

## JOUONS, SUR LES DEUX RIVES DU CIRON (26)

Voici une partie spectaculaire entre deux pupillettes des récents Championnats de France Jeunes de Troyes. Les Blancs prennent l'avantage et semblent se diriger vers une victoire facile jusqu'à ce qu'un léger relâchement offre une ressource défensive inespérée et instructive aux Noirs. Suivent alors d'incroyables et inattendus rebondissements typiques d'une partie tactique où les éléments combinatoires viennent perturber le déroulement prévisible des événements.

Attention aux yeux, âmes sensibles s'abstenir !!

**Anne-Charlotte Sauve - Eva Grégot**  
**Championnats de France pupillettes 2010**

**1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Cc3 Da5 4.Fc4 c6 5.d3 Ff5 6.Fd2 e6**  
**7.Cf3 Cd7 8.Cd5 Dd8 9.Ce3 Cg-f6 10.Cxf5 exf5 11.0-0 Dc7**

Les Noirs ont commis l'erreur de laisser leur Roi au centre ce que les Blancs vont exploiter à merveille au moyen de coups directs amenant des attaques primaires :



**12.Te1+! Fe7 13.De2! Cb6 14.Ff4!**

Le Fou est imprenable en raison de la menace de mat en e7

**14...Dd7?**

14...Dd8 était bien préférable mais 15.Ch4 posait alors des problèmes difficiles aux Noirs par exemple :

-15...g6 16.Fxf7+! Rxf7 17.De6+ Re8 18.Dxf6 avec poursuite de l'attaque

-15...Cxc4 16.dxc4 g6 17.Ta-d1 et la Dame noire est perdue (menace de mat en e7)

**15.Ce5! Dd8 16.Cxf7!**

Plus fort que 16.Fxf7+

**16...Dd7 17.Fe6!**

Un joli coup intermédiaire qui accentue la pression

**17...Dd4 18.Fxf5?**

18.Cxh8! était simple et excellent pour convertir l'avantage blanc sous une forme matérielle mais les Blancs, loin d'imaginer le coup suivant adverse, croient jouer un nouveau fort coup intermédiaire ...

Rappelons que le Roque est un coup interdit lorsque le Roi ou la Tour concernée a bougé ou lorsque le Roi est en échec ou passe par une case d'échec lors de l'exécution du coup.



**18...0-0!**

Et oui ! Le roque est permis même si la Tour est attaquée. Le Roi s'échappe et la partie est relancée !

**19.Dxe7**

19.Fe5 méritait l'intérêt

**19...Dxf4 20.De6?**

20.Cd6 ou 21.De5 maintenant l'avantage blanc

**20...Ta-e8?**

20...Txf7! laissait les Noirs avec une pièce d'avance contre deux Pions

**21.Db3**

Car 21.Ch6+ Rh8 22.Dg8+ ne mène pas au mat après 22...Txg8 23.Cf7 mat à cause de 22...Cxc8!

**21...Cb-d5 22.Txe8 Txe8 23.c4?**

23.Dxb7 prolongeait les complications et amenait une position obscure



**23...Dxf5?**

23...Te2! lançait une contre-attaque terrible par exemple 24.Tf1 Ce3!! 25.fxe3 Dxe3+ 26.Rh1 Te1 gagnant

24.Cd6 Df4 25.Cxe8



25...Cg4!

Une tentative intéressante de «pêcher en eau trouble»  
puisque 25...Cxe8 26.cxd5 était de toutes façons sans espoir pour les Noirs

26.Dd1?

26.Dxb7 conservait un bon avantage blanc en raison de la menace de mat en g7  
car 26...Dxh2+ 27.Rf1 Cd-e3+ 28.Re2 [et non 28.fxe3 Dh1+ 29.Re2 Dxg2+ 30.Rd1 (30.Re1?? Df2+ 31.Rd1  
Cxe3+ 32.Rc1 Dc2 ou 32...De1 mat) 30...Cxe3+ 31.Re1 Cc2+ et partie nulle par échec perpétuel]  
ou bien 27...Dh1+ 28.Re2 Cf4+ 29.Rd2 ne menait nulle part.  
Mais 26.cxd5 perdait de manière instructive après 26...Dxf2+ 27.Rh1 Df4! 28.dxc6+ Rh8  
et les Blancs vont se faire mater



29.Rg1

(29.g3 Df3+ 30.Rg1 Df2+ 31.Rh1 Dxh2 mat)  
29...De3+ 30.Rh1 (30.Rf1 Df2 mat) 30...Cf2+ 31.Rg1 Cd1+ 32.Rh1 De1 mat

26...Cd-e3!



Un coup très spectaculaire qui gagne la partie même si 26...Dxh2+ 27.Rf1 Cd(ou g)-e3+ gagnait aussi

**27.fxe3 Dxe3+ 28.Rh1 Cf2+ 29.Rg1 Cxd1 30.Rh1 Cf2+**

Dans l'excitation et la tension, les Noirs en oublient 30...De1 mat !

**31.Rg1 Cxd3+? 32.Rh1 Dxe8**  
et les Noirs finirent par gagner

Mais si les Noirs avaient joué 31...Ch3+ 22.Rh1, ils auraient pu exécuter un mat en deux coups :

A vous de jouer !



**Les Noirs jouent et matent en deux coups**