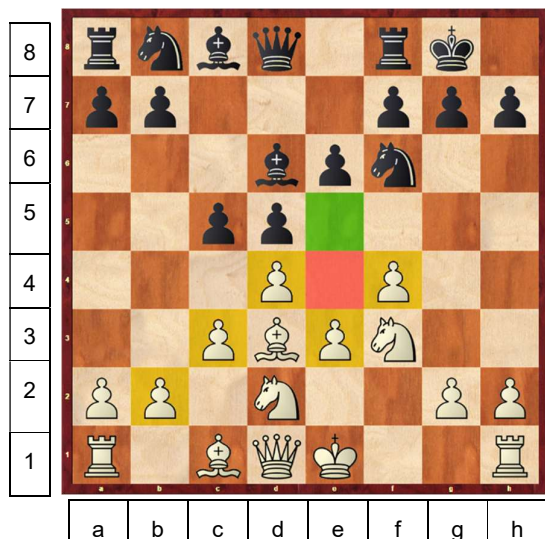


U017b – Stonewall avec les Blancs

La structure de base de l'attaque Stonewall avec les Blancs est symétrique à celle que nous avons vu avec les Noirs.



La structure de pions en zigzague est caractéristique de la Stonewall avec les pions en **b2**, **c3**, **d4**, **e3**, **f4** tous sur case noire.

La case **e4** est une case faible pour les Blancs (forte pour les Noirs) car aucun pion blanc ne la défend. Il faudra donc la défendre avec des pièces car un cavalier positionné sur cette case centrale serait très dangereux.

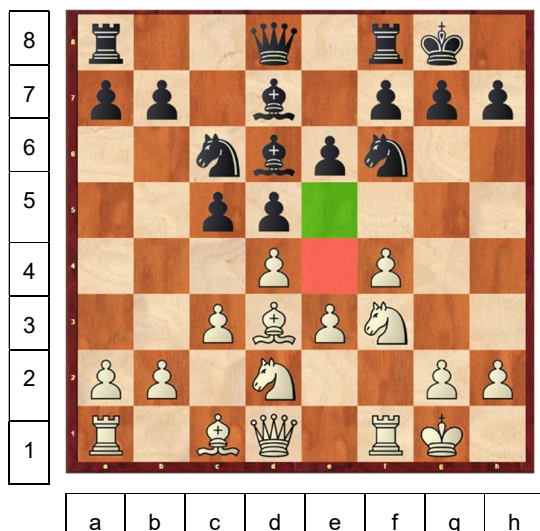
Les cases **c4** et **g4** sont également des cases faibles pour les Blancs. La case **e5** est une « pseudo case forte » pour les Blancs car elle n'est à ce stade défendue par aucun pion Noir. Les Blancs vont donc chercher à y positionner un Cavalier.

Le Fou en c1 (**Fc1**) est un mauvais Fou car il est bloqué par ses propres pions sur case noire. Mais Il joue néanmoins un rôle important car il soutient le pion arriéré b2 de la chaîne de pions **b2-d4**. Ce pion **b2** pourrait facilement être attaqué par la Dame Noire.

La stratégie pour les Blancs va être de développer leur attaque sur l'aile Roi en considérant que « le mur de pions blancs » offre une bonne protection de l'aile Roi contre d'éventuelles attaques des Noirs. Les Noirs quant à eux vont chercher à développer une attaque au centre ou sur l'aile dame.

Pour aboutir à la position du schéma ci-dessus les coups suivants ont été joués :

1.	d4	d5	
2.	e3	Cf6	e3 permet de sécuriser d4 et f4 pour les prochaines avancées de pions Cf6 attaque la case e4
3.	Fd3	e6	Fd3 un premier défenseur de la case e4 e6 libère le Ff8 et soutient le pion d5
4.	Cd2	Fd6	Cd2 un deuxième défenseur de la case e4 et aussi un défenseur de la case f3 Fd6 un premier attaquant de la case forte des Blancs
5.	f4	0-0	f4 pion de la structure Stonewall ; soutient e5 0-0 libère la Tour Th8
6.	Cgf3	c5	Cgf3 prépare et roque et donne un troisième défenseur de la case e4 c5 attaque un défenseur de la case e5. Si par la suite cxd4, il faudra reprendre du pion « e » pour ouvrir la diagonale vers le Roi noir.
7.	c3	Cc6	c3 termine la structure Stonewall Cc6 deuxième attaquant de la case e5 (contre 3 attaquants Blancs)
			Les Blancs vont pouvoir roquer avant de déclencher leur attaque sur l'aile Roi.
8.	0-0	Fd7	0-0 pour enlever leur Roi du centre et activer la Th1 Fd7 pour poursuivre le déploiement des pièces légères.



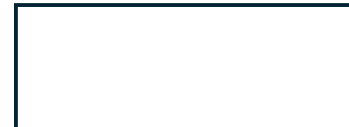
Le Fd3 attaque la case h7.
La Dd1 pourra aller en g4 ou en h5 lorsque le Cf3 aura quitté sa case.
La case forte e5 est attaquée 3 fois par les Blancs et seulement 2 fois par les Noirs.

Comme bien souvent, le Cf6 est un obstacle pour développer l'attaque sur la colonne « h ». Il faudra le chasser en jouant successivement g4 et g5. Mais pour commencer ...

9.	Ce5	Dc7	Ce5 positionnement d'un Cavalier sur la case forte Dc7 attaquant supplémentaire pour la case e5. À présent, 3 attaquants noirs pour 2 défenseurs blancs.
10.	g4	h6	g4 pour aller en g5 et chasser le Cf6 h6 pour contrarier l'avancée du pion en g5
11.	g5	hxg5	g5 hxg5
12.	fxg5	Fxg5	fxg5 maintient l'attaque du Cf6 Fxe5 les Noirs profitent de leur avantage en nombre d'attaquants
13.	gxf6	Fxf6	gxf6 supprime le Cf6 qui protégeait h7 Fxf6 pour supprimer le pion qui menace g7
14.	Txf6	gxf6	Txf6 un sacrifice pour tenter de dévier le pion g7 gxf6 ouvre la colonne g devant le Rg8
15.	Dg4+	Rh8	Dg4+ suivi d'un mat imparable en 2 coups
16.	Dh5+	Rg8	
17.	Dh7 #		

Quels sont les résultats de l'analyse faite par le logiciel Fritz ?

Il est souhaitable de réfléchir aux éventuelles erreurs commises par les Noirs dans cette partie avant de regarder les résultats de l'analyse.



Analyse de la partie Stonewall avec les Blancs à l'aide du logiciel Fritz

Coups 1 à 10 : aucune erreur n'est détectée et aucune suggestion de coup plus performant n'est faite.

Coup **10. ... h6** : le coup **10. ... g6 !?** est donné comme possiblement meilleur.

Coup **12. ... Fxe5** : le coup [**12. ... Fxe4**] est une variante possible

Coup **13. ... Fxf6 ?** : ce coup est une erreur. Il aurait été préférable de jouer **13. ... Fxh2+**

Coup **14. Txf6 !+** : est un excellent coup !

Coup **14. ... gxf6 ??** : est une gaffe. il aurait fallu jouer **14. .. Ce7** suivi de 15. Tf2 pour protéger h2