

★ BIBLIOTHÈQUE CHESSDZ ★

RÉPERTOIRE DES BLANCS

LA PARTIE ITALIENNE



1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4

Le guide pédagogique complet, du premier coup au plan de jeu



GIUOCO PIANO · PIANISSIMO · DEUX CAVALIERS
PIÈGES · GAMBIT EVANS · PARTIE DE GRECO

54 diagrammes · 24 exercices corrigés · Positions vérifiées par Stockfish

CHESSDZ

DU DÉBUTANT AU JOUEUR DE CLUB · ÉDITION PREMIUM 2026

CHESSDZ.ORG

Avant de commencer

Ce livre vous apprend à jouer la **partie italienne avec les Blancs** : **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4**. Il s'adresse aux joueurs qui connaissent la marche des pièces et veulent un répertoire solide, compris plutôt que récité, jusqu'au niveau club (environ 1200 à 1800 Elo).

Comment utiliser ce livre

1. **Lisez un chapitre à la fois**, avec un échiquier à côté de vous : rejouez chaque ligne coup par coup.
2. **Arrêtez-vous sur chaque diagramme** et cherchez le coup vous-même avant de lire l'explication.
3. **Relisez les encadrés « À retenir »** le lendemain : c'est la répétition qui fixe les idées.
4. **Faites les 24 exercices** de la fin sans regarder les solutions, puis suivez le programme de 14 jours.
5. **Entraînez-vous sur le cours interactif gratuit** chessdz.org/italienne : les mêmes positions, sur un échiquier, avec Stockfish.

La notation

Les coups sont écrits en **notation algébrique française** : **R** = roi, **D** = dame, **T** = tour, **F** = fou, **C** = cavalier ; les pions n'ont pas de lettre. « x » signifie une prise, « + » un échec, « # » un mat, O-O le petit roque. « 5.d4 » est un coup blanc, « 5...exd4 » la réponse noire.

! bon coup

!! coup excellent

!? coup intéressant

? erreur

?? grosse erreur

?! coup douteux

Les évaluations de Stockfish

Toutes les positions de ce livre ont été vérifiées avec le moteur **Stockfish**. Ses évaluations sont données en « pions » : **+0,3** signifie un léger avantage blanc, **0,0** l'égalité, **-0,6** un avantage noir ; +1 correspond environ à un pion de plus. Quand plusieurs coups se valent, nous le disons : aux échecs, il y a souvent plus d'une bonne réponse.

Les encadrés

★ **À retenir** l'essentiel du chapitre

▲ **Plan** la marche à suivre

▲ **Piège** l'erreur à éviter

💡 **Conseil** un réflexe d'entraîneur

Table des matières

INTRODUCTION	Une ouverture de cinq siècles Histoire, principes et carte du répertoire	3
CHAPITRE 1	Les trois premiers coups Les bases : 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4	4
CHAPITRE 2	Giuoco Piano : 4.c3 et 5.d4 Le plan classique contre 3...Fc5	8
CHAPITRE 3	Giuoco Pianissimo : le plan lent d3, Te1, h3 et la manœuvre Cbd2–f1–g3	11
CHAPITRE 4	La défense des deux cavaliers 3...Cf6 et l'attaque 4.Cg5	14
CHAPITRE 5	Les pièges de l'Italienne Foie frit, 4...h6 ?, Traxler, Blackburne-Shilling	17
CHAPITRE 6	Le gambit Evans 4.b4 !? : un pion pour le temps et le centre	20
CHAPITRE 7	Partie modèle : Greco – NN, vers 1620 Un mat en 20 coups sur f7	23
ENTRAÎNEMENT	24 exercices Tirés de tout le livre, classés par thème	26
SOLUTIONS	Solutions commentées Avec les coups aussi bons et les erreurs à éviter	29
PROGRAMME	Votre plan de travail sur 14 jours	31
MÉMO	Fiche mémo du répertoire Tout l'essentiel sur une page	32

Une ouverture de cinq siècles

La partie italienne est l'une des plus anciennes ouvertures des échecs modernes. Elle était déjà étudiée en Italie au XVI^e siècle, et elle reste aujourd'hui l'une des plus jouées, du club jusqu'aux championnats du monde.

La carte du répertoire

Voici l'arbre complet de ce que vous allez apprendre. Après **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4**, tout dépend du troisième coup noir :

3...Fc5 — Giuoco Piano

- 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.e5 ! ou 6.cxd4 Fb4+ 7.Fd2 (*chapitre 2*)
- 4.c3 Cf6 5.d3 : le Pianissimo, d3-O-O-Te1-h3-Cbd2-f1-g3 (*chapitre 3*)
- 4.b4 !? : le gambit Evans (*chapitre 6*)

3...Cf6 — Défense des deux cavaliers

- 4.Cg5 d5 5.exd5 Ca5 6.Fb5+ c6 7.dxc6 bxc6 8.Fe2 (*chapitre 4*)
- 5...Cxd5 ?! 6.Cxf7 ! le foie frit ; 4...h6 ? 5.Cxf7 ; 4...Fc5 le Traxler (*chapitre 5*)

3...Cd4 — Blackburne-Shilling

- 4.Cxd4 ! exd4 5.O-O, jamais 4.Cxe5 ? (*chapitre 5*)

3...Fe7, 3...d6, 3...h6 — réponses passives

- 4.d4 ou 4.c3 et d4 : le centre d'abord (*chapitre 1*)

Une longue histoire

- **XVI^e – XVII^e siècle** : les maîtres italiens analysent **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4** ; **Gioachino Greco** en fait le sujet de ses célèbres parties d'entraînement (*chapitre 7*).
- **XIX^e siècle** : l'âge d'or des attaques. Le capitaine **William Evans** invente son gambit (*chapitre 6*) ; les pièges sur f7 font des ravages.
- **Aujourd'hui** : le Giuoco Pianissimo (*chapitre 3*) est revenu au plus haut niveau. Les meilleurs joueurs du monde l'emploient régulièrement, parce qu'il garde du jeu dans la position.

Pourquoi l'Italienne va vous faire progresser

L'Italienne n'est pas seulement une ouverture : c'est une **école des principes**. En la jouant, vous apprenez naturellement à :

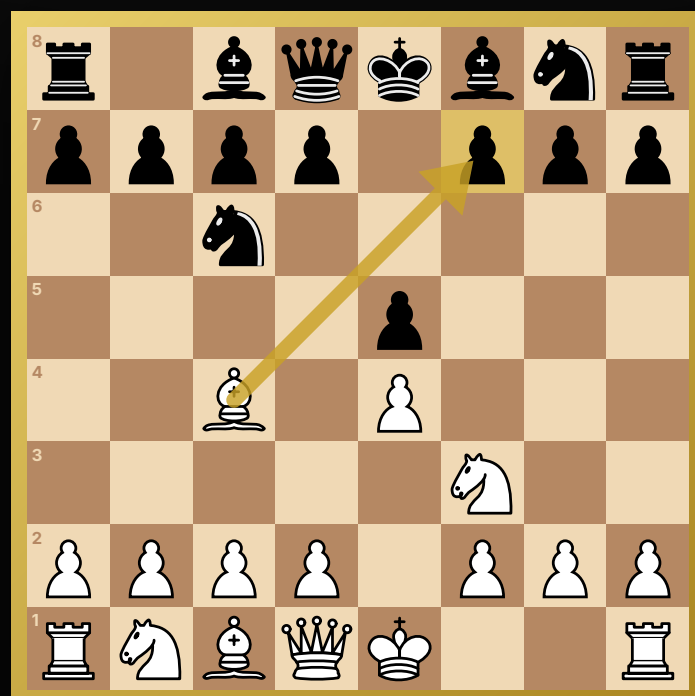
- **développer vos pièces** rapidement et harmonieusement ;
- **occuper le centre** avec des pions (c3 et d4) ;
- **mettre votre roi à l'abri** par un roque rapide ;
- **repérer les faiblesses** adverses, à commencer par le point f7 ;

Les trois premiers coups

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 : le centre, le développement et le point f7.

