

# 11 pièges dans les ouvertures

Ce fichier est tiré du site <http://www.apprendre-les-echecs.com>. Il peut être redistribué librement sans modification.

Le joueur qui débute, et même le joueur plus expérimenté, est souvent confronté à des ouvertures qu'il ne connaît pas.

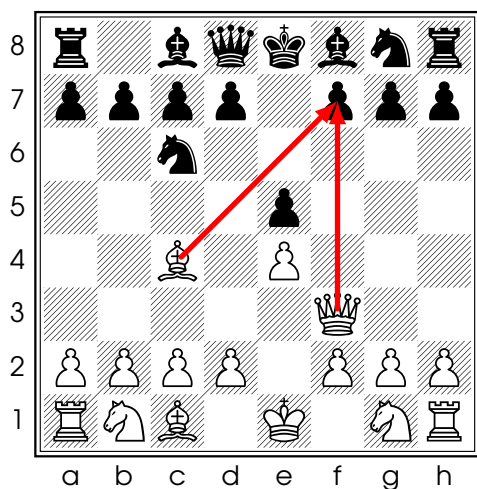
Il devra dans ce cas trouver son chemin tout seul pour bien commencer la partie, et en particulier pour éviter de multiples pièges.

Cet article vous présente 11 types de pièges très simples que vous devez absolument connaître afin de les éviter et, occasionnellement, d'en profiter si une opportunité se présente.

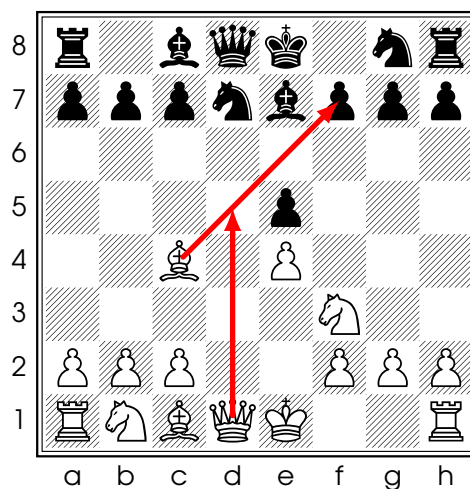
Je ne recommande en effet PAS d'essayer de forcer les positions qui contiennent ces pièges, car cela nécessite souvent de jouer des coups inférieurs et vous risquez de vous retrouver dans une position difficile si votre adversaire ne tombe pas dans le piège.

Les 11 types de pièges sont illustrés par 25 exemples qui sont classés par motifs, et non pas par ouverture. Le même motif peut en effet se retrouver dans de nombreuses ouvertures différentes, comme nous le verrons dans les exemples ci-dessous.

## 1. Se faire mater en f7 (ou en f2)



Diag. 1



Diag. 2

La case f7 chez les Noirs (et f2 chez les Blancs) est la case la plus vulnérable en début de partie : elle est adjacente au Roi et n'est protégée que par celui-ci.

L'exploitation la plus simple de cette faiblesse est la *mat du berger* :

1 e4 e5 2 ♘c4 ♖c6 3 ♚f3 (diagramme 1) 3... ♘d4?? 4 ♚xf7#

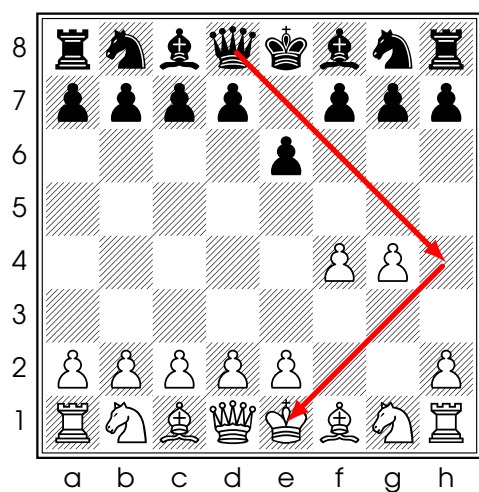
**Le motif à retenir** : la Dame et le Fou attaquent tous les deux la case f7 qui n'est protégée que par le Roi noir.

