

# Les ouvertures expliquées à mon fils Charles.

Jean-Philippe Durand  
France  
jph.durand@free.fr

Bon nombre de débutants pensent pouvoir se passer d'une étude fastidieuse des ouvertures et préfèrent se concentrer sur le milieu de parties, plus propice à la créativité. On peut cependant supposer que la première des choses à faire est d'étudier les débuts. Un joueur d'échecs ayant une connaissance plus approfondie des ouvertures prendra l'ascendant psychologique sur son adversaire et jouera plus en confiance.

## DÉFINITION

On appelle ouverture la phase initiale d'une partie d'échecs. La limite entre l'ouverture et le milieu de jeu est pourtant assez difficile à définir. On peut cependant dire qu'on est sorti de l'ouverture lorsque le développement des pièces est achevé. Ce qui est normalement le cas après dix à quinze coups. Le but de l'ouverture est de se préparer du mieux possible au milieu de jeu. De cette évidence, on peut dégager un certain nombre d'objectifs principaux :

- **Assurer la sécurité du roi (en roquant),**
- **un contrôle efficace du centre directement (en y plaçant pièces et pions) ou indirectement,**
- **une bonne mobilité pour les pièces,**
- **Développer ses pièces (de préférence vers le centre),**
- **de possibles opportunités pour capturer des pions ou des pièces adverses.**

Les ouvertures sont étudiées depuis plusieurs siècles et beaucoup d'entre elles portent un nom.

Ce document présente brièvement quelques-unes des ouvertures parmi les plus connues. Non pour les apprendre par

cœur mais plutôt pour pouvoir saisir le sens et les enjeux du début de partie.

Chaque ouverture constitue une lutte pour prendre le contrôle de l'échiquier, en particulier les cases centrales, et un effort pour déployer les pièces et les pions dans des positions utiles. Certaines sont directes, d'autres sont d'approche indirecte et plus subtile pour arriver à ces mêmes fins.

## GROUPES D'OUVERTURE

Il y a trois groupes d'ouverture présentés ici :

1. Les Blancs peuvent commencer par déplacer le pion du Roi de deux cases, c'est-à-dire en jouant " e4". Ce coup est fort - il œuvre directement pour le contrôle du centre, et libère deux pièces (La Dame et le Fou). C'est un premier coup populaire, laissant aux Noirs deux options :
  - Les Noirs peuvent choisir de répondre par le coup "miroir" des Blancs en répondant par e5, pour les mêmes raisons, ce qui mène à des ouvertures comme la Partie Espagnole (appelée aussi Ruy-Lopez), la Partie Italienne (Giucco Piano), et le Gambit du Roi.
  - Les Noirs peuvent aussi essayer de jouer autre chose que le coup miroir e5, ce qui conduit à la Défense Sicilienne, la Défense Française, la Caro-Kann, la partie Scandinave, ou la Défense Pirc/Moderne.
2. Les Blancs peuvent commencer par jouer le pion de la Dame en d4. Ce qui débouche sur le Gambit Dame, La Défense Est-Indienne, la Nimzo-Indienne, la Bogo-Indienne, la Défense Ouest-Indienne, et la Défense Hollandaise.
3. Les Blancs peuvent commencer par tout autre chose que e4 ou d4. Un exemple est la partie Anglaise.

Chacune de ces ouvertures est décrite ici-bas.

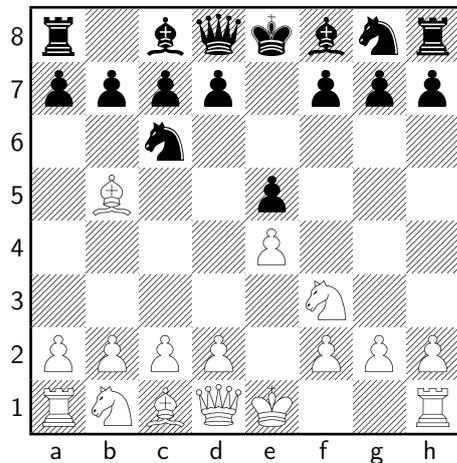
Découvrons donc dès maintenant les principales ouvertures, qu'un joueur d'Echecs digne de ce nom se doit de connaître !

