



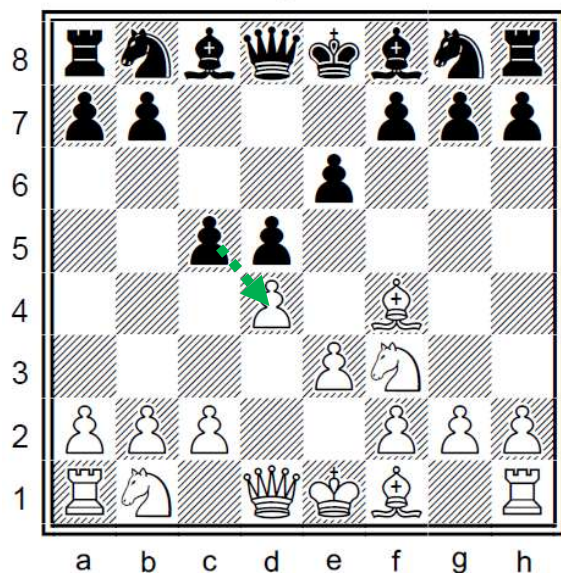
Reg-110 - Système de Londres

(G) Coups atypiques

L'étude d'une « ouverture » se fait généralement à partir d'ouvrages de Grands Maîtres ou de parties jouées par ces derniers. Dans ces parties de référence, l'adversaire ne fait généralement pas de « coups moyens ou erronés ».

Cependant, dans les parties jouées contre des joueurs bien plus modestes de telles situations se rencontrent bien évidemment. Il est donc intéressant de voir comment exploiter au mieux ces faiblesses de l'adversaire.

1. Les Noirs jouent ... cxd4



Dans l'exemple ci-contre, les coups joués ont été :

1.d4 d5 2.Ff4 e6 3.Cf3 c5 4.e3

Le meilleur coup pour les Noirs serait de jouer **4. ... Cc6** ou **4. ... Cf6**

Mais **4 ... cxd4** ne serait pas non plus véritablement un mauvais coup.

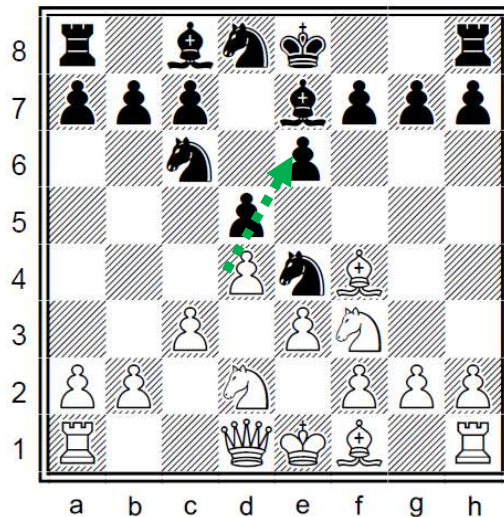
Pour les Blancs, il a l'inconvénient de casser la structure de pions en « V renversé » sur cases noires.

Pour ne pas trop casser la structure de pions, il peut être tentant pour les Blancs de jouer **5.Cxd4**.

Ce faisant, le Cavalier en d4 et le Fou en f4 se trouvent à distance de fourchette en cas d'avancée du pion en e6 après avoir joué 5. ... Cc6 par exemple. Cela obligera un repli du Cavalier ou du Fou ce qui provoque une perte de tempo.

Il est donc préférable de jouer **5. exd4** même si cela ouvre la colonne « e ». Il faudra donc roquer car la sécurité du Roi Blanc n'est plus assurée au centre.

2. Les Noirs jouent ... Ce4



Dans l'exemple ci-contre, les coups joués ont été :

1.d4 d5 2.Ff4 e6 3.Cf3 Cf6 4.e3 Fe7 5.c3 **Ce4** 6. Cbd2 Cc6

Le Ce4 représente un réel danger pour les Blancs. Il faudra donc tôt ou tard s'en débarrasser.

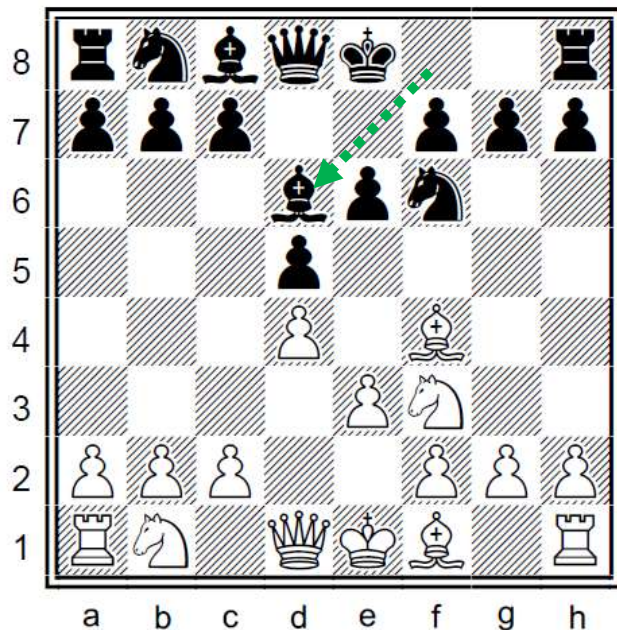
En restant dans la logique du Système de Londres, les Blancs ont joué 6. Cbd2. En fait il aurait été préférable de jouer **6.Cfd2** pour éviter l'attaque du Cf3 après l'échange des Cavaliers en e4 et la perte d'un tempo.

Les Blancs vont donc jouer **7. Cxe4** qui sera suivi de 7. ... dxe4 {attaquant par la même occasion le Cf3}.

La structure de pions est conservée et le Cf6 n'est plus en position. Les Blancs ont donc un léger avantage après 8.Cd2.

Les Noirs peuvent sacrifier le pion e4 en jouant 8. ... 0-0 ou le défendre en jouant 8. ... f5

3. Les Noirs jouent ... Fd6



Dans l'exemple ci-contre, les coups joués ont été :

1. d4 d5 2. Ff4 e6 3. e3 Cf6 4. Cf3 Fd6

En jouant 4. ... Fd6 les Noirs proposent l'échange des Fous de cases noires.

Face à cette proposition d'échange des Fous de la part des Noirs, les Blancs ont 3 solutions :

- (a) Accepter la capture de leur Fou en g4 en jouant par exemple 5. c3
- (b) Provoquer l'échange des Fous en jouant 5. Fxd6
- (c) Reculer leur Fou en g3 par 5. Fg3

(a) Accepter la capture de leur Fou en g4 en jouant par exemple 5. c3

C'est une très mauvaise solution car elle obligerait les Blancs de reprendre par e x f4 en détruisant leur structure de pions.

(b) Provoquer l'échange des Fous en jouant 5. Fxd6

C'est une solution assez neutre même si la perte du contrôle de la diagonale h2-c8 n'est pas une bonne chose pour les Blancs.

(c) Reculer leur Fou en g3 par 5. Fg3

Si les Noirs répondent par 5. ... Fxg3, les Blancs vont reprendre par hxg3 et ouvrir ainsi la colonne « h ». Cette solution n'est intéressante que si les Blancs veulent développer leur attaque sur l'aile Roi sans faire de petit roque.

Il est probable que face à l'ouverture de la colonne « h » pour les Blancs, les Noirs renoncent à échanger les Fous en jouant par exemple 5. ... c5.