Dans l'exemple suivant, la menace de mat en f7 ne peut être parée qu'en donnant du matériel :

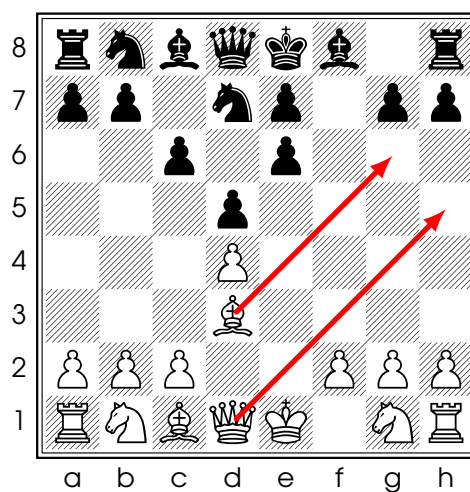
1 e4 e5 2 ♘f3 d6 3 d4 ♘d7 4 ♘c4 ♘e7 5 dxe5 dxe5 (diagramme 2)  
6 ♚d5 1-0. Les Noirs doivent donner une pièce, par exemple par 6... ♘h6  
7. ♘xh6 O-O pour parer le mat.

**Le motif à retenir** : le Fou en c4 attaque la case f7. La Dame blanche peut venir en d5. Le Cavalier en d7 empêche les Noirs de mettre leur Fou en e6. Le Fou des Noirs en e7 empêche la Dame noire de défendre la case f7.

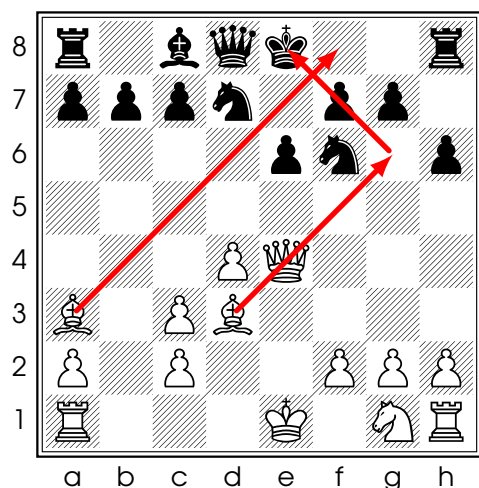
## 2. Ne pas faire attention à la diagonale h5-e8



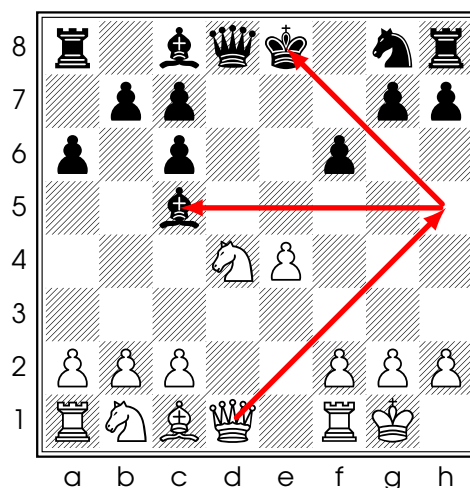
Diag. 3



Diag. 4



Diag. 5



Diag. 6

Lorsque le pion en f7 (ou en f2) avance alors que le Roi n'a pas encore roqué, l'affaiblissement de la diagonale h5-e8 (ou h4-e1) peut être fatal. C'est ce qui arrive dans le *mat de l'idiot*, ou *mat du sot*, qui est le mat le plus rapide qui puisse arriver dans une partie d'échecs :

1 f4 e6 2 g4 (diagramme 3) 2... ♕h4#

**Le motif à retenir** : le pion f est manquant, la Dame adverse peut faire échec sur la diagonale h4-e1, le défenseur ne peut pas interposer de pièce ou de pion.

Le même type de motif peut arriver même lorsque le pion g n'a pas encore été déplacé :

1 e4 c6 2 d4 d5 3 ♖d3 ♜f6 4 e5 ♜fd7 5 e6 fxe6 (diagramme 4) 6 ♙h5+ g6 7 ♚xg6+ hxg6 8 ♖xg6#

**Le motif à retenir :** le pion f7 a disparu, le Fou blanc contrôle la case g6, la Dame peut faire échec en h5.

Un exemple peut-être encore plus spectaculaire est le suivant :