## RUY LOPEZ

La Ruy Lopez (appelée aussi partie "Espagnole") commence ainsi :

©Jean-Philippe Durand - 2003

1 e4 e5 2 ♘f3 ♗c6 3 ♖b5



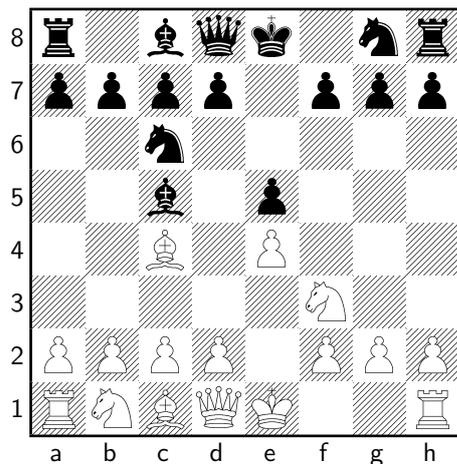
La Ruy Lopez est une vieille ouverture ; elle porte le nom d'un moine espagnol du seizième siècle grand amateur d'échecs. C'est l'ouverture favorite du champion du monde Garry Kasparov.

Les Blancs attaquent tout de suite, déploient leurs pièces et préparent le roque simultanément. Ils mettent la pression sur le pion noir e . La réponse la meilleure pour les Noirs est 3. ... a6, qui attaque les Blancs en menaçant le Fou. Après cela, les Blancs peuvent se replier ( ♖a4) ou échanger les pièces ( ♖xc6).

## GIUOCO PIANO

Le "Jeu Tranquille" offre aux Blancs une attaque moyenne avec le Fou, mais les Noirs ont souvent les moyens de retourner le jeu en leurs faveurs. L'ouverture commence ainsi :

1 e4 e5 2 ♘f3 ♗c6 3 ♖c4 ♖c5



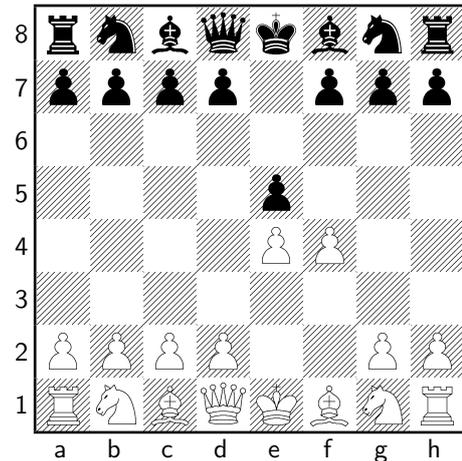
Si les Blancs jouent 4 d3, c'est le "Giuoco Pianissimo" ("Le Jeu Tranquillissime") - un jeu très passif.

Si les Blancs jouent 4 b4!? c'est le "Gambit Evans", dans lequel les Blancs offrent un pion en échange d'un centre puissant et un déploiement possible du Fou Dame.

## GAMBIT ROI

C'était l'ouverture la plus populaire avant les années 1800. Les Blancs offrent un pion en échange d'un développement rapide. Elle est rarement jouée en haut niveau de nos jours. Les Noirs peuvent obtenir une position raisonnable (sans rien rétrocéder aux Blancs pour leur pion).

1 e4 e5 2 f4

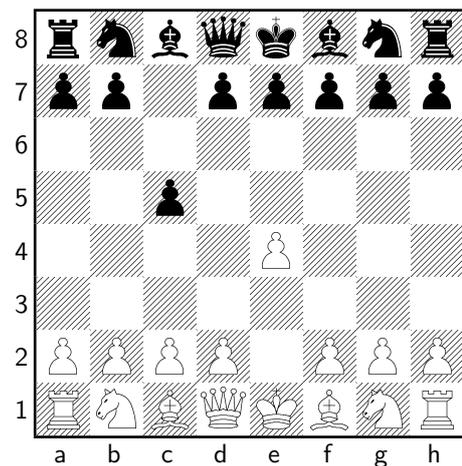


La suite logique est d'accepter le gambit par 3. ... exf4.

