



Echiquier de Gérardmer

Association loi 1901 – RNA : W883006146 - affilié à la FFE n° : P8827 - SIRET : 930 198 429 00019
 Siège social : 1 boulevard de Saint-Dié - 88400 Gérardmer ✉ : echiquiergerardmer@gmail.com
 Adresse de gestion : 16 rue de Bellevue - 88250 La Bresse @ : www.echiquiergerardmer.fr

Top 10 des pièges dans la partie italienne

Résumé

L'intérêt d'étudier ces pièges est avant tout de ne pas se faire prendre soi-même lorsqu'ils sont joués par l'adversaire. **Ils ne sont pas une recette pour gagner !**

Si c'est l'adversaire qui, volontairement ou involontairement, met en place le piège, il faut éviter de se faire prendre en jouant le coup erroné qui le déclenche.

Si on met soi-même en place le piège, en enclenchant prématurément une attaque on est généralement conduit à ne pas respecter les "[Règles d'Or de l'Ouverture](#)". Si l'adversaire ne commet pas l'erreur qui le fait tomber dans le piège, ce non-respect des règles d'or de l'ouverture fragilise la position de l'attaquant.

N° 1 – Piège dans la partie italienne Piano (avec 6.e5 et 6. ... Ce4 ?)

Piégeur : Blancs Risque piégeur : faible Risque piégé : très faible

1. e4	e5		
2. Cf3	Cc6		
3. Fc4	Fc5		
4. c3	Cf6		
5. d4	exd4		
6. e5	Ce4 ?	B N	6. e5 6.cxd4 est le coup théorique. Les Blancs attaquent le Cc6. Il aurait aussi été préférable de roquer préalablement. 6. Ce4 ? Les Noirs veulent occuper une case avancée mais non protégée. 6. ... d5 ! était meilleur.
7. Fd5	Cxf2	B N	7.Fd5 pour attaquer le Ce4 qui n'a aucune case de repli. 7. ... Cxf2 La capture du pion f2 permet de plus de déroquer le Roi Blanc
8. Rxf2	dxc3	B N	9. Rxf2 gain d'un Cavalier 9. ... dxc3 gain d'un pion de plus, dxc3 provoque un échec à la découverte.



Echiquier de Gérardmer

Association loi 1901 – RNA : W883006146 - affilié à la FFE n° : P8827 - SIRET : 930 198 429 00019
 Siège social : 1 boulevard de Saint-Dié - 88400 Gérardmer ✉ : echiquiergerardmer@gmail.com
 Adresse de gestion : 16 rue de Bellevue - 88250 La Bresse @ : www.echiquiergerardmer.fr

9. Rg3	cxb2	B N	9. Rg3 le Roi n'est pas dans une position enviable. 9. cxb2 gain d'un pion supplémentaire.
10. Fxb2	0-0	B	

La position des Blancs n'est pas vraiment enviable même lorsque le piège fonctionne.

Ce piège est à déconseiller aux Blancs.

Si l'adversaire joue ce piège, il est préférable de ne pas jouer 6. ... e4 mais de jouer 6. ... d5.

N° 2 – Les Noirs obtiennent un échec à l'étouffé (avec 3... Cd4 et 4.Cxe5 ?)

Piégeur : Noirs **Risque piégeur** : acceptable **Risque piégé** : mat

1. e4	e5		
2. Cf3	Cc6		
3. Fc4	Cd4	N	Les Noirs positionnent sur une case avancée et protégée mais ce faisant jouent deux fois la même pièce dans l'ouverture.
4. Cxe5 ?	Dg5	B N	4. Cxe5 tentant car e5 non protégé mais Cxd4 préférable. 4. ... Dg5 attaque double Ce5 et f2
5. Cxf7 ??	Dxg2	B N	5. Cxf7 très tentant car attaque double Dg5 et Th8 mais Fxf7+ bien meilleur. Cxf7 est le coup fatal. 5. ... Dxg2 les Noirs attaquent eux aussi une Tour Th1 mais la capture de Th1 donne #
6. Tf1	Dxe4+	B N	6. Tf1 un coup obligé (Zugzwang) 6. Dxe4+
7. Fe2 ??	Cf3#	B N	7. Fe2 pour interposer. 7. De2 aurait été préférable mais provoque la perte de la Dame (-11 pour les Noirs). 7. ... Cf3# un magnifique mat à l'étouffé !

Ce piège peut fonctionner et il fait prendre assez peu de risques aux Noirs.