DANS CE CHAPITRE, VOUS ALLEZ APPRENDRE

- pourquoi chaque coup blanc a un rôle précis ;
- ce qui rend la case f7 si sensible ;
- comment réagir aux réponses noires moins courantes (3...h6, 3...d6, 3...Fe7).



Trois coups, trois idées



DIAGRAMME 1 · Après 3.Fc4 · ● Les Noirs jouent

Le fou c4 vise f7, protégé par le seul roi noir.

1.e4 occupe le centre et ouvre deux lignes : l'une pour la dame, l'autre pour le fou f1.

2.Cf3 développe un cavalier *avec une menace* : il attaque le pion e5. Les Noirs doivent réagir, et **2...Cc6** est la réponse la plus naturelle.

3.Fc4 place le fou sur la grande diagonale a2–g8. Il contrôle la case centrale d5 et regarde **f7**, le point le plus fragile du camp noir en début de partie : seul le roi le protège.

La suite du plan tient en deux mots : **c3 et d4** pour conquérir le centre (ou d3 pour un jeu plus lent), puis le **petit roque**.

LES 4 C DE L'ITALIENNE

Cavalier en f3

il attaque e5

Coup de fou en c4

il vise f7, le point faible

Centre : c3 puis d4

deux pions au milieu

Château : roquez tôt

le roi à l'abri

Au moindre relâchement noir, pensez à f7 : Cg5, Fxf7+, Db3 ou Df3.

Pourquoi pas 2.Dh5 ?

Beaucoup de débutants sortent la dame très tôt pour viser f7. Contre une défense correcte, cela ne donne rien : la dame se fait chasser par ...g6, ...Cf6 ou ...Cc6, et chaque retraite coûte un temps. **Développez d'abord les pièces mineures** (cavaliers et fous) : c'est exactement ce que fait l'Italienne.

💡 CONSEIL D'ENTRAÎNEUR

Avant chaque coup, posez-vous deux questions : « *Est-ce que je développe une pièce ?* » et « *Est-ce que je contrôle le centre ?* ». Les trois premiers coups de l'Italienne répondent « oui » aux deux.

Les réponses noires au troisième coup

Coup noir	Nom	Réponse blanche conseillée	Où l'étudier
3...Fc5	Giuoco Piano	4.c3 puis 5.d4 (ou 5.d3)	Chapitres 2 et 3
3...Fc5	—	4.b4 !? (gambit Evans)	Chapitre 6
3...Cf6	Défense des deux cavaliers	4.Cg5 ou 4.d3	Chapitres 4 et 5
3...Cd4	Piège Blackburne-Shilling	4.Cxd4 ! (surtout pas 4.Cxe5 ?)	Chapitre 5
3...Fe7	Défense hongroise	4.d4	Ce chapitre
3...d6	—	4.c3 puis d4	Ce chapitre
3...h6	—	4.d4	Ce chapitre

Contre un coup lent : frappez au centre



DIAGRAMME 2 · Après 4.d4 · ● Les Noirs jouent

Contre 3...h6, les Blancs ouvrent le jeu tout de suite.

3...h6 ne développe rien. La règle est simple : **quand l'adversaire perd du temps, ouvrez le centre**. 4.d4 est le coup le plus direct ; 4.O-O et 4.Cc3 sont aussi bons (Stockfish : environ +0,3 pour les trois).

Contre 3...d6, qui enferme le fou f8, le plan idéal est 4.c3 ! suivi de d4 : si les Noirs échangent en d4, les Blancs reprennent avec le pion c et gardent deux pions au centre.

La défense hongroise : 3...Fe7

Avec **3...Fe7**, les Noirs choisissent la solidité : le fou protège le roi et évite toute attaque rapide sur f7. En échange, leur jeu est passif.

Les Blancs prennent de l'espace : **4.d4 d6 5.d5** ! Le pion chasse le cavalier c6 *avec gain de temps* et coupe le camp noir en deux. **5.dxe5** est aussi bon (Stockfish : environ +0,4 pour les deux).

Idée à retenir : **un pion qui chasse une pièce gagne un temps**, et souvent de l'espace.



DIAGRAMME 3 · Après 5.d5 · ● Les Noirs jouent

Le pion d5 chasse le cavalier et gagne de l'espace.

★ À RETENIR

- 1.e4, 2.Cf3 et 3.Fc4 développent en contrôlant le centre ; le fou c4 vise **f7**.
- Plan blanc : **c3 et d4** (ou d3), puis **petit roque**.
- Contre un coup lent ou passif (3...h6, 3...d6, 3...Fe7) : **d4**, le centre d'abord.

Giuoco Piano : 4.c3 et 5.d4

Contre 3...Fc5, les Blancs construisent le centre idéal : deux pions côte à côte en e4 et d4.

DANS CE CHAPITRE, VOUS ALLEZ APPRENDRE

- le rôle du petit coup 4.c3 ;
- la ligne moderne 6.e5 ! et la ligne classique 6.cxd4 ;
- comment reprendre « avec la bonne pièce » ;
- la réponse à 4...De7.



Le « jeu tranquille »... qui ne l'est pas

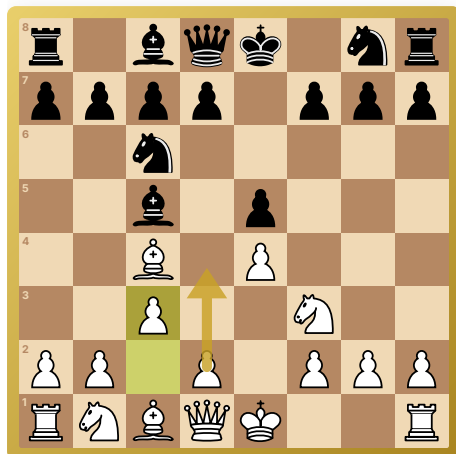


DIAGRAMME 4 · Après 4.c3 · ● Les Noirs jouent

4.c3 prépare d4 et enlève la case d4 au cavalier c6.

« Giuoco Piano » signifie *jeu tranquille* en italien. Le nom est trompeur : avec **4.c3**, les Blancs préparent une poussée centrale énergique.

Le pion c3 a deux missions :

- soutenir la poussée **d4**, qui attaquera le pion e5 et le fou c5 ;
- enlever la case d4 au cavalier c6.

Stockfish place 4.c3, 4.d3, 4.O-O et 4.Cc3 très près les uns des autres (environ +0,1). Nous choisissons 4.c3 car il mène au plan le plus clair.

⚠ ERREUR FRÉQUENTE

4.d4 tout de suite ? Après **4...exd4**, le pion ne peut pas être repris par un autre pion : les Blancs n'obtiennent pas leur centre à deux pions. **c3 d'abord, d4 ensuite.**

5.d4 : l'assaut central

Après **4.c3 Cf6**, les Blancs frappent : **5.d4** ! Le pion attaque e5, et derrière lui le fou c5. C'est tout le sens de 4.c3 (Stockfish : environ +0,3). Le calme **5.d3** mène au Giuoco Pianissimo, étudié au chapitre 3.