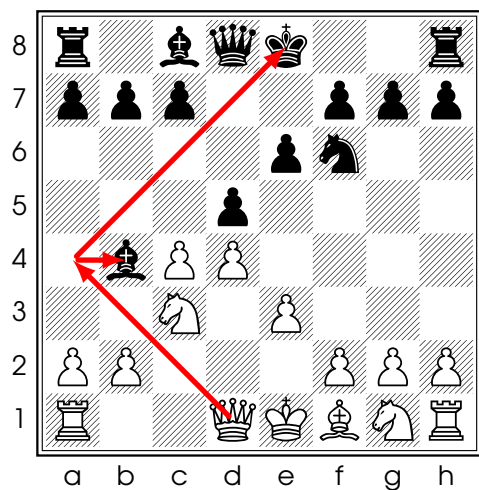
1 e4 e6 2 d4 d5 3 ♜c3 ♖b4 4 ♖d3 ♖xc3+ 5 bxc3 h6 6 ♖a3 ♜d7 7 ♙e2 dxe4 8 ♚xe4 ♜gf6 Avec ce coup, les Noirs attaquent la Dame blanche...mais se font mater (diagramme 5) 9 ♙xe6+ fxe6 10 ♖g6#

Parfois, l'échec en h5 ne mate pas mais permet de gagner une pièce grâce à une attaque double :

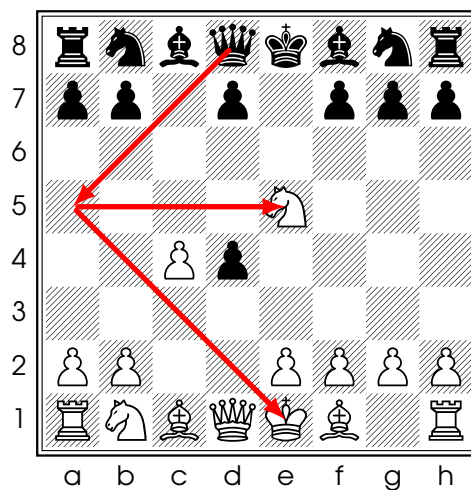
1 e4 e5 2 ♜f3 ♜c6 3 ♖b5 a6 4 ♖xc6 dxc6 5 O-O f6 6 d4 exd4 7 ♜xd4 ♖c5 (diagramme 6) 8 ♙h5+ gagne le Fou en c5.

**Le motif à retenir :** la Dame peut faire échec en h5 et il y a une pièce non protégée sur la 5e rangée.

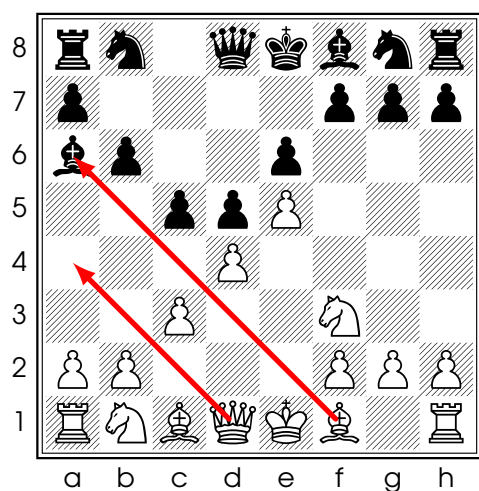
### 3. Perdre du matériel à cause d'un échec sur la diagonale a4-e8



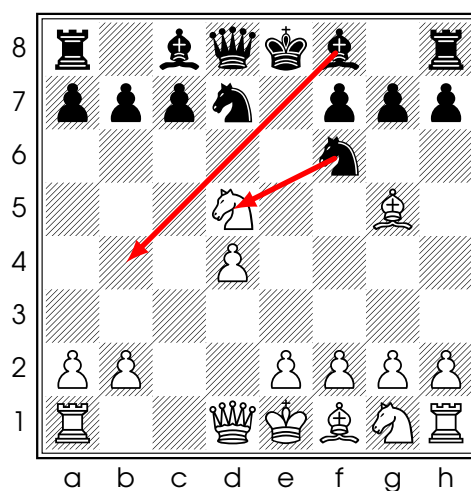
Diag. 7



Diag. 8



Diag. 9



Diag. 10

La Dame peut aussi mettre le Roi adverse en échec de l'autre côté de l'échiquier, sur la diagonale a4-e8. Cela peut permettre également de gagner du matériel :

1 d4 d5 2 c4 e6 3 ♘c3 ♘f6 4 ♙g5 ♙b4 5 e3 ♘bd7 6 ♙xf6 ♘xf6 (diagramme 7) 7 ♙a4+

Notons que, dans ce type de position, l'échec de la Dame ne gagnerait pas le Fou si les Noirs avaient encore un Cavalier en b8, car celui-ci pourrait parer l'échec tout en protégeant le Fou noir en venant en c6.