Pour fonctionner, il suppose néanmoins que les Noirs fassent deux erreurs 4. Cxe5 et surtout 5. Cxf7 ??



Echiquier de Gérardmer

Association loi 1901 – RNA : W883006146 - affilié à la FFE n° : P8827 - SIRET : 930 198 429 00019
 Siège social : 1 boulevard de Saint-Dié - 88400 Gérardmer ✉ : echiquiergerardmer@gmail.com
 Adresse de gestion : 16 rue de Bellevue - 88250 La Bresse @ : www.echiquiergerardmer.fr

N°3 – Défense des 2 Cavaliers – Piège Blanc (3. ... Cc6 4. d4 et 4. ... Cxe4)

Piégeur : Blancs Risque piégeur : acceptable Risque piégé : perte C

1. e4	e5		
2. Cf3	Cc6		
3. Fc4	Cf6	N	3. ... Cf6 pour engager une ouverture des deux Cavaliers.
4.d4	Cxe4 ?	B N	4.d4 les Blancs abandonnent la protection du pion central e4. 4. ...Cxe4 les Noirs veulent profiter de cette erreur pour capturer le pion e4 (+0.50) mais exd4 aurait été bien meilleur (-0.24)
5. dxe5	Fc5	N	5. ... Fc5 pour faire une double attaque du pion f2
6. Dd5 !	Fxe2+	B	6. Dd5 ! attaque double case f7# et Ce4 6. Fxe2 + meilleur coup pour les Noirs mais avantage aux Blancs
7. Re2	0-0	N	7. ... 0-0 pour protéger le pion f7.
8. Dxe4		B	Les Blancs gagnent un Cavalier (+3 .00)

Un piège des Blancs qui leur fait prendre un risque acceptable. Si les Noirs tombent dans le piège ils perdent un Cavalier.



Echiquier de Gérardmer

Association loi 1901 – RNA : W883006146 - affilié à la FFE n° : P8827 - SIRET : 930 198 429 00019
 Siège social : 1 boulevard de Saint-Dié - 88400 Gérardmer ✉ : echiquiergerardmer@gmail.com
 Adresse de gestion : 16 rue de Bellevue - 88250 La Bresse @ : www.echiquiergerardmer.fr

N° 4 – Mat de Legal – Piège Blanc (3. ... d6 4. ... Fg4 6. Cxe5 FxDd1)

Piégeur : Blancs **Risque piégeur** : faible si les conditions sont remplies

Risque piégé : mat

1. e4	e5		
2. Cf3	Cc6		
3. Fc4	d6	N	3. ... d6 les Noirs veulent très vite clouer le Cf3 en jouant Fg4..
4. Cc3	Fg4 ?	B	4. Cc3 les Blancs poursuivent le développement de leurs pièces légères. 4. ... Fg4 ? les Noirs veulent clouer le Cf3. Ce clouage vient trop tôt car il est préférable d'avoir roqué avant de clouer le Cavalier de l'adversaire.
5. h3	Fh5	B N	5 ... h3 ce coup intermédiaire qui fait reculer le Fou en h4 n'est utile que si les Noirs ne tombent pas dans le piège car il permettra à la Dd1 de capturer le Fon en h1 alors que la case g4 sera attaquée par le Cavalier 5. ... Fh5 pour garder le clouage du Cf3
6. Cxe5 !	Fxd1 ??	B N	6. Cxe5 un coup surprenant car le Cf3 était cloué ! 6. ... Fxd1 les Noirs veulent saisir l'aubaine et prendre Dd1. 6. ... Cxe5 aurait été le bon coup à jouer mais l'avantage reste aux Blancs
7. Fxf7+	Re7	B N	7. Fxf7+ le Fou est protégé par le Ce5 ! 7... Re7 Zugzwang les Noirs n'ont que ce coup.
8. Cd5 #			Le coup de grâce !

C'est un excellent piège mais il ne fonctionne que si les Noirs jouent Fg4 avant d'avoir sorti Dd8, Ff8 et Cg8 et qu'ils tombent dans le piège en jouant Fxd1.

Si les conditions sont remplies c'est un excellent piège qu'il faut absolument jouer car même si les Noirs ne prennent pas la Dame les Blancs gardent un avantage important.