Les Noirs prennent presque toujours : **5...exd4**. Les Blancs ont alors le choix entre deux voies.

La voie moderne : 6.e5 !



DIAGRAMME 5 · Après 8...Fb6 · ○ Les Blancs jouent

Les Blancs ont l'espace (d4–e5), les Noirs un cavalier actif en e4.

Au lieu de reprendre le pion, **6.e5** ! chasse d'abord le cavalier f6. C'est le choix de Stockfish (environ +0,3, contre 0,0 pour 6.cxd4).

La meilleure réponse est la contre-attaque centrale **6...d5** ! Suite typique : **7.Fb5 Ce4 8.cxd4 Fb6**.

Bilan : les Blancs ont une chaîne de pions d4–e5 qui leur donne de l'**espace** ; les Noirs ont un cavalier bien placé en e4. La position est équilibrée mais riche, et vos plans sont simples : roquer, développer le fou c1 (Fe3), puis Cc3 pour contester le cavalier e4.

La voie classique : 6.cxd4 Fb4+

Après **6.cxd4 Fb4+**, parez l'échec simplement : **7.Fd2** (7.Cbd2 est équivalent ; 7.Cc3 mène à l'attaque Møller, très tranchante, et à la partie de Greco du chapitre 7).

Après **7...Fxd2+**, **reprenez avec le cavalier b1** : **8.Cbxd2** ! Il se développe et protège le pion e4.

Les Noirs répondent en général **8...d5** ! pour détruire le centre blanc : après **9.exd5 Cxd5**, la position est équilibrée. Les Blancs ont un pion isolé en d4, mais des pièces actives et un jeu facile (Db3, O-O, Tfe1).



DIAGRAMME 6 · Après 8.Cbxd2 · ● Les Noirs jouent
8.Cbxd2 ! développe une nouvelle pièce et protège e4.

⚠ LA MAUVAISE REPRISE

8.Dxd2 ? 8...Cxe4 ! Le cavalier prend le pion central *et attaque la dame*. Règle d'or : **reprenez avec la pièce qui n'est pas encore développée**.

Contre 4...De7 : le même plan

Parfois les Noirs protègent e5 avec la dame : **4...De7**. Rien ne change pour vous : **5.d4** ! Le fou doit reculer (**5...Fb6**) et vous roquez tranquillement : **6.O-O**, le premier choix de Stockfish (environ +0,6).

★ À RETENIR

- **4.c3 prépare 5.d4** : l'ordre des coups compte.
- Après 5...exd4, **6.e5** ! chasse le cavalier avant de reprendre ; 6.cxd4 Fb4+ 7.Fd2 est la voie classique et sûre.
- Après un échange, **reprenez en développant** : 8.Cbxd2 !, pas 8.Dxd2 ?.

Giuoco Pianissimo : le plan lent

L'Italienne des grands maîtres d'aujourd'hui : on ne tranche pas tout de suite, on améliore ses pièces une à une.

DANS CE CHAPITRE, VOUS ALLEZ APPRENDRE

- le plan blanc en six étapes ;
- les coups de pion prophylactiques h3 et a4 ;
- la manœuvre du cavalier Cbd2-f1-g3 ;
- quand et comment ouvrir le jeu par d4.



Le principe : la patience

Avec **5.d3**, les Blancs renoncent à l'ouverture immédiate du centre. Le pion e4 est solidement protégé, et la partie devient une **bataille de manœuvres**. C'est l'arme favorite de nombreux joueurs de haut niveau, car elle garde beaucoup de jeu dans la position.

▲ LE PLAN PIANISSIMO EN SIX ÉTAPES

1. **d3 et petit roque** : le centre est solide, le roi à l'abri.
2. **Te1** : la tour soutient e4 et prépare une future ouverture de la colonne e.
3. **Fb3** (ou a4) : le fou se met à l'abri de ...Ca5 et de ...d5.
4. **h3** : plus de ...Fg4 ni de ...Cg4.
5. **Cbd2-f1-g3** : le cavalier b1, qui n'a pas de bonne case, rejoint l'aile roi.
6. **d3-d4** au bon moment, quand toutes les pièces sont prêtes.

Une partie type, coup par coup

5.d3 d6 6.O-O O-O : les deux camps roquent. **7.Te1 a6** : Te1 soutient e4, et ...a6 prépare ...Fa7, pour que le fou noir ne soit pas chassé par b4 ou d4. **8.Fb3 Fa7** : chaque camp met son fou à l'abri.



DIAGRAMME 7 · Après 10...Te8 · ○ Les Blancs jouent

Le cavalier d2 bouche le fou c1 : il part vers f1 puis g3.

9.h3 h6 : la prophylaxie. Les Blancs enlèvent la case g4 aux pièces noires ; les Noirs font de même avec g5.

10.Cbd2 Te8 : le cavalier b1 arrive en d2... où il gêne le fou c1. D'où la **manœuvre clé** :

11.Cf1 !

Le cavalier ira en **g3** (vers f5 et h5) ou en **e3** (vers d5 et f5), et le fou c1 est libéré. C'est le premier choix de Stockfish (environ +0,1).

Suite : **11.Cf1 Fe6 12.Fxe6 Txe6 13.Fe3.**

Quand les Noirs proposent l'échange des fous blancs (11...Fe6), le premier choix de Stockfish est de l'accepter : **12.Fxe6** (environ +0,2). Puis **13.Fe3** propose à son tour l'échange du fou actif a7.

Les Blancs continueront par Cg3, Dc2 ou Dd2, puis **d4** pour ouvrir le centre au moment où leurs pièces sont les mieux placées.



DIAGRAMME 8 · Après 13.Fe3 · ● Les Noirs jouent

Chaque camp a échangé un fou : position équilibrée et pleine de jeu.

Deux réflexes à acquérir

Le cavalier en g4 ? Chassez-le.

Si les Noirs jouent **7...Cg4** pour viser f2, la réponse la plus simple est **8.h3** : le pion chasse le cavalier avec gain de temps (8.b4 est aussi bon ; f2 est assez protégé).

...a6 et ...b5 ? Répondez a4.

Après **6...O-O 7.Te1 a6**, les Noirs menacent de gagner de l'espace par ...b5 en chassant le fou c4. **8.a4** empêche ce plan et gagne de l'espace (8.b4 est aussi bon ; 8.Fb3 un peu plus modeste).

💡 CONSEIL D'ENTRAÎNEUR

Dans le Pianissimo, il n'y a presque jamais de coup « forcé ». Quand vous ne savez pas quoi jouer, cherchez **votre pièce la plus mal placée** et améliorez-la. Très souvent, c'est le cavalier b1 : pensez à la route **d2-f1-g3**.

★ À RETENIR

- Pianissimo = **d3, O-O, Te1, Fb3, h3** puis **Cbd2-f1-g3**.
- Les coups de pion **h3** (contre ...Fg4 et ...Cg4) et **a4** (contre ...b5) sont des réflexes.
- Le centre s'ouvre par **d4**, quand toutes vos pièces sont prêtes.

La défense des deux cavaliers

Contre 3...Cf6, les Blancs peuvent attaquer f7 tout de suite : les Noirs doivent connaître la seule bonne défense.

DANS CE CHAPITRE, VOUS ALLEZ APPRENDRE

- l'attaque 4.Cg5 et la double attaque sur f7 ;
- la contre-attaque 4...d5 ! et la ligne principale 5...Ca5 ;
- pourquoi 6.Fb5+ et 7.dxc6 sont précis ;
- l'alternative calme 4.d3.