**Le motif à retenir :** la Dame peut faire échec en a4 (cela suppose souvent qu'il n'y a plus de pion en c2) et il y a une pièce non-protégée sur la 4e rangée.

Voici un autre exemple, cette fois pour les Noirs :

1 d4 c5 2 c4 cxd4 3 ♖f3 e5 4 ♖xe5 les Noirs ne devaient pas prendre ce pion (diagramme 8) 4... ♔a5+

Un autre piège très courant est le suivant :

1 e4 e6 2 d4 d5 3 e5 c5 4 c3 b6 5 ♖f3 ♗a6 Les Noirs sont pressés d'échanger leur Fou de cases blanches. Il fallait jouer 5... ♔d7 (diagramme 9) 6 ♗xa6 ♖xa6 7 ♔a4+

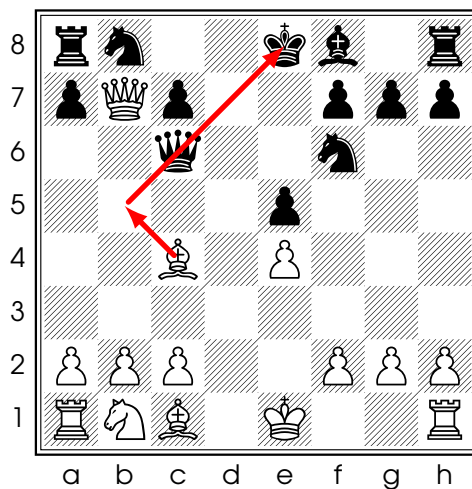
**Le motif à retenir :** il est similaire aux précédents. La Dame fait échec en a4 et attaque une pièce non-protégée, cette fois sur la case a6.

Parfois, c'est le Fou qui fait échec sur la diagonale a4-e8 :

1 d4 d5 2 c4 e6 3 ♖c3 ♖f6 4 ♗g5 ♖bd7 tend un piège aux Blancs 5 cxd5 exd5 6 ♖xd5 les Blancs tombent dans le piège. Il fallait jouer 6...e3 (diagramme 10) 6... ♖xd5 7 ♗xd8 ♗b4+ 8 ♔d2 ♗xd2+ 9 ♔xd2 ♔xd8 et les Noirs ont gagné une pièce contre un pion.

**Le motif à retenir :** le Fou peut faire échec sur la case b5 (ou b4), et seule la Dame peut parer l'échec en s'interposant.

## 4. Se faire clouer la Dame en c6



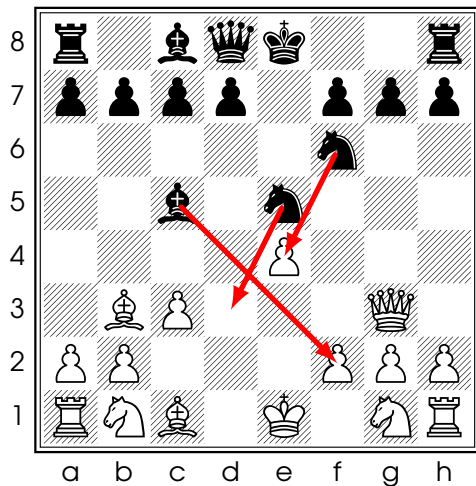
Diag. 11

Lorsque le Roi est encore en e8 et que la diagonale a4-e8 est ouverte, il est dangereux de mettre sa Dame en c6 :

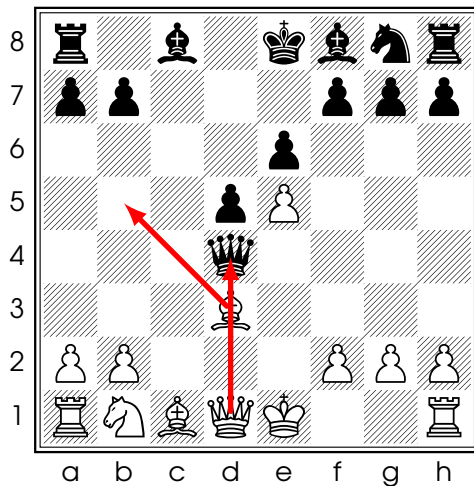
1 e4 e5 2 ♘f3 d6 3 d4 ♙g4 4 dxe5 ♙xf3 5 ♚xf3 dxe5 6 ♙c4 ♘f6  
 L'erreur des Noirs. Il valait mieux jouer 6...Dd7 et si 7.Db3 c6 7 ♚b3  
 ♚d7 8 ♚xb7 ♚c6 (diagramme 11) 9 ♙b5