Echiquier de Gérardmer

Association loi 1901 – RNA : W883006146 - affilié à la FFE n° : P8827 - SIRET : 930 198 429 00019
 Siège social : 1 boulevard de Saint-Dié - 88400 Gérardmer ✉ : echiquiergerardmer@gmail.com
 Adresse de gestion : 16 rue de Bellevue - 88250 La Bresse @ : www.echiquiergerardmer.fr

N° 5 – Italienne Piano – Les Noirs refusent de jouer l’attaque Greco (6... Fb6 au lieu de Fb4+ 7. e5 Ce4 et 13. ... Dxe7)

Piégeur : Blancs

Risque piégeur : nul

Risque piégé : sévère

1. e4	e5		
2. Cf3	Cc6		
3. Fc4	Fc5		
4. c3	Cf6		
5. d4	exd4		
6. cxd4	Fb6	N	6. ... Fb6 les Noirs ne veulent pas jouer le coup théorique de l’Italienne Piano à savoir Fb4+
7. e5 !	Ce4 ?	B	7. e5 les Blancs attaquent sur la colonne e. d5 est également possible. 7. ... Ce4 ? Les Noirs veulent installer leur Cavalier sur une case avancée non défendue. Mais le meilleur coup aurait été de jouer 7. ... d5 pour attaquer le Fc4 en contrepartie de l’attaque du Cc6.
8. De2	Fa5+	B N	8. De2 pour attaquer et clouer le Ce4 qui n’a par ailleurs aucune case de repli. 8. ... Fa5+ pour déroquer le Roi Blanc ou offrir une cas de repli au Ce4 si les Blancs jouent Cbd2 pour s’interposer.
9. Rf1	f5	B N	9. Rf1 pour garder le clouage du Ce4 9. ... f5 le meilleur coup pour protéger le Ce4 même s’il n’est pas fabuleux
10. exf6	d5	B N	10. exf6 prise en passant 10. ... d5 un coup un peu désespéré pour protéger le Ce4
11. fxg7	Tg8	B	11. Fxg7 avec une attaque de Th8
12. Fg5	Ce7	B N	12. Fg5 pour attaquer Dd8 12. ... Ce7 pour s’interposer
13. Fxe7	Dxe7 ??	B N	13. Fxe7 échange du Fou contre un Cavalier



Echiquier de Gérardmer

Association loi 1901 – RNA : W883006146 - affilié à la FFE n° : P8827 - SIRET : 930 198 429 00019
 Siège social : 1 boulevard de Saint-Dié - 88400 Gérardmer ✉ : echiquiergerardmer@gmail.com
 Adresse de gestion : 16 rue de Bellevue - 88250 La Bresse @ : www.echiquiergerardmer.fr

			13. ... Dxe7 une erreur fatale car les Blancs abandonnent la protection du pion d5. 13. Rxe7 aurait été préférable même si l'avantage aux Blancs restait important (+2.00)
14. Fxd5	Cf6		14. Fd5 attaque double Ce4 et Tg8 14. ... Cf6 le meilleur coup pour les Noirs
15. Fxg8	Dxe2+	N	15. ... Dxe2 l'échange des Dames était inévitable
16. Rxe2	Cxg8	N	Cxg8 reste un avantage de 4,70 pour les Blancs

Même si les Noirs ne tombent pas dans le piège au coup 13 avec 13. ... Dxe7, le coup initial 6. ... Fb6 pour échapper à l'attaque Greco n'est pas favorable aux Noirs

S'il ne faut retenir qu'une seule chose : même s'il n'est pas certain que le piège des Blancs fonctionne, le coup 7.e5 ! est un excellent coup.

Moralité : les Noirs ont en théorie plus intérêt à jouer l'attaque Greco qu'à chercher à l'

N° 6 – Pianissimo – Les Blancs jouent Fg5 et clouent CF6

Piégeur : Blancs

Risque piégeur : faible

Risque piégé : sévère

1. e4	e5		
2. Cf3	Cc6		
3. Fc4	Fc5		
4. d3	Cf6		
5. Cc3	D6		
6. Fg5	h6		
7. Fxf6	Dxf6	B N	7. Fxf6 les Blancs échangent leur Fou contre un Cavalier 7. ... Dxf6 les deux camps sont à égalité (0.00)



Echiquier de Gérardmer

Association loi 1901 – RNA : W883006146 - affilié à la FFE n° : P8827 - SIRET : 930 198 429 00019
 Siège social : 1 boulevard de Saint-Dié - 88400 Gérardmer ✉ : echiquiergerardmer@gmail.com
 Adresse de gestion : 16 rue de Bellevue - 88250 La Bresse @ : www.echiquiergerardmer.fr

