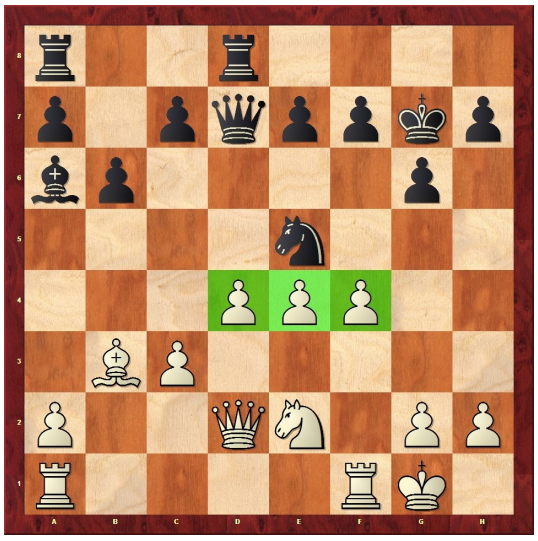
Cours Perfectionnement : La percée centrale

Le contrôle du centre est un des trois grands principes du début de partie. Le négliger peut vite nous mettre en grande difficulté.
Dans la partie qui va suivre, nous allons voir comment les Blancs vont s'y prendre pour faire valoir leur puissant centre de pions.

Crafty - ZChess
Londres 2000
1.d4 Il s'agit d'un match entre ordinateurs.
1...Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 La défense Grünfeld. Les Noirs permettent aux Blancs la formation d'un puissant centre dans le but de le miner par la suite. C'est une bonne ouverture pour les joueurs désirants un jeu de pièces actif. Toutefois, il est nécessaire de jouer très précisément, sous peine d'un étouffement certain. **4.cxd5 Cxd5 5.e4 Cxc3 6.bxc3 Fg7 7.Fc4** [7.Cf3 c5 8.Tb1 0–0 9.Fe2 est la variante préférée de l'ancien champion du Monde Vladimir Kramnik.]
7...0–0 8.Ce2 Cc6?!

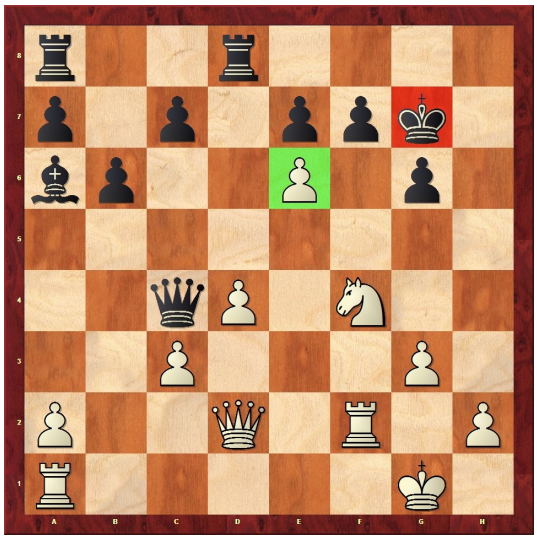
Un coup d'ordinateur ! Les Noirs refusent de contester le centre. Note : on ne peut pas dire que ce soit une réelle faute stratégique car il est toujours possible de poursuivre par Ca5 puis c5 mais Zchess ne le jouera pas de la partie. [8...c5 est le coup approprié. Les Noirs libèrent leur pion C avant de sortir le cavalier. De plus, c5 donne de l'activité au Fou g7. 9.0–0 Cc6 10.Fe3 Dc7].
9.0–0 b6 10.Fe3 Les Blancs préparent Dd2 suivi de Fh6 pour échanger la pièce mineure la plus active des Noirs.
10...Dd7? Les Noirs n'ont pas de plan. [10...Ca5!? 11. Fd3 c5 12.dxc5 *(12.Dd2!?* Les Blancs ne sont pas forcés d'entrer dans les complications mais à ce moment là, les Noirs se retrouve dans un schéma de Grünfeld plus à leur avantage que dans la partie.*)* 12...bxc5 13.Fxc5 Dc7 Avec des compensations pour le pion sacrifié.
10...Fb7 11.Dd2 Ca5 12.Fd3 c5 est aussi possible]
11.Dd2 Td8?! Les Noirs attaquent un pion solidement défendu. De plus, la Tour laisse le Pion f7 sans grande protection.
12.Fh6 Ce5 13.Fb3 [13.dxe5? Dxd2 14.Fxd2 Txd2 avec avantage Noir.]
13...Fa6 avec pour menace de gagner une pièce par 14...Fxh6 15.Dxh6 et Fxe2. [13...Fh8?? Les Noirs ne peuvent pas garder leur Fou car il suivrait... 14.Df4+- l'attaque combinée de f7 et du Cavalier e5 est décisive.]
14.Fxg7 Rxg7 15.f4!