**Le motif à retenir :** le Fou blanc peut venir en b5 pour clouer (et gagner) la Dame noire.

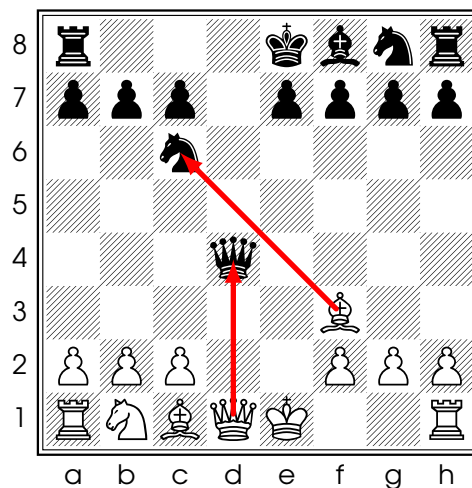
## 5. Sortir sa Dame trop tôt... et la perdre



Diag. 12



Diag. 13



Diag. 14

Tout joueur débutant apprend qu'il ne faut pas sortir sa Dame trop tôt. Voici ce qui peut arriver :

1 e4 e5 2 d4 exd4 3 ♔xd4 ♘c6 4 ♔e3 ♘f6 5 ♘c4 ♘e5 6 ♘b3 ♘b4+ 7 c3 ♘c5 8 ♔g3 8 ♔xc5 ♘d3+ perd la Dame (diagramme 12) 8... ♘xf2+ et la Dame est perdue quelle que soit la façon de prendre le Fou.

**Le motif à retenir :** le Fou attaque le Roi et la Dame en prenant en f2. Les deux Cavaliers noirs peuvent venir en e4 et d3.



Dans l'exemple suivant, la Dame est perdue par une attaque à la découverte :

1 e4 e6 2 d4 d5 3 e5 c5 4 c3 ♖c6 5 ♖f3 ♗b6 6 ♔d3 tend un piège aux Noirs 6...cxd4 7 cxd4 ♖xd4 les Noirs tombent dans le piège et pensent gagner un pion. Il valait mieux jouer 7...♔d7 8 ♖xd4 ♗xd4 (diagramme 13) 9 ♔b5+ gagne la Dame noire.

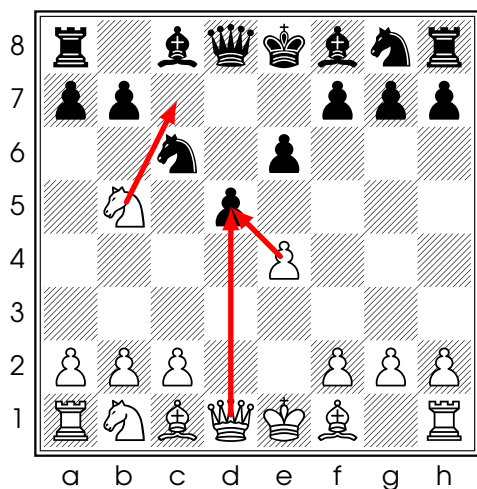
**Le motif à retenir :** la Dame noire en d4 n'est pas protégée et le Fou blanc peut faire échec en b5.

Même si la Dame est protégée, elle peut être perdue par une élimination de la défense, comme dans l'exemple suivant :

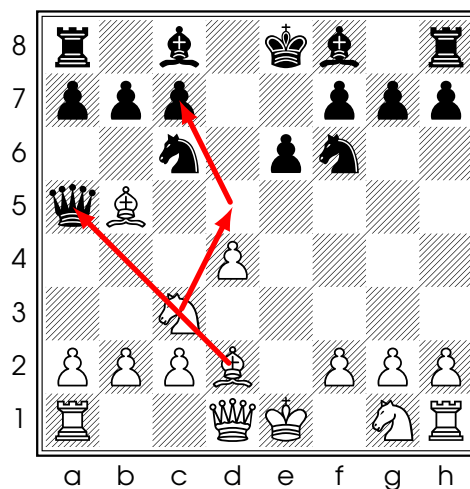
1 e4 ♖c6 2 d4 d5 3 exd5 ♗xd5 4 ♖f3 ♔g4 5 ♔e2 ♔xf3 les Noirs éliminent un défenseur du pion d4 en pensant le gagner 6 ♔xf3 ♗xd4 (diagramme 14) 7 ♔xc6+

