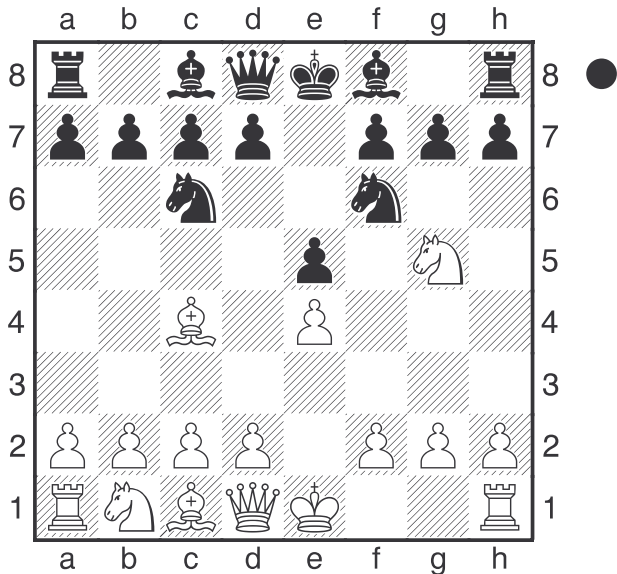


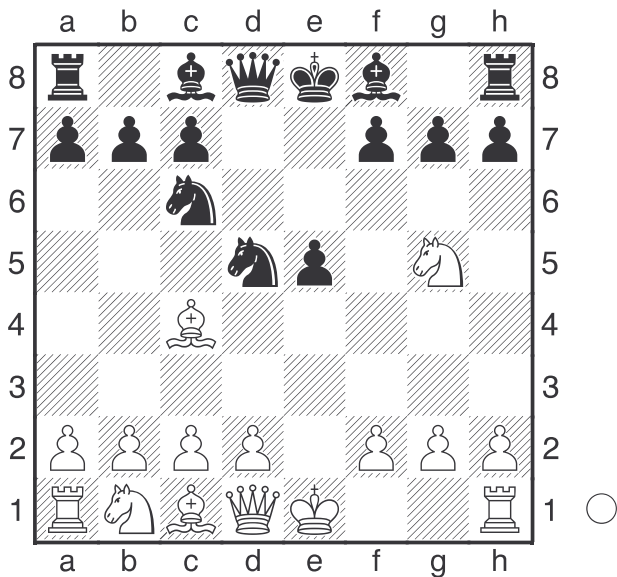
□ Partie italienne
 ■ 2 cavaliers
 [YB]

C59

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Cf6 Les noirs autorisent les blancs à attaquer f7 pour gagner des temps et obtenir un avantage d'espace et de développement. 4.Cg5 Diagramme

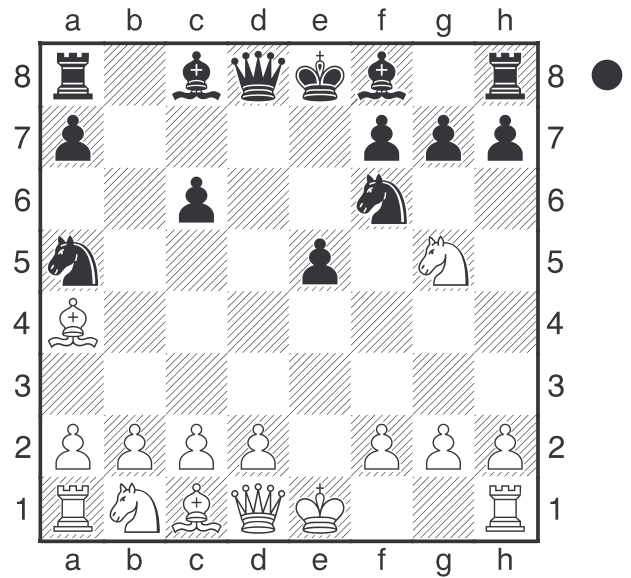


d5 Le pion f7, ne pouvant pas être défendu par une pièce, il faut intercepter les pièces qui attaquent. 5.exd5 Ca5 Les noirs gagnent des temps en attaquant les pièces adverses. [5...Cxd5 Diagramme



6.d4 pour protéger le Cg5 et ouvrir la colonne e pour attaquer le roi noir. exd4 7.0-0 Fe7 8.Cxf7 Rxf7 9.Dh5+ g6 10.Fxd5+ Re8 11.Df3] 6.Fb5+ c6 7.dxc6 bxc6 Les noirs ont sacrifié un pion pour ouvrir les lignes : la

colonne d et la diagonale c8-a6 8.Fe2 [8.Fa4 Diagramme



h6 9.Cf3 e4 10.Ce5 Dd4 11.Fxc6+ Cxc6 12.Cxc6 Dc5] 8...h6 nouveau gain de temps. 9.Cf3 e4 10.Ce5 Fd6 Les noirs sortent une pièce et obligent l'adversaire à en rejouer une. 11.d4 exd3 Les noirs ne peuvent pas tolérer un cavalier si bien placé au centre. 12.Cxd3 Dc7 Les noirs menacent h2 et préparent une attaque sur la colonne c. 13.b3 0-0 14.Fb2 Ce4 Ce cavalier sera difficile à chasser pour les blancs. 15.Cc3 f5 Gagne de l'espace et en cas d'échange en e4, la colonne f s'ouvrira pour la tour. 16.h3 pour roquer et empêcher Fxh2. Fa6 Attaque la case c4 avec l'idée d'avancer le pion c qui sera soutenu par la dame, le fou et le cavalier. 17.0-0 Tad8 18.De1 c5 19.Td1 Les blancs ont un pion de plus mais les noirs ont un avantage d'espace et de l'attaque