

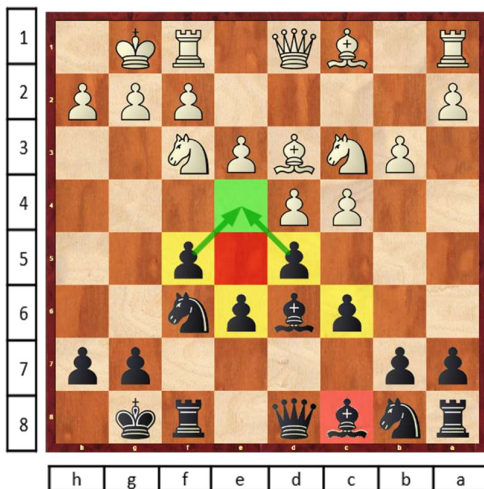
U017 – Attaque Stonewall

Elle est parfois appelée « Défense Stonewall » car elle est le plus souvent jouée par les Noirs pour s'opposer à une ouverture du pion Dame (1.d4 ...), suivie d'un petit roque.

Mais elle peut aussi se jouer avec les Blancs avec une inversion des positions..

Comme son nom l'indique, c'est une défense très solide (mur de pierres) en particulier par sa structure de pions. C'est une bonne illustration de l'importance de la structure de pions et de la nécessité d'y apporter une grande attention.

Mais ce n'est pas qu'une défense solide, c'est aussi un système d'attaque redoutable.



La structure caractéristique des pions Noirs en zigzague :

h7, g7 **f5, e6, d5, c6,** b7, a7

Elle peut s'obtenir de différentes manières en fonction de l'ordre des coups joués.

Cette structure de pions donne aux Noirs une défense au centre très solide. Elle va donc leur permettre de développer une attaque sur l'aile Roi, sans porter trop d'attention à la sécurité de leur Roi. Elle permet en particulier d'avancer les pions du roque (h7, g7, f7) qui assurent d'ordinaire la sécurité du Roi.

L'avancée du pion en f5 est caractéristique de la Stonewall. Elle permettra, le moment venu, à la Dd8 et à la Tf8 de coulisser sur la colonne « h », pour développer une attaque sur le roque opposé. Attention à bien avancer le pion en f5, avant de jouer Cf6 car il bloquerait l'avancée du pion f7.

Les points forts pour les Noirs :

- La structure de pions qui donne aux Noirs une maîtrise du centre
- La case avancée e4 qui est défendue par 2 pions Noirs
- Le pion e6 est un pion arriéré. Tant que les Blancs ont un pion sur la colonne « e » le danger n'est pas trop grand de subir une attaque sur ce pion.
- L'ouverture des diagonales e8-h5 et d8-h4 permettront le moment venu de faire passer la Dame et la Tour sur la colonne « h »

Les points faibles pour les Noirs qu'il faut prendre en considération :

- La case e5 est une case forte pour les Blancs sur laquelle ils vont chercher à installer un Cavalier aux avant-postes.
- Le Fou Fc8 est un mauvais Fou car il est bloqué par ses propres pions. Les Noirs pourront soit le mettre en d7, soit l'échanger contre le Fou blanc des Blancs.

Ne pouvant attaquer au centre, Les Blancs sont contraints de développer une attaque sur l'aile Dame. Ils vont aussi chercher à casser la structure de pions des Noirs. Même si ce n'est pas une priorité, il faudra néanmoins chercher à bloquer cette attaque.

Un exemple tiré du livre de Vincent MORET « Mon premier répertoire d'ouverture avec les Noirs.
Editions Olibris. Partie jouée par BOBAN Mathieu (1720) contre WIRIG Anthony (2145).

1.	d4	d5	
2.	Cf3	e6	e6 : pour soutenir le pion d5
3.	c4	c6	c4: gambit du pion Dame c6 : renforce la défense du pion d5
4.	e3	f5	e3 : pour libérer le Ff1 de l'aile Roi. f5 : coup caractéristique du Stonewall pour contrôler la case e4 et ouvrir le chemin vers la colonne « h »
5.	Cc3	Cf6	Cc3 Cf6 : le Cavalier est destiné à aller sur la case e4 où il sera défendu par les pions d5 et f5
6.	Fe2	Fd6	Fe2: déploiement. S'il était allé en d3, le Fou pourrait s'exposer ultérieurement à une fourchette. Fd6 : déploiement et contrôle de la case e5 sur laquelle pourrait s'installer dangereusement un Cavalier Blanc.
7.	0-0	0-0	0-0 : pour sécuriser le Roi 0-0 : pour sécuriser le Roi. Il est défendu par la barrière de pions du Stonewall
8.	Dc2	Ce4	Dc2 : pour renforcer la défense de la case e4 Ce4 : le Cavalier a atteint son objectif.
9.	b3	Cd7	b3 : Cd7 : pour défendre la case e5
10.	Fb2	Df6 !	Fb2 : Df6 ! : renforce la défense de la case e5 et prépare le déplacement sur la colonne "h".
11.	c5	Fc7	c5 : pour développer une attaque sur l'aile Dame et attaquer le Fd6 Fc7 : pour garder le contrôle de la diagonale h2-b8
12.	b4	g5!	b4 : g5 ! : déclenchement de l'attaque classique du Stonewall. L'objectif est de faire fuir le Cf3 qui défend la case h2
13.	a4	g4	a4 : g4 : pour attaquer le Cf3 défenseur de la cas h2
14.	Ce1	Fxh2+ !!	Ce1 : n'était pas un bon coup. Préférable est : 14. Cxe4 fxe4 15. Ce1 Fxh2 !! : : un sacrifice qui permet l'ouverture de la colonne h. il n'était cependant pas indispensable et pas toujours recommandable. 14...Dh6 aurait aussi donné une position très forte aux Noirs.

15.	Rxh2	Dh4+	Rxh2 : Dh4 + : La Dame va pouvoir développer une attaque sur la colonne « h »
16.	Rg1	Tf6 !	Rg1 : Tf6 : pour diriger la Tour vers la colonne "h" en renfort de la Dame pour faire mat.
17	g3	Dh3	g3 est le coup qui a été joué dans cette partie.
18	Cg2	Th6	Cg2 pour tenter de fermer la colonne « h » au prochain coup. Préférable aurait été 18. Fxg4 fxg4 19. f3 Cxg3
19	Ch4	Cxg3 !	Ch4 s'interpose entre la Th6 et la Dh3 des Noirs.
20	fxg3	Dxg3+	
21	Cg2	Th1+ !!	21. ... Th1+ toujours commencer par analyser les coups qui font échec pour voir s'il n'y a pas un schéma de mat.
22	Rxh1	Dh3+	
23	Rg1	g3	g3 Avec un mat imparable à la clé.