

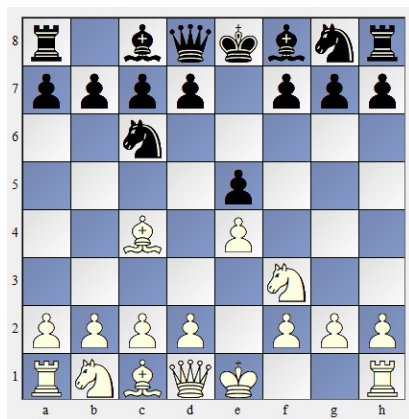
Top dix des pièges dans la partie italienne

Piège N° 4 – Le mat de LEGAL

Kemur Sire de Legal est un célèbre joueur professionnel d'échecs français qui a vécu de 1702 à 1792. On ne connaît qu'une seule partie jouée par lui : celle qu'il a joué en public contre Saint-Brie en 1750 à Paris. C'est une partie restée célèbre car Legal a sacrifié sa Dame pour faire échec et mat avec ses deux Cavaliers. On raconte que pour faire croire à son adversaire que le déplacement de son Cavalier cloué était involontaire, il a fait semblant de le relâcher après l'avoir touché. Le public mourra lorsqu'il relâcha son Cavalier car une pièce touchée doit être jouée !

Le début de la partie est une Partie Italienne :

1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3. Fc4



Dans la partie italienne, le coup théorique pour les Noirs est 3. ... Fc5, pour activer leur Fou Ff8.

Mais dans cette partie, les Noirs ont joué 3. .. d6 pour activer leur Fou de case blanche Fc8.

Ce coup 3. ... d6 n'est dans l'absolu pas un mauvais coup, même si 3. ... Fc5 est préférable car l'avancée du pion en d6 bloque le Ff8.

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

4. Cc3 Fg4

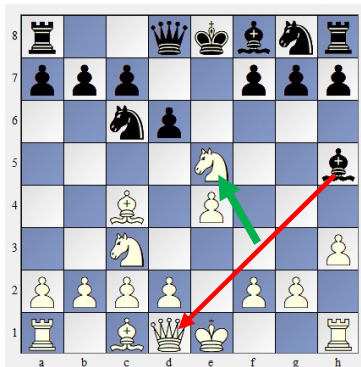
... Fg4 pour clouer le Cf3

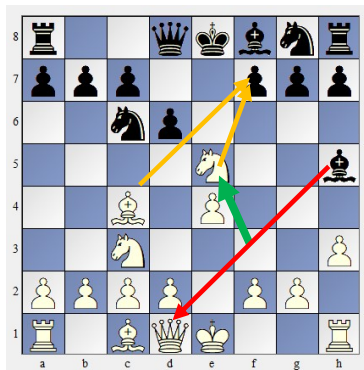
5. h3 Fh5

h3 ce coup est utile si les Noirs ne tombent pas dans le piège.

6. Cxe5

Les Blancs auraient-ils oublié que leur Cf3 était cloué ?





À noter :

Les Noirs attaquent la Dd1.

Les Blancs font une double attaque le pion f7 par Fxe7+ ou Cxf7 et une attaque double Dd8 et Th8.

6. ... Fxd1

Les Noirs profitent de l'aubaine et capturent la Dame blanche

Mais

7. Fxf7+ Re6

Les Noirs n'ont pas d'autre solution pour parer l'échec.

8. Cd5 #

Les Blancs font échec et mat avec leur 2 Cavaliers.

C'est le célèbre mat de Legal que l'on peut le retrouver dans d'autres ouvertures.

Le sacrifice de leur Dame par les Blancs n'était donc pas une « gaffe » mais un piège tendu aux Noirs. Au lieu de prendre la Dame, ils auraient dû jouer 6. ... Cxe5.

Cela évitait aux Noirs d'être en échec et mat mais ils perdaient néanmoins leur Fh5 par 7. Dxxh5.

En conclusion :

- Il faut toujours se méfier des cadeaux de l'adversaire. Ils peuvent certes être le résultat d'une erreur mais ils peuvent aussi être un piège. Il faut donc bien analyser la suite de coups possibles par l'adversaire.
- Il est recommandé de ne pas clouer le Cavalier de l'adversaire (Cf3 ou Cf6) tant que l'on n'a pas soi-même roqué.

Si les Noirs ne tombent pas dans le piège :

1. e4 e5 2. Fc4 d6 3. Cf3 Fg4 ? 4. Cc3 g6 5. h3 Fh4 6. Cxe5 **Cxe5**
 7. Dxxh5 (d'où l'utilité du coup 5. h3) Cxc4 8. Db5+ c6 9. Dxc4 (1.15)

1. e4 e5 2. Fc4 d6 3. Cf3 Fg4 ? 4. Cc3 g6 5. h3 Fh4 6. Cxe5 **dxh5**
 7. Dxxh5 g6 8. Df3 (avec une double attaque sur f7) (1.25)

Variante du piège :

1.e4 e5 2. Fc4 d6 3. Cf3 Fg4 4. Cc3 g6 5. Cxe5 !! Fxd1 ?? 6. Fxf7+ Re7 7.Cd5#