3...Cf6 : les Noirs contre-attaquent

Avec **3...Cf6**, les Noirs développent une pièce et attaquent le pion e4. Deux philosophies s'offrent aux Blancs :

- **4.d3**, la voie moderne et calme : le pion e4 est protégé et, après 4...Fc5 5.c3, on retrouve les plans du Pianissimo (chapitre 3) ;
- **4.Cg5 !?**, la voie directe : le cavalier rejoint le fou contre f7.

Stockfish juge les deux choix équilibrés (environ 0,0 ; 4.d4 et 4.Cc3 aussi). Voyons la voie directe, qu'il faut connaître car elle mène aux pièges les plus célèbres de l'Italienne.

4.Cg5 : f7 attaqué deux fois

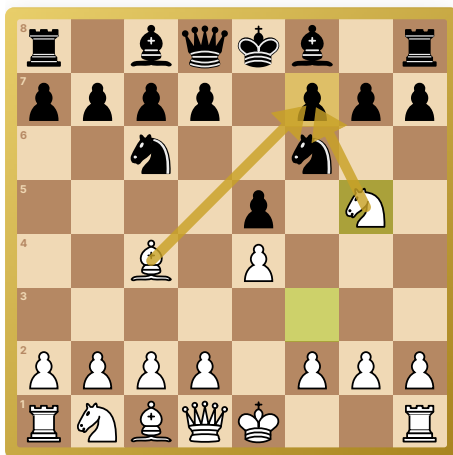


DIAGRAMME 9 · Après 4.Cg5 · ● Les Noirs jouent

Fou et cavalier visent f7, défendu par le seul roi.

Après **4.Cg5**, les Blancs menacent **5.Cxf7**, qui fourchetterait la dame et la tour h8.

La seule bonne défense est la contre-attaque : **4...d5 !** Le pion bloque la diagonale du fou.

Les Blancs doivent prendre : **5.exd5** (seul bon coup ; **5.Fb3 ?** **5...Cxe4** gagne un pion central pour les Noirs).

La ligne principale : 5...Ca5 !

Reprendre en d5 avec le cavalier (5...Cxd5 ?!) est risqué : c'est le « foie frit » du chapitre 5. Les Noirs préfèrent **5...Ca5 !** : ils sacrifient un pion pour gagner du temps en chassant le fou.

La réponse précise est **6.Fb5+ !** : un échec qui garde le pion d5. Après **6...c6**, prenez : **7.dxc6 bxc6**.



DIAGRAMME 10 · Après 5...Ca5 · ○ Les Blancs jouent

Le cavalier attaque le fou c4 : où le placer ?

▲ LE REPLI TROP TÔT

7.Fe2 ? 7...cxd5 : les Noirs récupèrent leur pion avec un beau centre (Stockfish : environ -0,6). Il faut d'abord prendre en c6.



DIAGRAMME 11 · Après 10.Ce5 · ● Les

Noirs jouent

Un pion de plus pour les Blancs, de l'activité pour les Noirs.

La suite de la ligne principale : **8.Fe2 h6 9.Cf3 e4 10.Ce5.**

- **8.Fe2** : le repli classique (8.Fd3 et 8.Df3 sont proches).
- **8...h6 9.Cf3** : le cavalier revient au centre (9.Ch3, l'idée de Steinitz, est aussi bon).
- **9...e4 10.Ce5** : le cavalier s'installe au centre.

Stockfish juge la position équilibrée : les Blancs ont un pion de plus, les Noirs une avance de développement. Pour les Blancs, les priorités sont claires : **roquer, jouer d4, consolider.**

★ À RETENIR

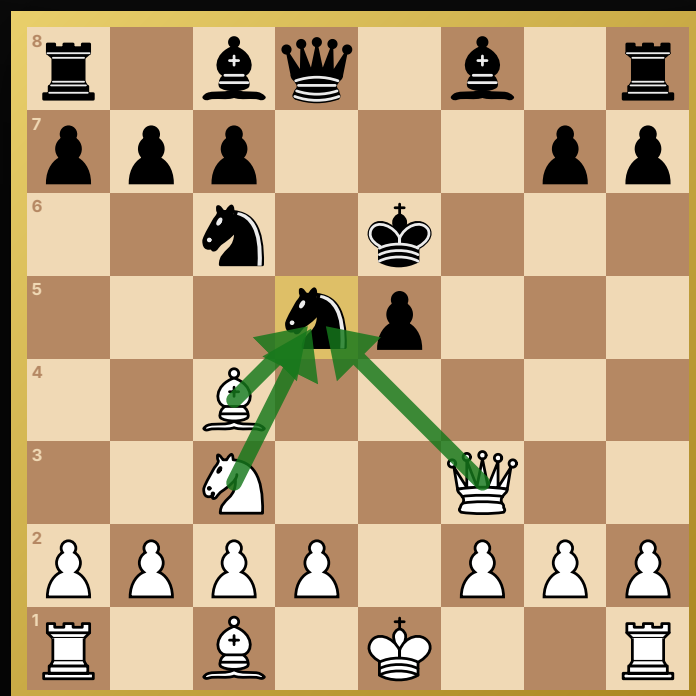
- Contre 3...Cf6 : **4.d3** (calme) ou **4.Cg5** (direct).
- 4.Cg5 d5 ! 5.exd5 Ca5 ! 6.**Fb5+** c6 7.**dx c6** bxc6 8.Fe2 h6 9.Cf3 e4 10.Ce5.
- Si les Noirs reprennent 5...Cxd5 ?!, pensez au **foie frit** (chapitre 5).

Les pièges de l'Italienne

Tous les pièges de l'Italienne tournent autour de deux cases : f7 pour les Blancs, f2 pour les Noirs.

DANS CE CHAPITRE, VOUS ALLEZ APPRENDRE

- à punir 4...h6 ? par une fourchette ;
- l'attaque du « foie frit » ;
- à garder la tête froide contre le Traxler ;
- à ne jamais tomber dans le piège Blackburne-Shilling.



Piège n°1 : 4...h6 ? et la fourchette en f7

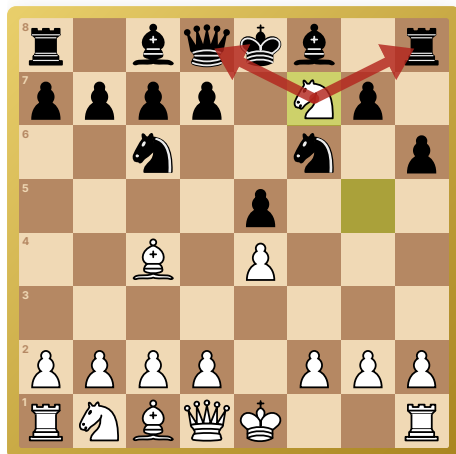


DIAGRAMME 12 · Après 5.Cxf7 · ● Les Noirs jouent

Le cavalier f7 attaque à la fois la dame et la tour.

Après 4.Cg5, certains joueurs « chassent » le cavalier par 4...h6 ? en oubliant la menace.

5.Cxf7 ! : fourchette de la dame d8 et de la tour h8. Les Blancs gagnent au moins la qualité (Stockfish : environ +3,9).

Attention à ne pas prendre avec le fou : 5.Fxf7+ ? Re7 et le fou f7 est perdu.

