

## Stratégie : Le fou enterré

Il arrive parfois qu'un joueur se retrouve avec une pièce « décorative » qui joue à peine, incapable de remplir la fonction qui lui a été attribué en début de partie.

**Garcia Ilundain - Gild Garcia**  
1994

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 Fe7 5.Fg5 0-0  
6.e3 h6 7.Fh4 b6 8.Fe2 Fb7 9.Fxf6 Fxf6  
10.cxd5 exd5



**11.b4** l'idée de ce coup est d'isoler le pion d5 après la poussée thématique c5  
**11...a5?!** Pas le plus précis. La ligne principale :  
11...c5 12.bxc5 bxc5 13.Tb1 Fc6 (13...Da5?!  
14.Dd2 cxd4 15.Cxd4 Fxd4 16.exd4 Fa6  
17.Cb5!)  
**12.b5** par ce coup, les blancs empêchent les noirs de libérer leur fou g7. Les perspectives noires vont être à l'aile roi où ils doivent monter une attaque sur le roi blanc.  
**12...Dd6 13.0-0 Cd7 14.Db3 g5**



**15.Cd2** L'alternative 15.Ce1 est à envisager. Calculez le plus loin possible à partir de ce coup et comparez avec la suite ci-dessous.  
15.Ce1!? Fg7 16.Cd3 f5 17.Ff3 Cf6 18.Ce5 Ce4 (18...a4 19.Cxa4) 19.Fxe4 fxe4 20.Cxe4 De6 21.Cc3 Fxe5 22.dxe5 Dxe5 23.Tad1  
**15...Fg7** [15...Tad8 16.Ff3! Cb8 17.Fg4! Fg7 18.Ff5±]  
**16.Ff3 Cf6 17.Tac1 Tae8**  
**18.Dc2!?** Avec ce coup, les blancs contrôlent e4 et f5 tout en visant le pion c7. Une autre possibilité était : 18.Tc2 Ce4 19.Cdxe4 dxe4 20.Fg4  
**18...Te7?** une faute tactique.  
18...De6 19.Ca4 Te7 20.Cb2 Ce4 21.Cd3 f5 22.Db2 f4 23.exf4 Fxd4 24.Dxd4 Cxd2 25.Tfe1 Cxf3+ 26.gxf3 Dd6 27.Txe7 Dxe7 28.fgx5 hxg5 29.Te1 avec une position peu claire.



## Stratégie : Le fou enterré

**19.Cc4!** Le bon coup. Par cette petite astuce tactique, les blancs améliorent le placement de le cavalier d2.

**19...De6** [19...Db4 20.a3] **20.Ce5 Ce4!**



**21.Cc6!** Le cavalier élimine la pièce la plus importante des noirs.

**21...Fxc6 22.bxc6 Dxc6 22...Cxc3 23.Dxc3** et les blancs récupèrent toutes les cases blanches.

**23.Db3! Cxc3** [23...Cd2 24.Cxd5] **24.Txc3 Dd7**



**25.Tc2!** Un excellent coup. Prendre le pion d5 était tentant mais les noirs avaient en réserve la forte réplique 25...c5 obtenant l'égalité.

**25...Td8 26.g3** Il est important de donner une case de repli au fou, très fort sur la grande diagonale.

**26...Df5 26...a4 27.Db4 c5 28.dxc5 bxc5 29.Txc5 d4 30.Td5!** De8 31.exd4 avec avantage blanc.

**27.Fg2 h5 28.Tfc1 Tdd7 29.h3 Ff8 30.Tc6** Les pièces lourdes des blancs gagnent du terrain. Le fou g7 est à l'origine des problèmes des noirs. Il ne dispose d'aucune bonne diagonale tandis que le fou blanc attaque un pion clé.

**30...Fg7 31.Db5**



**31...Td6?!** Les noirs craquent devant la pression grandissante. Meilleur était 31...g4 32.hxg4 hxg4 33.Da6 bien que les blancs conservent toujours un avantage suffisant.

**32.Txd6 cxd6 33.Dxb6 Te6 34.Dxa5 Tf6**

**35.Dd2** Le pion passé a va décider de la partie. Le reste n'est plus qu'une formalité.

**35...Dd7 36.Dc2 Db5 37.a4 Da5 38.Tb1 Ff8**

**39.Rh2 h4 40.Tb8 hxg3+ 41.fxg3 Da6 42.a5 Rg7**

**43.Dc8 Dxc8 44.Txc8 Tf2 45.Rg1 Ta2**

**46.Ta8 Ta1+ 47.Rh2 Fe7** [47...Ta2 48.a6 Fe7

49.a7] **48.Fxd5 g4 49.h4 Te1 50.a6 Te2+**

**51.Rh1 Ff6 52.Ta7**

**1-0**