

Gérer les clouages de cavalier

L'un des premiers problèmes tactiques que le joueur d'échecs doit affronter est le clouage par les fous adverses de ses cavaliers.

Ce thème est récurrent et se profile à l'horizon dès les premiers coups de la partie. Comment gérer cette intempestive sortie du fou en g4 ou b4 ? Faut-il l'empêcher ? Comment ne pas finir paralysé ? Comment éviter les dommages structurels et les pertes de matériel dans le combat au centre ?

Dans la panique, certains préfèrent dépenser de nombreux coups en prophylaxie (mieux vaut prévenir que guérir) et jouent des coups comme 3.h3 ?!



3.h3 ?! – Une perte de temps !

Cette perte de tempo est triste et doit être proscrite. Il convient donc de savoir appréhender les dangers réels émanant de ces clouages, pour ne pas gaspiller inutilement nos précieux coups.

L'affaiblissement en b7

Morphy, Paul - Duc de Brunzwick, Comte Isouard

Partie jouée à l'Opéra de Paris, dite « de l'Opéra »

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Fg4?!

3...exd4 éliminant la tension au centre est la meilleure façon de parer la menace blanche de capture en e5.

Le clouage de la partie est prématuré : non sans raison, on conseille généralement de sortir les cavaliers avant les

fous. Le pion e5 n'est ici défendu qu'indirectement, il suffit de déclouer le cavalier pour que la menace refasse surface.

A noter également : en sortant si tôt dans la partie, le fou de cases blanches laisse le pion b7 sans protection...



4.dxe5! Fxf3

Un échange forcé pour parer au plus urgent : 4...dxe5? 5.Dxd8+ Rxd8 laisserait le cavalier f3 libre de ses mouvements et 6.Cxe5± donnerait alors un grand avantage aux blancs, avec un pion de plus et une menace de fourchette en f7.

5.Dxf3 dxe5 6.Fc4 Cf6

Par 4...Fxf3, les noirs ont permis aux blancs d'accélérer leur développement : leur dame est déjà bien placée et le trait est dans leur camps.

Par ailleurs, 6...Cf6 tente de rattraper ce retard mais ne défend pas directement la cible (le pion f7), il ne fait que la couvrir. Plus sûr bien que plus lent était 6...Dd7.

7.Db3!

Paul Morphy, maître de l'ouverture et de l'initiative, en profite pour taper là où cela fait mal, il vise simultanément les deux points faibles des noirs, déjà dans une situation critique.

7...De7

La défense 7...Dd7? 8.Dxb7 Dc6 ne fonctionne pas du tout à cause de 9.Fb5! et l'on peut ranger les pièces.

8.Cc3!

Les nobles espéraient défendre une finale difficile après 8.Dxb7 Db4+ qui force l'échange des dames (sécurisant par là même leur roi), mais Morphy perçoit la faiblesse du 7^{ème} coup noir qui obstrue la diagonale du fou f8.

Pour se prémunir contre les premières menaces blanches, les noirs ont dû aggraver encore leur situation (en terme

de développement), et le champion américain en profite pour appuyer là où cela fait mal en accélérant d'autant le sien.

8...c6

Protège b7, les noirs tentent de sauver les meubles, mais le naufrage n'est pas loin.

9.Fg5!

Un clouage très désagréable de la seule pièce noire qui était bien placée.

9...b5

Il faut bien tenter de se dégager et l'immédiate sortie du cavalier échouait : 9...Cbd7? 10.Dxb7.

10.Cxb5!

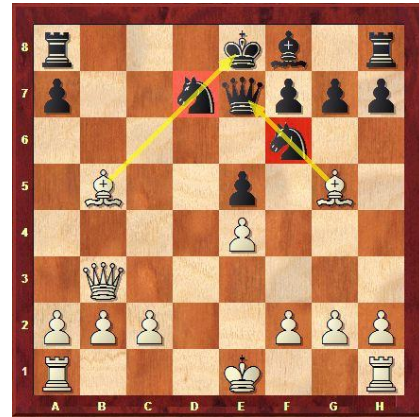


10...cxb5 11.Fxb5+ Cbd7

Deux pions et une forte attaque sur le roi noir compensent largement le cavalier sacrifié. L'américain juge clairement la situation : une pièce de moins, mais il joue avec un matériel en surnombre car les pièces noires sont totalement impuissantes.

Evidemment, ballader le roi par 11...Rd8 12.0-0-0 n'est guère plus attractif.

Maintenant les pièces noires sont totalement ligotées, et par son jeu limpide, Morphy explique ce qu'est un clouage efficace.



12.0-0-0! Td8 13.Txd7!

Un coup bien plus vigoureux que le calme 13.Td2 (avec l'idée de jouer 14.Thd1) qui était déjà fort gênant.

13...Txd7 14.Td1 De6 15.Fxd7+

La touche de grâce du champion, alors que 15.Fxf6 (éliminant le défenseur de d7) gagnait plus prosaïquement.

15...Cxd7 16.Db8+!!



16...Cxb8 17.Td8

Echec et mat

1-0

Les pions doublés sur la colonne f : une faiblesse ?

L'une des menaces récurrentes créées par un clouage du cavalier f3 est une pression indirecte sur d4, case normalement contrôlée par ce cavalier.

L'inconvénient majeur à cette sortie rapide du fou en g4 vient de la concession possible du fou de cases blanches dans une position qui nécessite sa présence pour contrôler la position.