**Le motif à retenir :** la Dame est protégée par le Cavalier en c6 qui peut être pris avec échec.

## 6. Succomber à une fourchette sur la case c7



Diag. 15



Diag. 16

La case c7 (ou c2 chez les Blancs) est également une case faible, qui est souvent la cible d'un cavalier. De cette case, le Cavalier fait en effet une fourchette contre le Roi et la Tour adverses, et parfois même contre la Dame. Voici deux exemples :

1 e4 c5 2 ♘f3 e6 3 d4 cxd4 4 ♘xd4 ♘c6 5 ♘b5 d5 (diagramme 15) c'est une erreur des Noirs. Il fallait jouer 5...d6 6 exd5 exd5 6...♙xd5 permet 7.♘c7+ 7 ♙f4 7 ♙xd5 est possible et gagne un pion, mais le coup du Fou est encore plus fort.

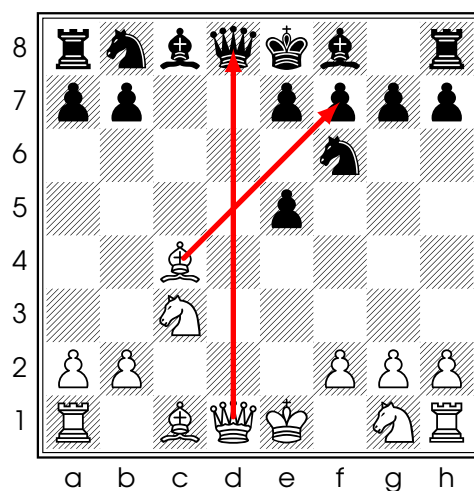
**Le motif à retenir :** le Cavalier en b5 à accès à la case c7 protégée uniquement par la Dame.

Voici un autre exemple. Cette fois le Cavalier attaque la case c7 depuis d5.

1 e4 d5 2 exd5 ♙xd5 3 ♘c3 ♙a5 4 d4 ♘c6 5 ♙d2 ♘f6 6 ♙b5 e6 (diagramme 16) 7 ♘d5 La Dame noire est perdue même si elle prend le Fou en b5

**Le motif à retenir :** le coup du Cavalier en d5 attaque la case c7 et découvre l'attaque du Fou en d2 sur la Dame noire.

## 7. Ne pas voir le danger de la colonne d ouverte



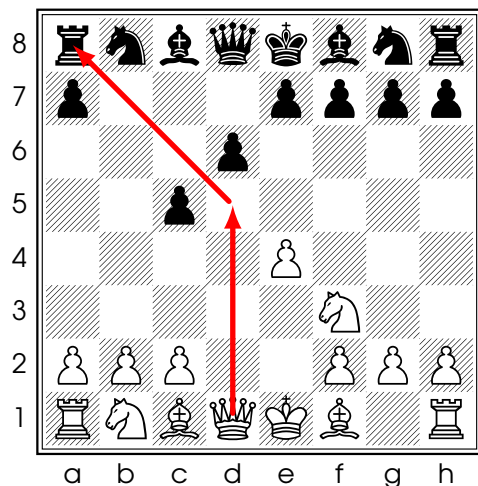
Diag. 17

Les Dames en opposition sur la colonne d ouverte peuvent être victimes d'une déviation du Roi qui les défend de la façon suivante :

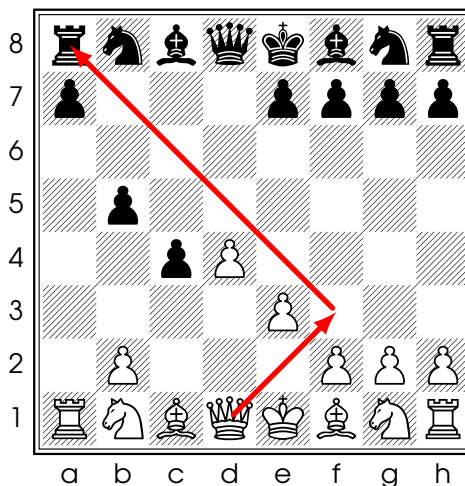
1 e4 c5 2 d4 cxd4 3 c3 dxc3 4 ♖xc3 d6 5 ♘c4 ♘f6 6 e5 dxe5 l'erreur fatale des Noirs, qui perdent leur Dame (diagramme 17) 7 ♘xf7+ ♔xf7 8 ♚xd8

