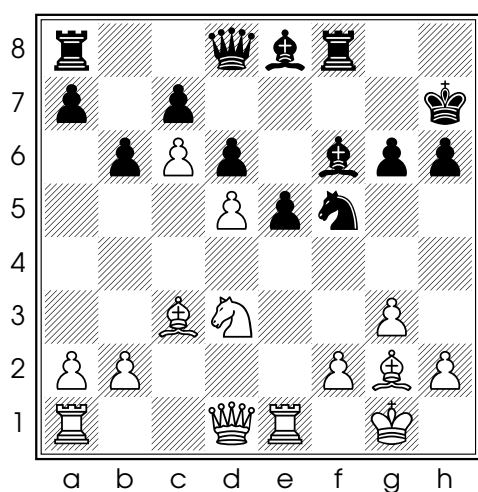
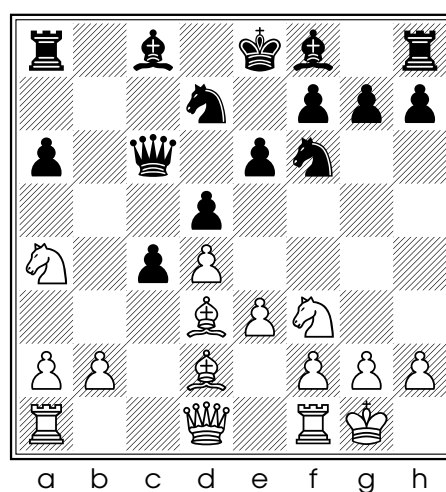


## Conseil 422 : comment ouvrir une colonne pour envahir le camp adverse (avec deux exemples)

Ouvrir une colonne au bon moment pour l'occuper avec ses Tours ou sa Dame et créer des menaces dans le camp adverse est souvent une bonne stratégie.



Diag. 1 - Trait aux Blancs



Diag. 2 - Trait aux Blancs

La position du diagramme 1 est tiré de la partie Anatoly Karpov - Judit Polgar, Las Palmas 1994.

### 20.f4

Attaque le pion e5 une quatrième fois, ce qui force...

20...exf4

21.♘xf4

Les Blancs ont amélioré la position de leur Cavalier, qui attaque à présent le pion en g6 et menace d'une fourchette en e6. Ils ont aussi ouvert la colonne e pour leur Tour

21...♙f7

22.♚d3

Place la Dame sur la diagonale du Roi noir et permet de lier les Tours

22...♙xc3

23.bxc3 ♚g5

24.h4 ♚f6

24...♘h4 25.gxh4 ♙xf4 26.♖e4 ♚f6 27.♖f1 ♚d8 28.♚e3 est

---

gagnant pour les Blancs

25. ♖e6 ♗xe6

26. ♖xe6

C'est à présent la Tour qui occupe l'avant poste en d6 tout en attaquant la Dame noire

26... ♖g7

27. h5 ♗e7

27... g×h5 28. ♗e4

28. ♖ae1

Les Blancs doublent leurs Tours sur la colonne e. Les Noirs abandonnent. S'ils défendent leur Cavalier avec une Tour, le pion g6 tombe à cause du clouage sur la colonne e.

Le deuxième exemple est plus modeste, puisqu'il est tiré d'une partie que j'ai jouée sur internet. J'ai les Blancs dans la position du diagramme 2. Les Noirs viennent de pousser leur pion en c4. Ils attaquent le Fou blanc.

Les Blancs peuvent défendre le Fou de façon **indirecte** en jouant

12. ♖c1

Ce coup défend le Fou, développe la Tour et la place sur la même colonne que la Dame noire

12... ♖d6

En enlevant la Dame du vis-à-vis avec la Tour, les Noirs menacent à nouveau le Fou blanc

13. ♗b1 ♖b8

Les Noirs tentent d'utiliser la colonne ouverte et attaquent le pion en b2

14. ♖c2

Défend le pion en b2 et augmente la pression sur la colonne c 14... h5

Un coup sans doute inutile qui ne fait rien pour le développement

15. b3

Il est temps d'ouvrir la colonne c en attaquant le pion noir

15... c×b3

16. a×b3 ♗e4

17. ♗a5

La première menace créée grâce à l'ouverture de la colonne c : les Blancs menacent de gagner du matériel en mettant le Fou en c7

17... ♖a8

18. ♗c7

Ici j'ai raté un joli mat. Voyez-vous comment ? La réponse se trouve à la fin de cet article

18... ♖a3

---

19. ♔c6

Une deuxième menace grâce à l'ouverture de la colonne c

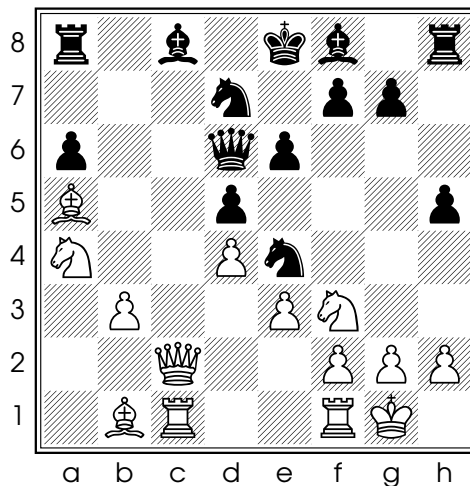
19... ♖a7

20. ♘b6

Les Noirs abandonnent, ils vont perdre du matériel.

Le conseil du jour : essayez d'ouvrir une colonne pour envahir le camp adverse !

Solution du diagramme 3 : 18. ♔xc8+ ♖xc8 19. ♖xc8+ ♔e7 20. ♘d8+ ♔e8 21. ♘f6#



Diag. 3 - Les Blancs jouent et matent en 4 coups