Piège n°2 : le foie frit

Dans la défense des deux cavaliers, après 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Cf6 4.Cg5 d5 5.exd5, la reprise naturelle 5...Cxd5 ?! est une imprécision : le cavalier d5 et le point f7 deviennent des cibles.

Le sacrifice : 6.Cxf7 ! 6...Rxf7. Le cavalier se sacrifie pour attirer le roi noir.

L'échec : 7.Df3+ ! La dame attaque le cavalier d5, *cloué* par le fou c4 (s'il bouge, le roi est en échec). Le roi doit venir le protéger : 7...Re6.

Les renforts : 8.Cc3 ! Trois pièces attaquent le cavalier d5, défendu par le roi seul. Le roi noir restera longtemps au centre (Stockfish : environ +0,7 à +1 selon la profondeur).

La suite : d4, O-O et Te1 pour ouvrir le centre contre le roi. Plus calme, 6.d4 ! est aussi très fort.

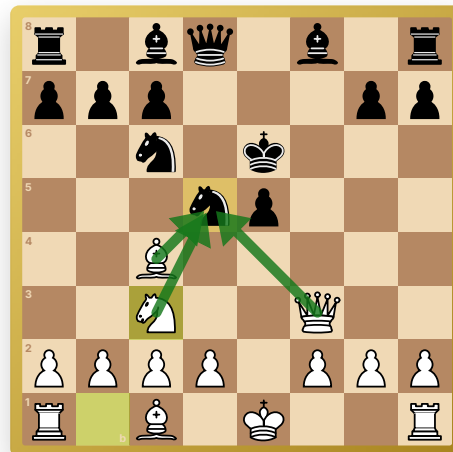


DIAGRAMME 13 · Après 8.Cc3 · ● Les Noirs jouent

Trois pièces blanches attaquent d5, défendu par le seul roi.

💡 CONSEIL D'ENTRAÎNEUR

Si vous avez les Noirs dans cette position, retenez la leçon : après 4.Cg5 d5 5.exd5, jouez **5...Ca5 !** (chapitre 4), pas 5...Cxd5 ?!.

Piège n°3 : le Traxler, 4...Fc5 !?

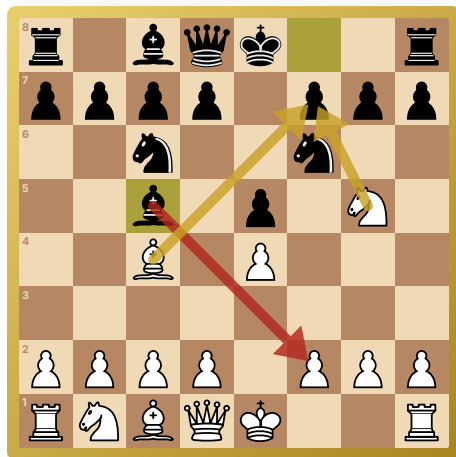


DIAGRAMME 14 · Après 4...Fc5 · ○ Les Blancs jouent

Les Noirs ignorent la menace sur f7 et visent f2.

Au lieu de défendre f7, les Noirs contre-attaquent : **4...Fc5** !?. C'est la contre-attaque **Traxler**, du nom d'un prêtre tchèque du XIXe siècle.

Les deux prises en f7 sont les meilleurs coups selon Stockfish (environ +0,8) :

- **5.Cxf7** Fxf2+ ! : le jeu devient sauvage, les Noirs attaquent le roi blanc. À réserver à ceux qui ont étudié la théorie.
- **5.Fxf7+** : la voie simple. Après 5...Rf8 ou 5...Re7, le fou recule (6.Fb3) : le roi noir ne pourra plus roquer et les Blancs ont un pion de plus.

Piège n°4 : Blackburne-Shilling, 3...Cd4

3...Cd4 laisse le pion e5 sans protection. C'est un appât.

Si les Blancs mordent à l'hameçon : **4.Cxe5 Dg5** ! La dame attaque à la fois le cavalier e5 et le pion g2.

La suite gourmande est catastrophique : **5.Cxf7 Dxd4 6.Tf1 Dxe4+ 7.Fe2 Cf3#**. Échec et mat !

La bonne réaction : échangez le cavalier gênant et roquez : **4.Cxd4 exd4 5.O-O**. Les Blancs sont mieux (Stockfish : environ +0,7) : le pion d4 est isolé et les Noirs ont perdu du temps. 4.Cc3 et 4.O-O sont aussi bons.



DIAGRAMME 15 · Après 7...Cf3# · **Échec et mat**

Le piège complet : mat au 7e coup.

★ À RETENIR

- **4...h6 ?** → 5.Cxf7 ! (fourchette dame-tour).
- **5...Cxd5 ?!** → 6.Cxf7 ! Rxf7 7.Df3+ Re6 8.Cc3 (le foie frit).
- **Traxler 4...Fc5** → 5.Fxf7+ et 6.Fb3, la voie simple.
- **3...Cd4** → 4.Cxd4 !, jamais 4.Cxe5 ? Dg5 !.

Le gambit Evans

Un pion offert pour le temps et le centre : l'Italienne dans sa version la plus offensive.

DANS CE CHAPITRE, VOUS ALLEZ APPRENDRE

- l'idée du gambit : le temps vaut plus qu'un pion ;
- la ligne acceptée 4...Fxb4 5.c3 Fa5 6.d4 exd4 7.O-O ;
- les plans d'attaque Db3, Fa3 et Te1 ;
- que faire si les Noirs refusent (4...Fb6).



Un peu d'histoire

Le gambit Evans (**4.b4** !?) porte le nom du capitaine gallois **William Evans**, qui l'a joué vers 1827. Il a fait fureur tout au long du XIXe siècle, puis a été oublié... jusqu'à ce que **Garry Kasparov** le ressorte avec succès contre Viswanathan Anand, à Riga, en 1995.



DIAGRAMME 16 · Après 4.b4 · ● Les Noirs jouent

Le pion b4 est offert pour gagner du temps.

L'idée : si les Noirs prennent (4...Fxb4), les Blancs jouent c3 avec gain de temps sur le fou, puis d4 : le centre s'ouvre alors que les Noirs sont en retard de développement.

Stockfish juge le gambit correct : l'activité blanche compense le pion (environ 0,0).

Le gambit accepté

4.b4 Fxb4 5.c3 ! : le seul coup qui garde l'équilibre (5.Fb2 ou 5.O-O sont moins bons, environ -0,3). Le fou recule : **5...Fa5**. Ensuite, 6.O-O et 6.d4 sont équivalents ; nous jouons **6.d4 exd4**.

Les Blancs ont maintenant **deux pions de moins** ! Pourtant, le bon coup n'est pas de les reprendre : **7.O-O** ! met le roi à l'abri et prépare l'attaque (Stockfish : environ 0,0).

Les plans blancs (flèches) :

- **Db3** : la dame et le fou c4 visent f7 ensemble ;
- **Fa3** : le fou empêche le petit roque noir en contrôlant f8 ;
- **Te1** puis e5 : la tour ouvre la colonne e contre le roi noir.



DIAGRAMME 17 · Après 7.O-O · ● Les Noirs jouent

Deux pions de moins, mais trois pièces prêtes à entrer en jeu.