8. Cd5	Dd8	B N	8. Cd5 attaque la Df6 et positionne le Cavalier sur une cas avancée. 8. ... Dd8 la dame revient dans sa position d'origine
9. c3	Fe6	B N	9. c3 la case d4 n'était défendue que 2 fois et attaquée 3 fois. C'est une case dangereuse pour les Blancs. 9. ... Fe6 pour attaquer le Cd5. Mais ce dernier est défendu 2 fois. 9. ... Ce7 ou a6 auraient été meilleurs
10. d4	exd4	B	10. d4 d4 est défendu 3 fois et attaqué 3 fois.
11. cxd4	Fb4+		
12. Cxb4	Fxc4		
13. Cxc6	Bxc6	B	13. Cxc6 pour ne pas laisser la possibilité au Cc6 de venir protéger le Fc4
14. Dc2	Fb5	B N	14. Dc2 pour attaquer Fc4 qui n'est pas défendu 14. ... Fb5 les Noirs veulent empêcher le Roi Blanc de roquer. Mais le Fou reste soumis aux attaques des Blancs/ 14. ... Fe6 aurait été préférable
15. a4	Fa6	B	15. a4 attaque le Fb5 16. ... Fa6 seule case possible pour le Fou mais ..
16. Dxc6+		B	Dxc6 + avec une attaque double Roi et Fa6. (+5.00)

Un piège joué par les Blancs qui peut donner de bons résultats.



Echiquier de Gérardmer

Association loi 1901 – RNA : W883006146 - affilié à la FFE n° : P8827 - SIRET : 930 198 429 00019
 Siège social : 1 boulevard de Saint-Dié - 88400 Gérardmer ✉ : echiquiergerardmer@gmail.com
 Adresse de gestion : 16 rue de Bellevue - 88250 La Bresse @ : www.echiquiergerardmer.fr

N° 7 -Attaque Greco – contre-attaque des Blancs

Piégeur : Blancs

Risque piégeur : faible

Risque piégé : mat

1. e4	e5		
2. Cf3	Cc6		
3. Fc4	Fc5		
4. c3	Cf6		
5. d4	exd4		
6. cxd4	Fb4+		
7. Cc3	Cxe4	B N	7. Cc3 le coup théorique de l'ouverture Piano est 7. Fd2 7. Cbd2 aurait été préférable car défendu 2 fois 7. ... Cxe4 gambit Greco
8. 0-0	Cxc3	B N	8. 0-0 pour enlever le Roi de la ligne de mire du Fb4 8. ... Cxc3 permettra de gagner un pion supplémentaire
9.bxc3	Fxc3	N	9. ... Fxc3 gagne un pion et attaque double Ta1 et d4
10. Db3	Fxa1	B N	10. Db3 avec une batterie qui attaque le pion f7 et tendre un piège 10. Fa3 aurait été préférable sans volonté de tendre un piège. 10. ... Fxa1 gagne une Tour mais expose à l'attaque des Blancs
11. Fxf7+	Rf8	B	11. Fxf7+ l'attaque classique sur le Roi Noir qui est déroqué 11. ... Rf8 11. ... Re7 aurait donné un mat en 10 coups
12. Fg5	Ce7	B N	12. Fg5 Attaque la Dd8 12. ... Ce7 pour s'interposer mais 12. ... Cxd4 attaquant la Db3 aurait été meilleur mais néanmoins désastreux.
13. Ce5	Fxd4		13. Ce5 pour libérer la Dame de sa mission de protection du Ff7. 13. ... Fxd4 gagne un pion et sauve le Fou
14. Fg6	d5		14. Fg6 avec une attaque de mat par Df7 # 14. ... d5 pour s'interposer protéger par Ce7



Echiquier de Gérardmer

Association loi 1901 – RNA : W883006146 - affilié à la FFE n° : P8827 - SIRET : 930 198 429 00019
 Siège social : 1 boulevard de Saint-Dié - 88400 Gérardmer ✉ : echiquiergerardmer@gmail.com
 Adresse de gestion : 16 rue de Bellevue - 88250 La Bresse @ : www.echiquiergerardmer.fr

15. Df3+	Ff5		15. Df3+ toujours avec une attaque de mat en f7 15. ... Ff5 pour s'interposer (même résultat avec Cf5)
16. Fxf5	Cxf5		
17. Dxf5+	Re8		
18. Df7 #			

Un piège joué par les Blancs qui peut donner de bons résultats.

