libérer le Ff1 (côté roque) ; pour ne pas entraver la sortie future du Fc1. e5 : la réponse attendue de la part des Noirs dans la partie italienne.
2.	Cf3	Cc6	Cf3: pour développer le Cg1 (côté roque) tout en menaçant le pion e5 des Noirs. Cc6 : les Noirs défendent leur pion e5, tout en développant un Cavalier.
3.	Fc4	Fc5	Fc4 : pour développer le Fou Ff1 (côté roque); en c4 le Fou menace le pion faible f7 des Noirs. Fc5 : Pour développer le Fou Ff8 (côté roque); en c5 le Fou menace « le pion faible » f2 des Blancs.



Dans cette position, les Blancs sont confrontés à 2 menaces :

- Le pion e4 n'est pas protégé et il est sous la menace d'un futur ... Cf6
- La case d4 est une case centrale qui pourrait être occupée par le Cc6. Il y serait très dangereux en particulier en attaquant le Cf3.

Dans la partie italienne pianissimo, les Blancs choisissent de protéger prioritairement le pion e4.

Dans la partie italienne piano, les Blancs choisissent de protéger la case d4.

La partie italienne pianissimo a été étudiée dans le document U002.

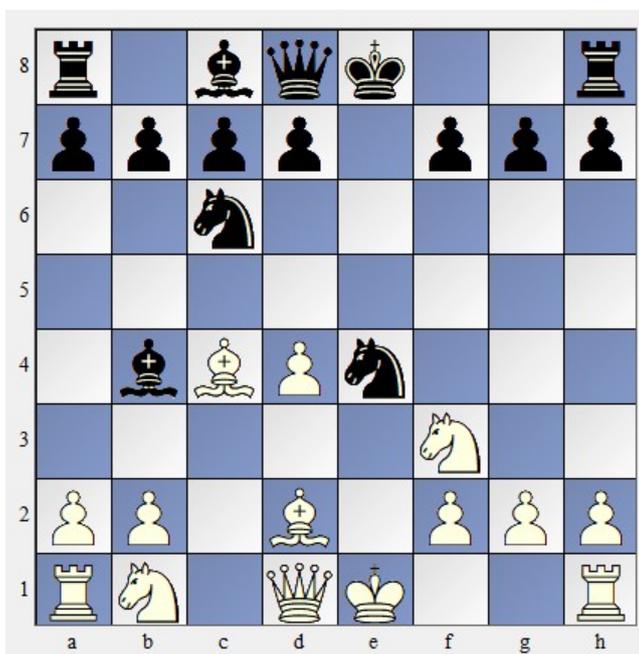
Voyons à présent ce qu'il en est de la partie italienne piano code ECO : C054.

4.	c3	Cf6	c3 : pour protéger la case d4 et empêcher le Cavalier Cc6 de s'y installer mais aussi pour permettre une attaque sur la colonne d Cf6 : la réponse attendue de la part des Noirs. Ce coup leur permet de développer une Pièce légère de l'aile Roi et d'attaquer le pion e4 qui n'est pas défendu.
----	----	-----	---

Deux variantes s'offrent alors aux Blancs

- Revenir dans une partie italienne pianissimo en avançant le pion en d3 pour défendre le pion e4
- Faire un gambit (sacrifice) du pion e4 pour développer sans attendre une attaque sur la colonne d.

5.	<b>d4</b>	exd4	<b>d4</b> : pour engager une attaque sur la colonne d. Attaque double du Fc5 et du pion e5. exd4 : la seule réponse possible des Noirs s'ils ne veulent pas perdre du matériel
6.	<b>cxd4</b>	Fb4+	<b>cxd4</b> : les Blancs poursuivent leur attaque sur la colonne d. Fb4+: les Noirs déplacent leur Fc5 et en profite pour faire un échec. d'autres coups sont possibles pour les Noirs ; 6. ... Fb6 ou 6. ... Fe7 ou 6. ...d5 mais ils sont en théorie tous moins favorables aux Noirs.
7.	<b>Fd2</b>	Cxe4	<b>Fd2</b> : pour parer l'échec tout en attaquant le Fb4 Cxe4 : les Blancs sacrifient le pion e4 pour ne pas perdre de temps dans leur attaque.. Il s'agit du gambit GRECO.