## LA DÉFENSE SICILIENNE

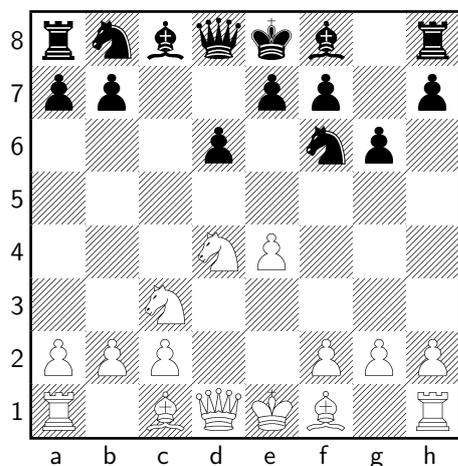
La Défense Sicilienne commence ainsi :

1 e4 c5



La Sicilienne est populaire auprès des joueurs de haut niveau. Les Noirs attaquent directement le centre, mais en attaquant par la colonne c (au lieu du coup miroir des Blancs), ils créent une position asymétrique qui conduit à beaucoup de positions compliquées. Les Noirs essaient d'attaquer le pion Blanc e, souvent à partir d'un Cavalier en f6 et d'un Fou en b7. Les Noirs veulent jouer d5 sans rien concéder. La Sicilienne a été très étudiée, et il y a beaucoup de variantes possibles. Une variante bien connue est celle du "Dragon", qui commence ainsi :

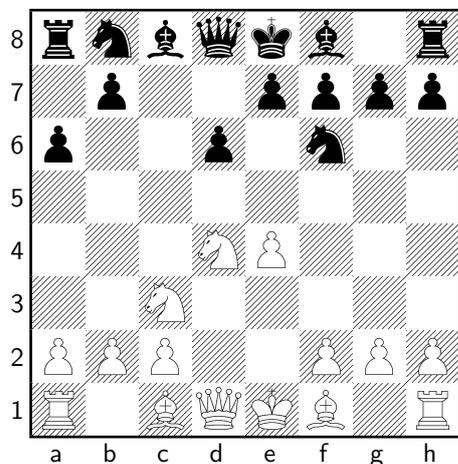
1 e4 c5 2 ♘f3 d6 3 d4 cxd4 4 ♘xd4 ♘f6 5 ♘c3 g6



Dans cette variante, les Noirs placent leur Fou en fianchetto sur la diagonale h8-a1. Cette variante est appelée "Dragon" parce quz la structure des pions Noirs est sensé rappeler un dragon.

Une autre variante assez populaire est la variante "Najdorf". Elle commence comme le Dragon et diverge avec le cinquième coup des Noirs :

1 e4 c5 2 ♘f3 d6 3 d4 cxd4 4 ♘xd4 ♘f6 5 ♘c3 a6

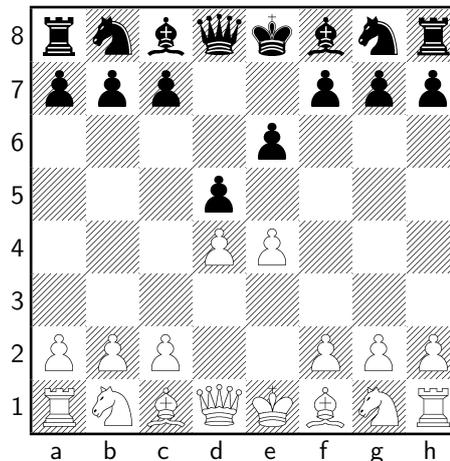


Les Blancs jouent souvent 6 ♗e2, permettant aux Noirs d'attaquer le centre avec 6 ... e5!.

## LA DÉFENSE FRANÇAISE

Dans la Défense Française, les Noirs laissent aux Blancs le contrôle du centre, en échange de quoi ils construisent un mur (espéré) de protection de pions. La Défense Française commence ainsi :

1 e4 e6 2 d4 d5

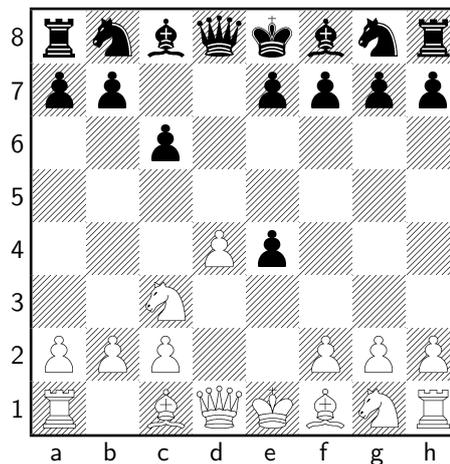


Le centre est généralement bouchée et chaque joueur essaie de briser la protection de l'autre. Les Blancs jouent généralement 3 e5. Les Noirs essaient de jouer 3 ... c5 ou 3 ... f6. Le Fou Dame Noir est souvent inutile ou capturé.