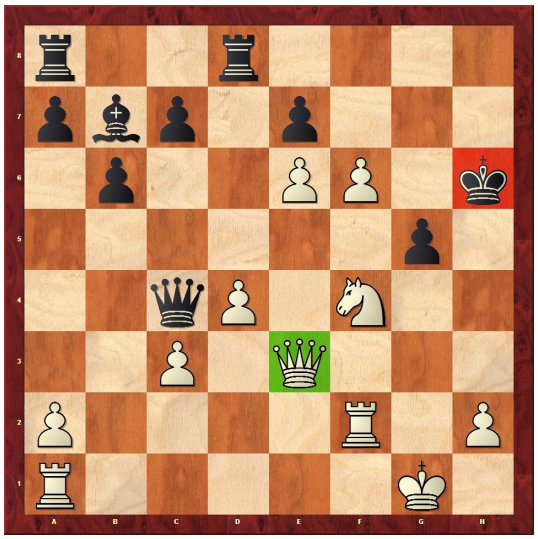
Un très bon coup. Le pion F file droit vers f5 pour ouvrir la colonne et permettre l'entrée en jeu de la Tour f1. f4 est d'autant meilleur qu'il est joué en gagnant un temps sur le Cavalier Noir. **15...Cg4 16.f5** avec l'idée de prendre en g6 et jouer Tf7+.
16...Dd6 17.g3 [17.fxg6?? Dxh2#]

©2009

17...Cf6 18.fxg6! Les Blancs évitent toutes les complications. [18.e5? Dxe5! 19.dxe5 Txd2 20.exf6+ exf6 21.Cf4 Fxf1 22.Txf1 et ce sont les Noirs qui vont jouer pour le gain.]
18...hxg6 19.Tf2! bien joué ! La Tour décloue le Cavalier. La menace est maintenant 20.e5 avec gain d'une pièce.
19...Dc6 [19...Fxe2!? Ce coup ne semble pas très bon mais nous verrons que par la suite, le Cavalier Blanc sera bien plus dangereux que ce Fou.; 19...Cxe4?? 20.Txf7+ Rg8 21.Dh6 et mat deux coups plus tard.]
20.e5 Cd5 21.Fxd5! Une excellente décision ! Il est important de bien saisir "que ce qui importe n'est pas les pièces qu'on échange, peu importe leur valeur, mais les pièces qui restent en jeu."
21...Dxd5 22.Cf4 Dc4?! [22...Dc6 est un peu meilleur du fait de la menace Fb7 avec mat en h1].
23.e6!



Un coup excellent. Les Blancs ouvrent le jeu sur le Roi Noir.
23...f5 [23...fxe6?? 24.Dc2! L'arrivée en g6 scelle le résultat de la partie.*(24.Ch5+* Le programme d'échecs Rybka annonce un mat en 9 pour les Blancs !*)*]
24.g4! Deuxième coup de massue. Les Noirs sont perdus.
24...Fb7 avec l'idée de jouer Dc6. Mais... [24...Tf8 la meilleure défense. 25.Tg2 Fb7 26.gxf5 Fxg2 27.Dxg2 Et la position s'écroule.]
25.gxf5 g5 [25...gxf5?? 26.Tg2+! Fxg2 27.Dxg2+ Rh8 *(27...Rf8 28.Dg6* mat à f7 à suivre.*)* 28.Dh3+ Rg7 29.Dg3+ Rh8 30.Dh4+ Rg7 31.Dg5+ Rh7 32.Dh5+ Rg7 33.Dg6+ Rh8 34.Dh6+ Rg8 35.Ch5 Cette fois-ci le mat sera donné sur la case g7 !]
26.f6+ Encore un ligne qui s'ouvre !
26...Rh6 [26...exf6 27.Ch5+! Rh8 28.Txf6 Dd5 29.Th6+ Rg8 30.Cf6+ C'est la Dame qui tombe.]
27.De3



Menace mat en h3.
27...exf6 28.Dh3+ [Les Noirs abandonnent sans attendre... 28.Dh3+ Rg7 29.Ch5+ Rf8 30.Txf6+ Re7 31.Tf7+ Rd6 32.Dg3+ Rc6 33.Dxc7+ *(33.Txc7+* gagne la Dame.*)* 33...Rb5 34.Tb1+ Ra5 35.Dxc4 et mat en 4 coups.]
1–0

A retenir : il est primordial de contester le centre. Sans cela, vous laissez la possibilité à votre adversaire de jouer sur tous les fronts pendant que vous restez spectateur !

©2009