**Le motif à retenir** : la colonne d est ouverte et le Fou blanc attaque la case f7.

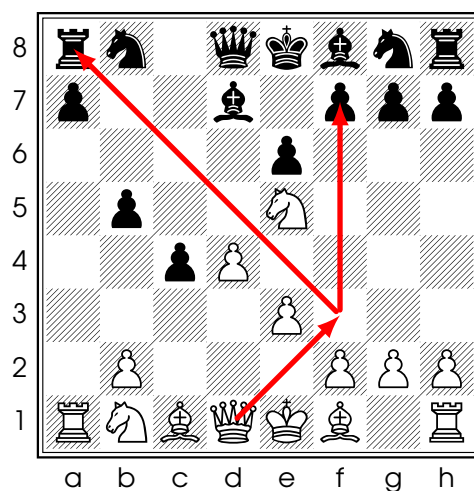
## 8. Ne pas faire attention à la Tour non-protégée en a8



Diag. 18



Diag. 19



Diag. 20

Les Tours ne sont pas protégées au début de la partie. Elles peuvent parfois être l'objet d'une attaque fatale le long d'une diagonale :

1 e4 c5 2 ♘f3 d6 3 d4 b6 4 dxc5 bxc5 (diagramme 18) 5 ♕d5 et les Noirs perdent une pièce après 5... ♖c6 6 ♕xc6+ ♙d7

**Le motif à retenir** : la Dame peut attaquer la Tour en a8 depuis la case d5. Les pions c7 et b7 ont disparu, et aucune pièce ne peut s'interposer.

Voici un autre exemple :

**1 d4 d5 2 c4 dxc4 3 e3 b5 4 a4 c6**

Notons que 4...a6 ne protège pas non plus le pion en b5 car après 5.axb5 axb5 les Blancs prennent la Tour en a8

**5 axb5 cxb5** (diagramme 19) **6 ♖f3** et les Noirs perdent à nouveau une pièce, comme dans l'exemple précédent.

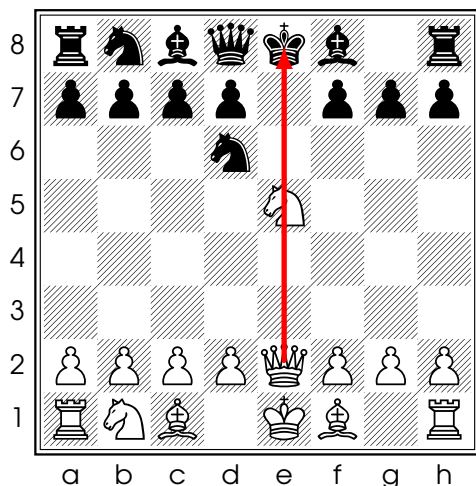
**Le motif à retenir** : il est identique au précédent, mais la Dame vient en f3 plutôt que d5.

Voici une version un peu plus complexe de la même idée :

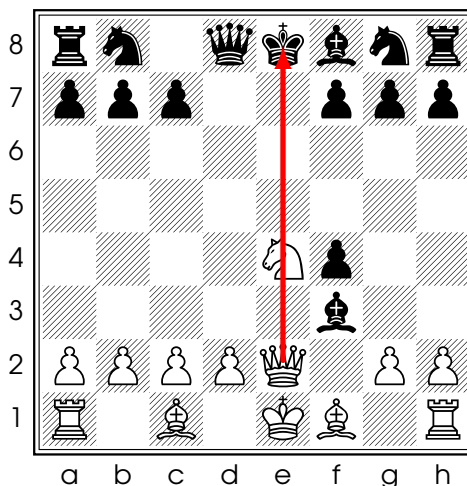
**1 d4 d5 2 c4 dxc4 3 ♘f3 b5 4 a4 c6 5 e3 ♙d7 6 ♗e5 e6 7 axb5 cxb5** (diagramme 20) **8 ♖f3**

**Le motif à retenir** : cette fois c'est la double attaque en f7 et a8 qui gagne du matériel.

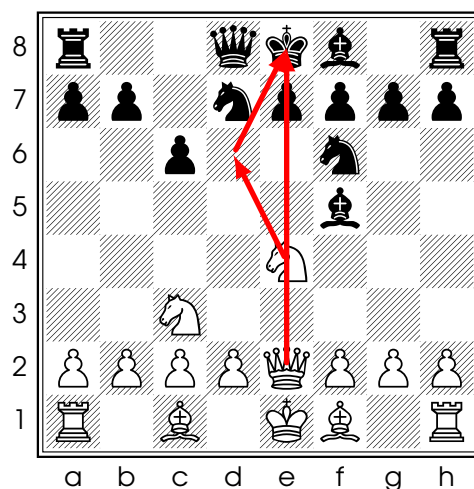
## 9. Ne pas faire attention à la Dame adverse en face de son Roi



Diag. 21



Diag. 22



Diag. 23

Il faut se méfier comme de la peste de la Dame adverse en face de votre Roi :

1 e4 e5 2 Nf3 Nf6 3 Nxe5 Nxe4 4 Qe2 Nd6 (diagramme 21) 5 Nc6+  
L'échec à la découverte permet de gagner la Dame noire.