## LA CARO-KANN

La Caro-Kann est comme la Défense Française - Les Noirs laisse aux Blancs le contrôle du centre, et les Noirs essaient de prendre un pion en d5. La Caro-Kann commence ainsi : 1 e4 c6 2 d4 d5

La ligne principale de la Caro-Kann est : 1 e4 c6 2 d4 d5 3 ♘c3 dxe4

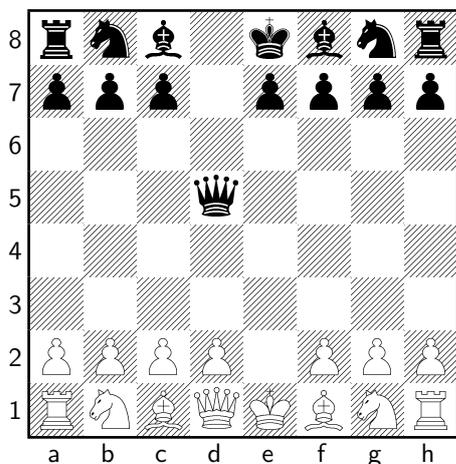


Les Noirs essaient d'éliminer un des pions Blancs du centre et peuvent développer leurs pièces, ce qui est un avantage par rapport à la Défense Française. Cependant, les pièces Noires sont contraintes à un rôle de défense passive, beaucoup de joueurs de cette ouverture guettent une erreur des Blancs pour en tirer profit.

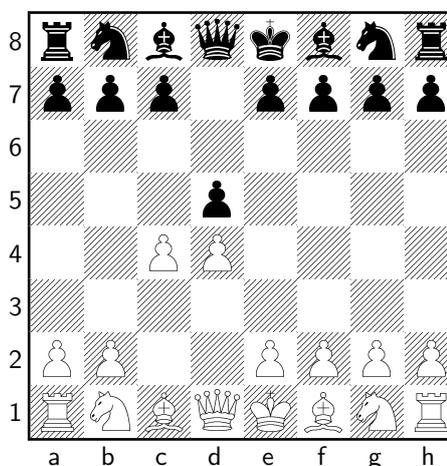
## LA PARTIE SCANDINAVE

Elle commence ainsi : 1 e4 d5

On joue ensuite  $2 \text{ e} \times \text{d}5$  ♔ $\times$ d5



d4 d5 2 c4

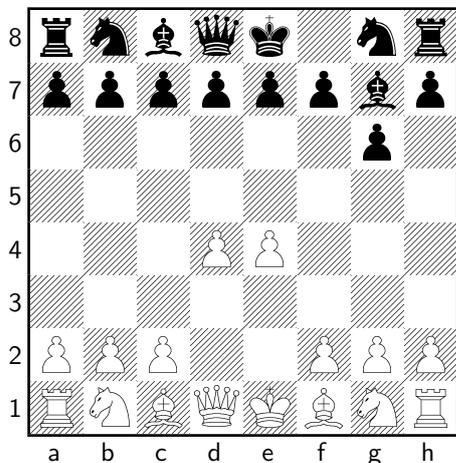


## LA DÉFENSE PIRC/MODERNE

Elle commence par :  $1 \text{ e}4 \text{ d}6$  ou  $1 \text{ e}4 \text{ g}6$

La séquence suivante est désignée par le nom de "Défense Moderne".

$1 \text{ e}4 \text{ g}6$   $2 \text{ d}4$  ♗g7



C'est une ouverture relativement récente (années 1930). Les Noirs laissent aux Blancs la prise du centre dans l'optique de saboter la position des Blancs. Cette ouverture est compliquée à jouer, et la façon correcte de la jouer va à l'encontre de ce qui a été dit plus haut à savoir que le contrôle immédiat du centre n'est pas un objectif, tant que les Noirs essaient de saboter ce contrôle.