N°8 – Gambit Evans – contre-attaque des Blancs

Non encore étudié

Piégeur : Risque piégeur : Risque piégé :

1.e4e52.Cf3Cc63.Fc4Fc54.b4Gambit Evans4...Fxb45.c3Fa56.d4exd47.O-Odxc38.Db3Df69.e5Cxe510.Te1d611.Fg5Dg612.Cxe5dxe513.Txe5+Fe614.Dxb7Td815.Dc6+Rf816.Fxd8

N°9 – Gambit Evans – contre-attaque des Blancs (moins violente)

Non encore étudié

Piégeur : Risque piégeur : Risque piégé :

1.e4e52.Cf3Cc63.Fc4Fc54.b4Fxb45.c3Fa56.d4exd47.O-Odxc38.e5Cxe59.Te1d610.Db3Df611.Da4+c612.Dxa5



Echiquier de Gérardmer

Association loi 1901 – RNA : W883006146 - affilié à la FFE n° : P8827 - SIRET : 930 198 429 00019
 Siège social : 1 boulevard de Saint-Dié - 88400 Gérardmer ✉ : echiquiergerardmer@gmail.com
 Adresse de gestion : 16 rue de Bellevue - 88250 La Bresse @ : www.echiquiergerardmer.fr

N°10 Partie pianissimo – attaque des Noirs sur la colonne h

Piégeur : Noirs **Risque piégeur :** important **Risque piégé :** mat

1. e4	e5		
2. Cf3	Cc6		
3. Fc4	Fc5		
4. d3	d6		Pianissimo
5. 0-0	Cf6	B N	5. 0-0 un roque sans doute prématuré car il donne aux Noirs l'adresse du Roi pour l'attaquer 5. ... Cf6 un coup de déploiement logique
6. Fg5	h6	B N	6. Fg5 pour clouer le Cc6 6. ... h6 dans ce piège les Noirs vont harceler le Fou Blanc et chercher à ouvrir la colonne h
7. Fh4	g5	B N	7. Fh4 pour maintenir le clouage du Cf6 7. ... g5 pour continuer l'attaque du Fou en acceptant de fragiliser la sécurité de leur Roi
8. Fg3	h5	N	8. ... h5 les Noirs se préparent à poursuivre l'attaque du Fou et acceptent pour cela de sacrifier leur pion g5
9. Cxg5	h4	B N	9. Cxg5 non seulement les Blancs gagnent un pion mais ils menacent de faire une attaque double Dd8 Th8 en allant en prenant le pion f7. 9. ... h4 même pas peur, les Noirs poursuivent leur attaque sur le Fg3 qui est cette fois si totalement bloqué.
10. Cxf7	hxg3	B N	10. Cxf7 gain d'un 2 ^{ème} pion et attaque double Dd8 et Th8 10. ... hxg3 les Noirs sont prêts à sacrifier leur Dame (ou leur Tour) pour ouvrir la colonne h en capturant le Fou. Le pion g3 aura aussi une position très menaçante pour le Rg1
11. Cxd8	Fg4	B N	11. Cxd8 les Blancs gagnent une Dame 11. ... Fg4 les Noirs attaquent la Dd1
12. Dd2	Cd4	B N	12. Dd2 sauve la Dame et défend le pion f2 qui est attaqué 2 fois 12. ... Cd4 pour renforcer l'attaque. Cd4 attaque la case f3



Echiquier de Gérardmer

Association loi 1901 – RNA : W883006146 - affilié à la FFE n° : P8827 - SIRET : 930 198 429 00019
 Siège social : 1 boulevard de Saint-Dié - 88400 Gérardmer ✉ : echiquiergerardmer@gmail.com
 Adresse de gestion : 16 rue de Bellevue - 88250 La Bresse @ : www.echiquiergerardmer.fr

13. Cc3 ??	Cf3+	B N	13. Cc3 ?? ce coup de Cavalier libère certes la Th1 mais ne participe pas à la défense du Rg1. Le seul coup salvateur aurait été de jouer 13. h3 pour bloquer la colonne h à la Th8. 13. Cf3+ le sort en est jeté, avec un mat imparable en 6 coups.
14. gxf3	Fxf3	B N	14. gxf3 Zugzwang 14. Fxf3 assure le gain en empêchant le Roi d'aller e1 pour bloquer la promotion.
15. Tfd1	gxf2+	B N	15. Tfd1 un coup désespéré pour donner de l'air au Roi 15. ... gxf2+
16. Rf1	h1 = D#		

C'est un piège très risqué contre un joueur « solide ». Le coup 13. h3 aurait mis les deux camps à égalité. Ce piège est donc à utiliser avec précaution même s'il est très spectaculaire.