⚠ TROP PRESSÉ

7.Cxd4 ? : reprendre tout de suite permet aux Noirs de consolider par ...Cge7 (Stockfish : environ -0,6). **Dans un gambit, le temps vaut plus que le pion.**

Le gambit refusé : 4...Fb6

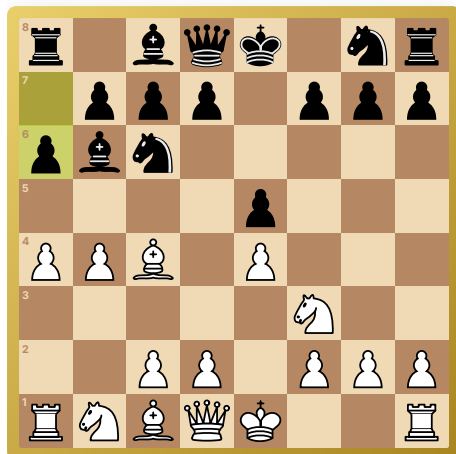


DIAGRAMME 18 · Après 5...a6 · ○ Les Blancs jouent

Les Blancs ont gagné de l'espace à l'aile dame.

Les Noirs prudents refusent : **4...Fb6**. Utilisez alors le pion b4 pour gagner de l'espace : **5.a4** ! menace a5, qui enfermerait le fou b6. Les Noirs répondent **5...a6**.

Puis les Blancs roquent (6.O-O) ou jouent 6.c3 et d4 : ils ont de l'espace à l'aile dame sans avoir rien donné. Stockfish place 5.O-O, 5.a4 et 5.c3 au même niveau (environ +0,1).

★ À RETENIR

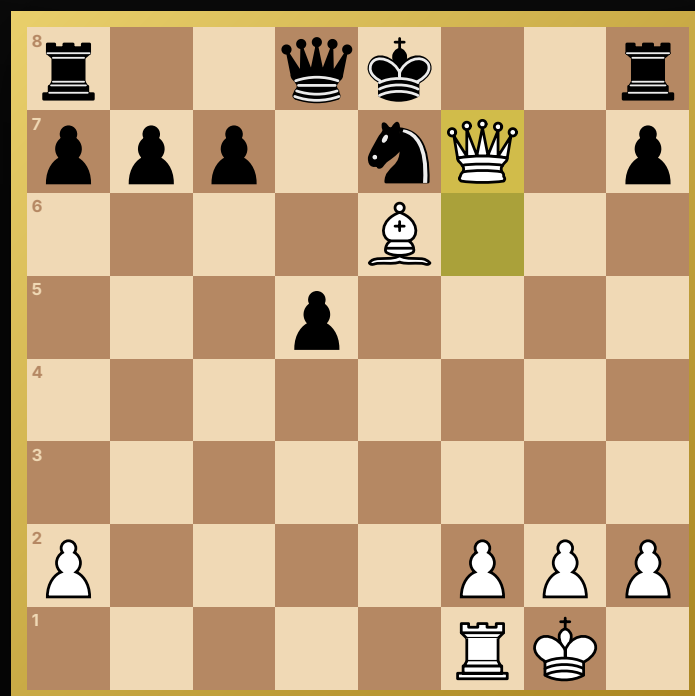
- 4.b4 Fxb4 **5.c3** ! Fa5 **6.d4** exd4 **7.O-O** ! : le roi d'abord, les pions plus tard.
- Plans : **Db3** (f7), **Fa3** (empêcher le roque), **Te1** (colonne e).
- Gambit refusé (4...Fb6) : **5.a4** ! gagne de l'espace.

Partie modèle : Greco – NN

Vers 1620 : le Giuoco Piano le plus célèbre de l'histoire, qui résume toute l'Italienne en vingt coups.

DANS CE CHAPITRE, VOUS ALLEZ APPRENDRE

- comment le développement bat le matériel ;
- pourquoi un roi resté au centre est une cible ;
- la force des sacrifices sur f7 ;
- à reconnaître une attaque de mat.



Le contexte

Gioachino Greco (vers 1600 – vers 1634), joueur calabrais, a rédigé des recueils de parties d'entraînement qui ont appris l'Italienne à des générations de joueurs. Ses adversaires sont souvent anonymes (« NN »). Celle-ci est la plus célèbre de toutes.

La partie commentée

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5 4.c3 Cf6 : exactement le plan du chapitre 2. **5.d4 exd4 6.cxd4 Fb4+** : la ligne classique. **7.Cc3 Cxe4** : au lieu du prudent 7.Fd2, Greco choisit l'attaque Møller (7.Cc3), et les Noirs prennent un premier pion.

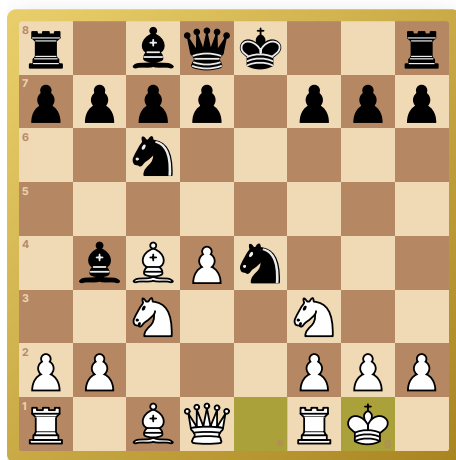


DIAGRAMME 19 · Après 8.O-O · ● Les Noirs jouent

Greco roque et abandonne du matériel pour le développement.

10...Fxa1 ? La gourmandise. Les Noirs gagnent une tour, mais leur roi est toujours au centre et leurs pièces dorment.

11.Fxf7+ ! Le fou prend en f7 avec échec : le roi noir ne pourra plus roquer (Stockfish : environ +2 ; 11.Te1+ est aussi fort).

11...Rf8 12.Fg5 Ce7 : le fou g5 attaque la dame ; les Noirs bouchent avec leur cavalier. (12.Te1 était encore un peu plus précis.)



DIAGRAMME 20 · Après 11...Rf8 · ○ Les Blancs jouent

Après 11...Rf8, le roi noir a perdu le droit de roquer.

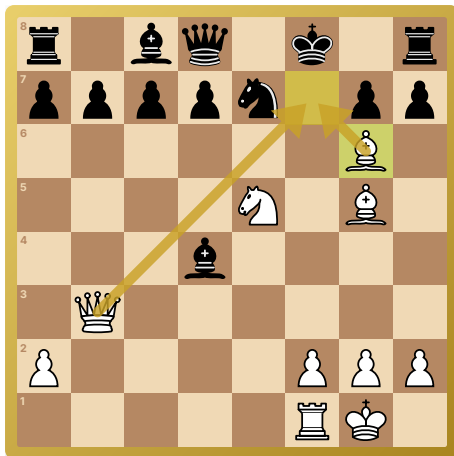


DIAGRAMME 21 · Après 14.Fg6 · ● Les Noirs jouent

La dame et le fou g6 visent f7 : la menace est Df7#.

14...d5 15.Df3+ ! Le fou c8 protège f7 ; la dame blanche donne échec par la colonne f (le seul coup gagnant). **15...Ff5 16.Fxf5 Fxe5 17.Fe6+ Ff6 18.Fxf6 gxf6** : les Blancs éliminent un à un les défenseurs de f7.

19.Dxf6+ Re8 et enfin **20.Df7# Échec et mat.**

Les Noirs ont fini la partie avec une tour de plus... et leur roi n'a jamais quitté le centre.

Note d'honnêteté : Stockfish confirme la plupart des coups de Greco. Deux nuances : au 10e coup, 10.Fa3 était au moins aussi fort que 10.Db3, et au 12e, 12.Te1 un peu plus fort que 12.Fg5.

