

U006 – Partie italienne –une attaque sur la colonne « h »

Les Noirs veulent adopter une stratégie d'attaque sur la colonne « h » dont le but ultime sera de mettre le ROI Blanc en échec et mat sur les cases h2 ou h1.

Nota : La stratégie consiste à définir un objectif à moyen long terme.

Pour cela, ils envisagent de développer des tactiques (coups spécifiques avec un objectif immédiat). Ces coups tactiques vont consister à ouvrir la colonne « h » en faisant « disparaître » leur pion de cette colonne, de ne pas roquer pour maintenir la Tour sur la case h8, d'éloigner autant que faire se peut les pièces qui défendent les cases h2 et h1.

Ces différents coups tactiques pourront nécessiter des sacrifices en matériel.

Les premiers coups sont ceux de la partie italienne pianissimo :

1.e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Fc4 Fc5 4. d3 d6 5. 0-0 Cf6 6. Fg5 h6

Ci-après la position qui en résulte :



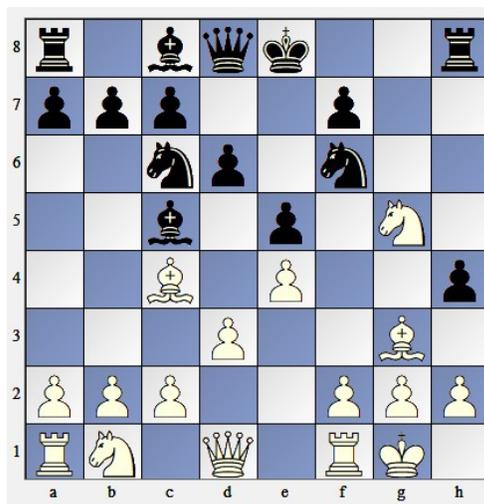
Les Noirs qui n'ont pas encore roqué, vont chercher à poursuivre l'attaque du Fg5, quitte à prendre le risque de rendre impossible le petit roque.

7. Fh4 g5

8. Fg3 h5

9. Cxg5 non seulement les Blancs gagnent un pion mais ils menacent avec Cxf7 de faire une attaque double Dd8 et Th8.

9. h4 Les Noirs poursuivent leur attaque sur le Fou Blanc de case noire qui n'a plus aucune case de fuite.



10. Cxf7 attaque double Dd8 et Th8

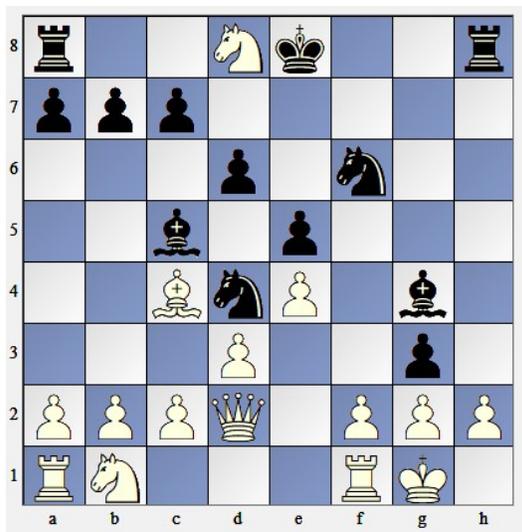
10. ... hxg3 la colonne h n'a plus que le pion h2

11. Cxd8 **les Noirs ont sacrifié leur Dame**

11. ... Fg4 les Noirs attaquent la Dd1 et amènent leur Fou sur le territoire des opérations.

12. Dd2 permet aux Blancs de garder une deuxième soutien du pion f2 qui est attaqué 2 fois (g2 et Fc5)

12. ... Cd4 pour amener une pièce supplémentaire dans la zone d'attaque en visant f3+



Nota : C'est une stratégie à très haut risque qu'il faut être certain de maîtriser pour l'engager !

Elle peut cependant être utilisée pendant les séances d'entraînement ou pour les parties amicales.

C'est une bonne illustration de ce que peut être une stratégie et les coups tactiques qu'elle sous-tend.

- | | |
|---|---|
| 13. Cc3 ?? | L'objectif pour les Blancs est d'activer la Ta1. |
| Mais le vrai danger pour les Blancs est que le pion g3 puisse aller en h1 pour faire Dame. Le seul coup valable pour les Blancs aurait été de jouer 13. h3 Il reste encore une solution aux Blancs, c'est de jouer Rh1 pour bloquer une éventuelle avancée du pion après gxf2 | |
| 13. ... Cf3+ | avec pour objectif de supprimer le pion g2 et d'amener le Fg4 en f3 pour contrôler la case h1. |
| 14. gxf3 | le seul coup possible pour les Blancs (Zugzwang) |
| 14. ... Fxf3 | en f3 le Fou empêche le Roi d'aller en h1 pour bloquer la promotion. |
| 15. Tfd1 | pour tenter de dévier le Ff3 des Noirs si 15. ... Fxd1
Mais n'importe quel autre coup ne pouvait plus sauver la situation. |
| 15. ... gxh2+ | |
| 16. Rf1 | h1=D# |