**Le motif à retenir :** la Dame et le Cavalier sont tous les deux sur la colonne e. Déplacer le Cavalier fait échec à la découverte.

Dans l'exemple précédent, les Blancs gagnent du matériel. Dans l'exemple suivant, ils font mat :

1 e4 e5 2 f4 exf4 3 ♖f3 d5 4 exd5 ♙xd5 5 ♘c3 ♚d8 6 ♘e4 ♗g4 7 ♚e2 ♗xf3 (diagramme 22) 8 ♘f6#

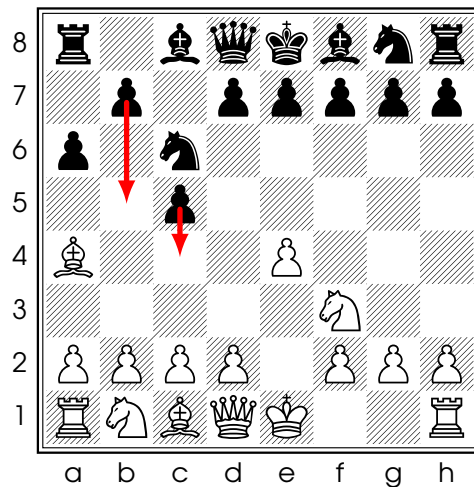
**Le motif à retenir :** la Dame et le Cavalier sont situés sur la colonne e et peuvent faire un échec double.

Un autre motif de mat avec la Dame et le Cavalier est le mat à l'étouffée comme celui-ci :

1 ♘f3 d5 2 e4 dxe4 3 ♘g5 ♘f6 4 ♘c3 ♗f5 5 ♚e2 c6 6 ♘gxe4 ♘bd7 (diagramme 23) 7 ♘d6#

**Le motif à retenir :** le Cavalier qui fait échec ne peut pas être pris car la Dame cloue le pion sur la colonne e.

## 10. Se faire enfermer un Fou



Diag. 24

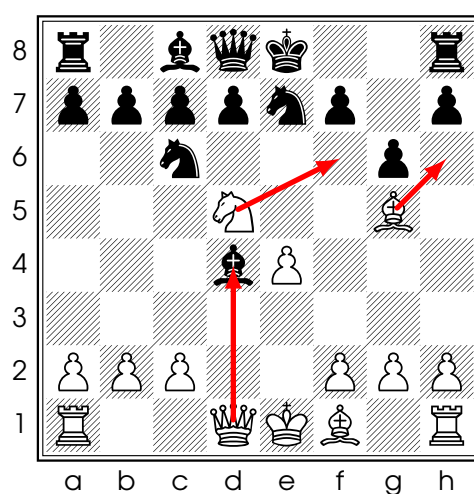
Un Fou inattentif peut parfois être enfermé par quelques pions adverses.

1 e4 c5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗b5 a6 4 ♗a4 l'erreur des Blancs. Il fallait échanger le Fou en c6 (diagramme 24) 4...b5 5 ♗b3 c4 gagne le Fou.

**Le motif à retenir :** après 3...a6, les pions Noirs sont prêts à avancer en b5 et c4 pour gagner le Fou.



## 11. Se faire mater par un Cavalier et un Fou



Diag. 25

Et pour conclure ce cours, voici un joli tableau de mat :

1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 d4 exd4 4 ♘xd4 ♘ge7 5 ♘c3 g6 6 ♗g5 ♗g7 7  
 ♘d5 ♗xd4 (diagramme 25) 8 ♚xd4 ♘xd4 9 ♘f6+ ♔f8 10 ♗h6#

**Le motif à retenir** : un Cavalier peut faire échec en f6, le Fou peut faire échec en h6.

## Pour en savoir plus

Pour avoir accès à tous nos cours, exercices et conseils au format pdf et ne pas rater les nouveaux articles, abonnez-vous à la lettre d'information du site *Apprendre les Echecs*

**S'abonner**