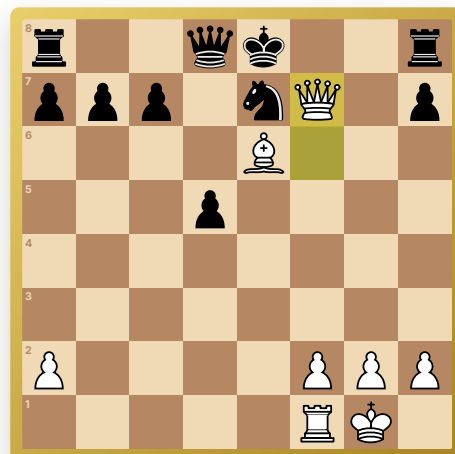


DIAGRAMME 22 · Après 20.Df7# · **Échec et mat**

Mat sur f7, le point faible de l'Italienne.

★ À RETENIR

- **Le développement bat le matériel** quand le roi adverse est au centre.
- Un **échec sur f7** qui empêche le roque vaut souvent plus qu'une tour.
- Avant de prendre du matériel, demandez-vous : « *Mon roi est-il en sécurité ? Mes pièces sont-elles développées ?* »

24 exercices

Chaque diagramme est tiré du livre. Cherchez le meilleur coup **sur l'échiquier**, sans bouger les pièces, puis notez votre réponse. Les étoiles indiquent la difficulté (★ facile, ★★★ difficile). Les solutions commencent page 29.

1 LES BASES ★★★



○ **Les Blancs jouent** · Les Noirs protègent e5 avec 2...Cc6. Jouez le coup qui donne son nom à l'Italienne.

2 LES BASES ★★★



○ **Les Blancs jouent** · Les Noirs s'enferment avec 3...d6 (le fou f8 est bouché). Quel est le plan blanc ?

3 LES BASES ★★★



○ **Les Blancs jouent** · Après 4.d4 d6. Le cavalier c6 est gênant. Gagnez de l'espace avec un temps.

4 GIUOCO PIANO ★★★



○ **Les Blancs jouent** · Après 4.c3 Cf6. Prenez le centre !

5 GIUOCO PIANO ★★★



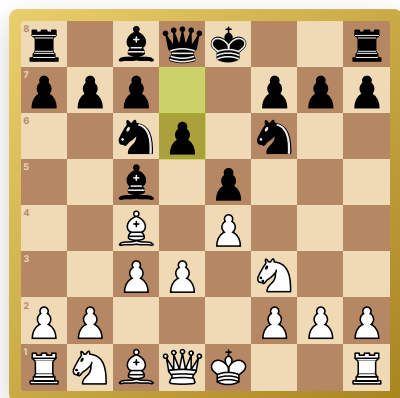
○ **Les Blancs jouent** · Les Noirs ont pris 5...exd4. Le meilleur coup est un coup qui attaque le cavalier f6.

6 GIUOCO PIANO ★★★



○ **Les Blancs jouent** · Après 7...Fxd2+. Avec quelle pièce reprendre ?

7 PIANISSIMO ★★☆☆



○ **Les Blancs jouent** · Giuoco Pianissimo, après 5.d3 d6. Un petit coup de pion prophylactique est le premier choix de Stockfish.

8 PIANISSIMO ★★☆☆



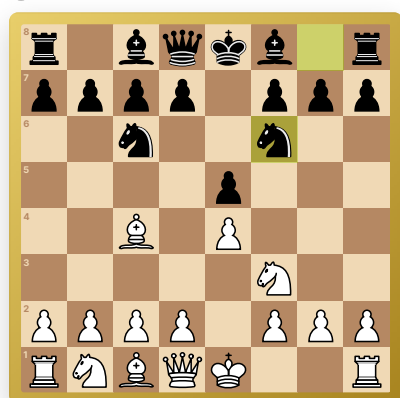
○ **Les Blancs jouent** · Après 10.Cbd2 Te8. Le cavalier d2 bouche le fou c1. Où va-t-il ?

9 PIANISSIMO ★★☆☆



○ **Les Blancs jouent** · Après 7.Te1 a6 (les Noirs préparent ...b5 et ...Fa7). Que faire ?

10 DEUX CAVALIERS ★★☆☆



○ **Les Blancs jouent** · Les Noirs jouent 3...Cf6 et attaquent e4. Attaquez f7 !

11 DEUX CAVALIERS ★★☆☆



○ **Les Blancs jouent** · 5...Ca5 attaque le fou c4. Où le mettre ?

12 DEUX CAVALIERS ★★☆☆



○ **Les Blancs jouent** · Après 6...c6. Continuez.

13 DEUX CAVALIERS ★★☆☆



○ **Les Blancs jouent** · Après 8...h6. Le cavalier g5 est attaqué. Où va-t-il ?

14 PIÈGES ★★☆☆



○ **Les Blancs jouent** · Les Noirs ont repris avec 5...Cxd5 ?!. Le cavalier d5 et le point f7 sont faibles. Sacrifiez !

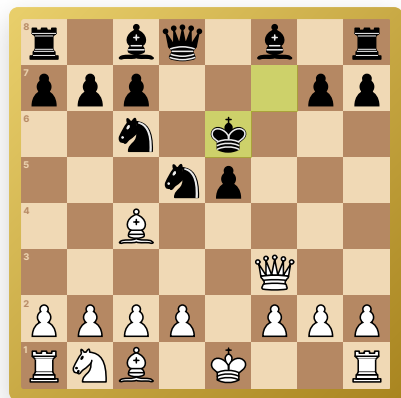
15 PIÈGES ★★☆☆



○ **Les Blancs jouent** · Le roi a pris le cavalier (6...Rxf7). Continuez l'attaque.

16 PIÈGES

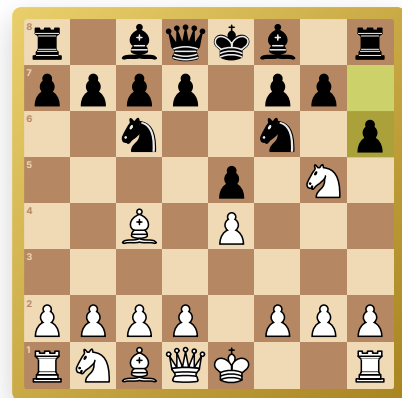
★★★



○ **Les Blancs jouent** · Le roi noir est en e6, au milieu de l'échiquier. Attaquez le cavalier cloué d5 une fois de plus.

17 PIÈGES

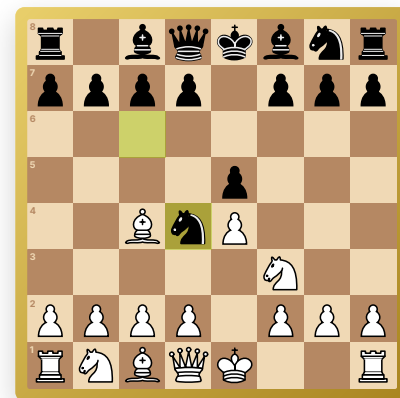
★★★



○ **Les Blancs jouent** · Les Noirs ont oublié f7 (4...h6 ?). Les Blancs jouent et gagnent du matériel.

18 PIÈGES

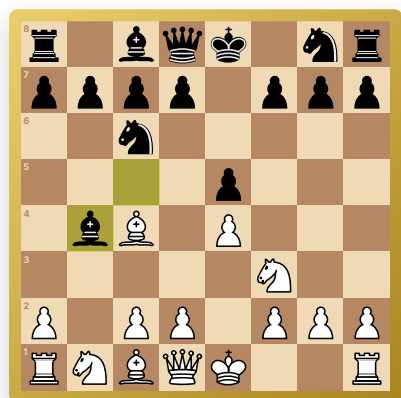
★★★



○ **Les Blancs jouent** · Les Noirs jouent 3...Cd4 et laissent e5 en prise. Attention au piège !