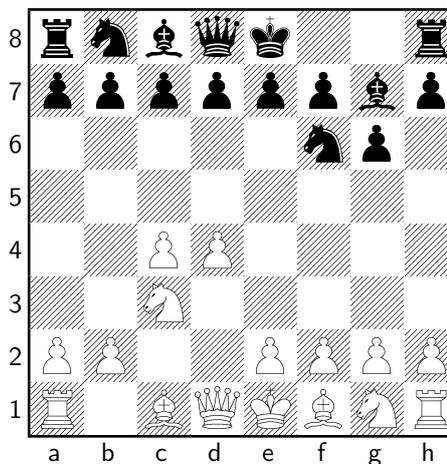
## LE GAMBIT DAME

Nous nous intéressons maintenant aux ouvertures qui ne commencent pas par  $1 \text{ e}4$ . Le Gambit Dame débute par :  $1$

Les Blancs offrent un pion en échange d'un développement rapide. Les Noirs peuvent accepter le Gambit par  $2 \dots \text{d} \times \text{c}4$ , jouant alors le "Gambit Dame Accepté", ce qui est assez risqué. Les Noirs peuvent aussi jouer  $2 \dots \text{c}6$  (La Défense Tchigorine),  $2 \dots \text{e}6$  (qui conduit à la Défense Tarrasch, ou jouer  $2 \dots \text{e}6$  (la Défense Orthodoxe).

## LA DÉFENSE EST-INDIENNE

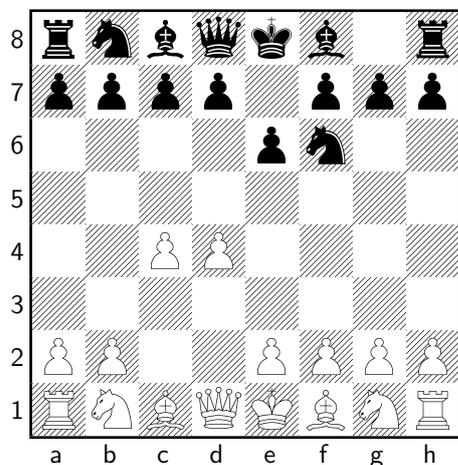
C'est une ouverture "hypermoderne", où les Noirs laissent aux Blancs la prise du centre en vue de ruiner plus tard la position des Blancs. C'est une ouverture risquée, une des favorites de Kasparov.  $1 \text{ d}4$  ♗f6  $2 \text{ c}4 \text{ g}6$   $3 \text{ c}3$  ♗g7



Les Noirs veulent jouer  $\text{c}5$ , et lorsque les Blancs auront joué  $\text{d}5$ , ils répondent par  $\text{e}6$  et  $\text{b}5$ .

## LA NIMZO-INDIENNE, LA BOGO-INDIENNE, ET LA DÉFENSE OUEST-INDIENNE

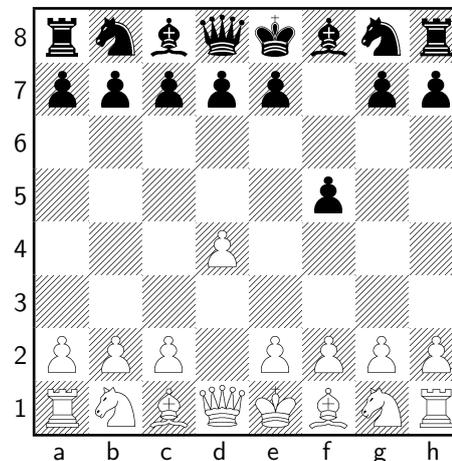
Chacune de ces défenses "Indiennes" commence par :  
**1 d4 ♘f6 2 c4 e6**



La Nimzo-Indienne continue par 3 ♘c3 ♗b4. Dans la Nimzo-Indienne, les Blancs essaient de créer un centre de pions et massent leurs pièces derrière pour préparer l'attaque.

## LA DÉFENSE HOLLANDAISE

La Défense Hollandaise commence par :  
**1 d4 f5**



La Défense Hollandaise est un contre-jeu agressif pour les Noirs. Les Noirs se déplacent immédiatement du côté du Roi Blanc. Cela crée une faiblesse dans la position des Noirs dès le début. Ce déplacement du pion f affaiblit la défense noire et ne favorise pas le déplacement des pièces.

## LA PARTIE ANGLAISE

La Partie Anglaise est une manœuvre de flanc. Elle commence très différemment : **1 c4**  
 Ici les Blancs espèrent contrôler le centre en gagnant tout d'abord un support sur le côté. La réponse commune des Noirs est

## RÉFÉRENCES

*How to Play the Opening in Chess.* 1993. **RAYMOND KEENE** and **DAVID LEVY**. ISBN 0-8050-2937-0.

*The Encyclopedia of Chess Openings.*

*Batsford Chess Openings 2.* 1989, 1994. **GARRY KASPAROV** and **RAYMOND KEENE**. New York : Henry Holt and Company. ISBN 0-8050-3409-9.