Prenons pour exemple cette partie italienne :

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 d6

Un coup un peu passif qui laisse le fou f8 derrière sa chaîne de pions.

4.d4!

Les blancs en profitent pour ouvrir la position pour leurs pièces mieux développées.

4...Fg4?!



La sortie (trop) rapide du fou en g4 pour clouer le cavalier paraît gênante pour les blancs : la menace d'éliminer le défenseur du pion d4 risque d'obliger les blancs à faire des concessions.

Comment réagir ?

A/ Supprimer la pression : 5.dxe5

5.dxe5

Un coup logique qui « évite les problèmes ». Néanmoins les blancs se privent d'un avantage de début dans cette suite :

5...dxe5

Les noirs ont un bon contrôle de la case d4 et menacent déjà d'y installer leur cavalier.

6.c3

Un coup plus ou moins forcé. En effet, 6.Dxd8+ Txd8 concède la colonne ouverte aux noirs et accélère leur développement.

6...Cf6 7.Cbd2

Et l'on voit bien que les noirs ont une position agréable à jouer. Il faut essayer autre chose.

B/ Jouer pour le centre : 5.c3 !

Par ce coup, les blancs renforcent d4 et ouvrent la voie à leur dame vers b3, pour préparer ensuite le grand roque.

Cela néglige la menace adverse au profit d'un jeu plus ambitieux, en disant aux noirs « j'accepte que tu exécutes ta menace. Double donc les pions en f3, je vais de mon côté profiter de mon meilleur développement ainsi que des nombreuses lignes ouvertes ».

5...exd4 6.cxd4 Fxf3 7.gxf3

7.Dxf3? Cxd4 perd un important pion central.



Position après 7.gxf3

Les noirs ont atteint leur objectif, la structure blanche est endommagée à l'aile -roi. Néanmoins, un détail amenuise l'importance de ces dégâts : le roi blanc n'a pas encore roqué et pourra trouver un abri sûr de l'autre côté de l'échiquier.

D'un autre côté, le centre blanc est renforcé, la paire de fous va rayonner et la colonne g semi-ouverte pourrait également être un atout. Les blancs ont en fait un clair avantage !

Le fou g4, une proie ?

Parfois, ce fou avancé dans l'aile-roi blanche peut devenir une cible, comme toutes les pièces non-défendues.

1.e4 c5

Point de départ de la célèbre défense sicilienne.

2.Cf3 d6 3.Fc4 Fg4



Les blancs passent à l'attaque

4.Fxf7!

La mauvaise position du fou g4 est exploitable immédiatement par ce pseudo-sacrifice.

4...Rxf7 5.Cg5+ Re8 6.Dxg4

Déroqué, privé d'un pion, le camp noir a déjà beaucoup de souci à se faire.

Le clouage en f3 : un clouage relatif

Seuls les clouages sur un roi sont absolus, les autres peuvent toujours être brisés si l'on est prêt à sacrifier du matériel.

Nous allons observer le célèbre mat de Legal.

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Fc4 Fg4 4.Cc3

4.Fxf7+? ne fonctionne pas : 4...Rxf7 5.Cg5+ Dxg5 (-+).

4...g6 ?

Les noirs jouent un second pion pour libérer le fou f8. Ce coup va contre tous les principes de l'ouverture (n'aidant ni le développement, ni le contrôle du centre, ni ne facilite le roque).

N'importe quel coup de développement aurait évité aux noirs la suite de la partie (4...Cf6, 4...Cc6, 4...Fe7 sont autant de meilleurs choix).

5.Cxe5!!



Montre aux noirs que le clouage peut être brisé. Les blancs vont exploiter leur grande avance de développement et laisser pour cela leur dame en pâture.

5...Fxd1 6.Fxf7+ Re7 7.Cd5 mat

Un tableau de mat exceptionnel qui a traversé les siècles et illustre parfaitement l'importance du facteur « vitesse » dans l'ouverture.

Capablanca gère les copieurs

Dans la partie suivante, l'amateur qui affronte avec les pièces noires le grand champion cubain décide de jouer les mêmes coups que son illustre adversaire. Dans les positions avec clouage en f3 et f6, la sanction est rapide.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Cf6 4.d3 Fc5 5.Cc3 d6 6.0-0 0-0 7.Fg5

Maintenant que les rois ont roqué, le clouage devient très gênant.



D'un côté, les blancs menacent de jouer 8.Cd5 et de briser le roque noir.

De l'autre, les noirs ne peuvent chasser le fou g5 par 7...h6 8.Fh4 g5 ? sans affaiblir eux-même leur roi.

7...Fg4?

L'amateur se décide donc pour la copie simple des coups blancs. En réalité la meilleure défense consiste à jouer 7...Ce7! 8.Fxf6 gxf6. Après quoi l'arrivée du cavalier en g6 sécurisera grandement le roi noir. La position resterait alors équilibrée.

8.Cd5 Cd4 9.Dd2! Fxf3 10.Fxf6

10.gxf3?? Cxf3+ perd la dame. Capablanca va créer des menaces sur le petit roque noir, forçant les événements.

10...Dd7 11.Ce7+ Rh8



12.Fxg7+!

Un sacrifice forçant le mat en deux coups.

12...Rxg7 13.Dg5+ Rh8 14.Df6 mat