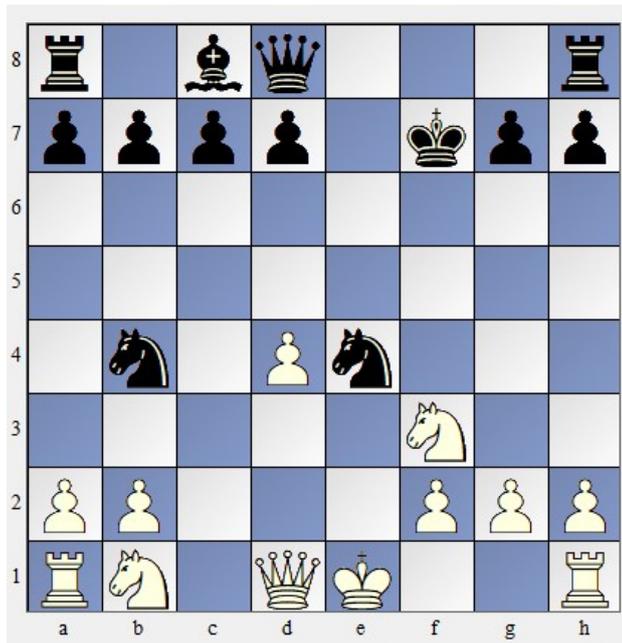


Après le coup Cxe4, les deux camps sont en égalité du matériel et la position est à peu près équilibrée.

Pour la suite de la partie, les Blancs ont deux options :

- L'option « tranquille » consiste à roquer conformément aux règles d'or de l'ouverture. cette option est tout à fait valable.
- L'option agressive qui consiste à faire un échange de Fou et un pseudo-sacrifice du Fc4 par Fxf7 (le pion faible des Noirs). C'est un pseudo-sacrifice car les Blancs savent qu'ils vont pouvoir se rattraper en capturant à coup sûr un Cavalier.

8.	<b>Fxb4</b>	Cxb4	Fxb4 : Cxb4: l'opération se solde donc par un échange de Fous
9.	<b>Fxf7+</b>	Rxf7	<b>Fxf7+</b> : les Blancs se permettent ce sacrifice car il déroque le Roi Noir. Par ailleurs, le Cavalier qui est à présent en b4 n'est pas défendu. Rxf7 c'est le meilleur coup pour les Noirs même si leur Roi est de ce fait déroqué.



Un œil averti, va rapidement voir une possibilité d'attaque double : Cavalier et Roi.

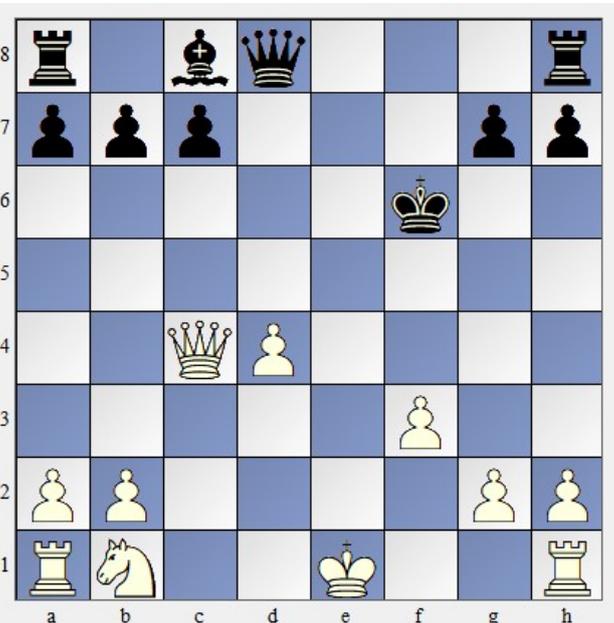
Pour cela, il suffit de jouer 10. Db3+

Les Noirs en appliquant le PIF : vont conclure que la prise de la Dame en b3, n'est pas possible, qu'il est possible d'interposer un pion par 10. .... d5 ou de déplacer le Roi par 10. ...R f6 ou 10. ... Re8.

En cas de déplacement du Roi en f5 ou e8 comme il n'y a plus de possibilité immédiate d'échec, il faut prendre le Cavalier par 11. Dxb4.

Voyons ce qui peut se passer sur 10. ... d5

10.	<b>Db3 +</b>	d5	Db3 + : attaque double Cb4 et Rf7 d5 : pour interposer un pion en d5
11.	<b>Ce5+</b>	Rf6	<b>Ce5+</b> : pour continuer à mettre le Roi en échec. Le Cb4 ne peut donc pas fuir. Rf6 : d'autres déplacement du Roi sont également possibles
12.	<b>f3</b>	Cd6	<b>f3</b> : pour éloigner le Ce4 qui est trop bien positionné. Cd6 : pour déplacer le Cavalier
13.	<b>Dxb4</b>	Cc4	<b>Dxb4</b> : car il n'y a plus d'échec intermédiaire possible Cc4 : pour attaquer le Ce5 qui est dangereux pour les Noirs
14.	<b>Cxc4</b>	dxc4	
15.	<b>Dxc4</b>		



La partie n'est pas terminée mais les Blancs ont un léger avantage. (+0.70)