19 GAMBIT EVANS

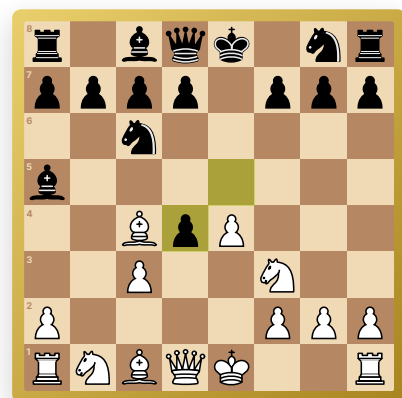
★★★



○ **Les Blancs jouent** · Les Noirs ont accepté le gambit (4...Fxb4). Continuez.

20 GAMBIT EVANS

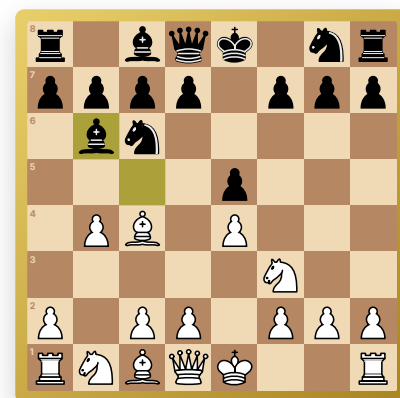
★★★



○ **Les Blancs jouent** · Après 6.d4 exd4. Les Blancs ont deux pions de moins ! Que jouer ?

21 GAMBIT EVANS

★★★



○ **Les Blancs jouent** · Les Noirs refusent le gambit (4...Fb6). Utilisez le pion b4.

22 GRECO

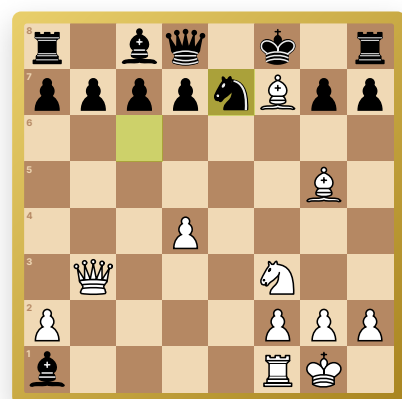
★★★



○ **Les Blancs jouent** · Les Noirs ont pris la tour (10...Fxa1 ?). Frappez !

23 GRECO

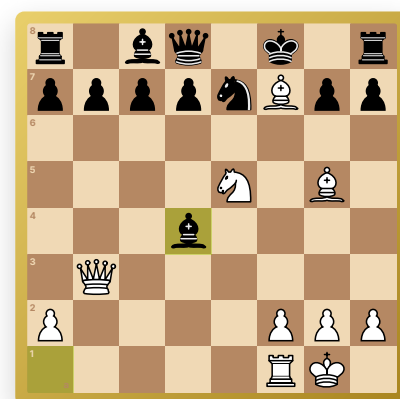
★★★



○ **Les Blancs jouent** · Après 12.Fg5 Ce7. Un cavalier arrive au cœur de la position noire.

24 GRECO

★★★



○ **Les Blancs jouent** · Après 13...Fxd4. Les Noirs attaquent le cavalier e5. Greco joue un coup incroyable !

Solutions commentées

Quand Stockfish juge plusieurs coups équivalents, ils sont tous indiqués : comptez-vous un point pour chacun d'eux.

1 3.Fc4 (aussi bon : 3.Fb5, 3.Cc3)

3.Fc4 : le fou regarde f7 et contrôle d5. Stockfish place 3.Fb5 (l'Espagnole), 3.Fc4 et 3.Cc3 dans un mouchoir de poche (environ +0,1) : ils sont acceptés, mais notre répertoir, c'est 3.Fc4.

🔑 Fc4 → f7.

2 4.c3 (aussi bon : 4.d4, 4.Cc3)

4.c3 ! prépare d4 : si les Noirs échangent, les Blancs reprennent avec un pion et gardent un centre idéal (e4 + d4). C'est le premier choix de Stockfish (environ +0,4) ; 4.d4 et 4.Cc3 sont acceptés.

🔑 c3 d'abord, d4 ensuite.

3 5.d5 (aussi bon : 5.dxe5)

5.d5 ! chasse le cavalier et gagne beaucoup d'espace. Stockfish met 5.d5 et 5.dxe5 à égalité (environ +0,4) : les deux sont acceptés.

🔑 d5 : espace + temps.

4 5.d4 (aussi bon : 5.d3)

5.d4 ! : c'est tout le sens de 4.c3. Stockfish le préfère (environ +0,3) ; 5.d3 (le Giuoco Pianissimo) est plus calme et accepté.

🔑 c3 puis d4.

5 6.e5 (aussi bon : 6.cxd4)

6.e5 ! chasse le cavalier f6 avant de reprendre le pion d4. Stockfish : environ +0,3, contre 0,0 pour 6.cxd4 (accepté aussi, c'est la ligne classique).

🔑 6.e5 ! puis cxd4.

6 8.Cbxd2

8.Cbxd2 ! développe le cavalier b1 et protège e4. Stockfish : environ 0,0, alors que 8.Dxd2 laisse 8...Cxe4 (environ -0,3).

× 8.Dxd2 ? 8...Cxe4 ! attaque la dame : le pion e4 tombe.

🔑 Reprendre avec la pièce pas encore sortie.

7 6.h3 (aussi bon : 6.O-O, 6.b4)

6.h3 enlève la case g4 au fou c8 et au cavalier f6. Stockfish met 6.h3, 6.O-O et 6.b4 au même niveau (environ +0,1) : tous acceptés.

🔑 h3 : pas de Fg4.

8 11.Cf1 (aussi bon : 11.Fc2, 11.a4)

11.Cf1 ! : le cavalier va en g3 (vers f5 et h5) ou en e3 (vers d5 et f5), et le fou c1 est libéré. C'est le premier choix de Stockfish (environ +0,1).

🔑 Cd2 → f1 → g3.

9 8.a4 (aussi bon : 8.b4, 8.Fb3)

8.a4 empêche ...b5 et gagne de l'espace. Stockfish donne 8.a4 et 8.b4 à égalité (environ +0,25) ; 8.Fb3 est un peu plus modeste (tous acceptés).

🔑 a4 contre ...b5.

10 4.Cg5 (aussi bon : 4.d3, 4.Cc3, 4.d4)

4.Cg5 ! ? attaque f7 deux fois (fou et cavalier). Stockfish juge la position égale (environ 0,0) : 4.d3 (la voie moderne), 4.d4 et 4.Cc3 sont tout aussi bons et acceptés.

🔑 Cg5 + Fc4 = f7 attaqué deux fois.

11 6.Fb5+

6.Fb5+ ! c6 7.dxc6 bxc6 : les Blancs gardent un pion de plus. C'est le meilleur coup selon Stockfish (environ +0,1).

× 6.d3 ? Jouable, mais moins précis que 6.Fb5+.

🔑 6.Fb5+.

12 7.dxc6

7.dxc6 bxc6 : les Blancs ont un pion de plus. 7.Fa4 ? ou 7.Fe2 ? laissent les Noirs récupérer le pion avec avantage (environ -0,6).

× 7.Fe2 ? 7...cxd5 : les Noirs récupèrent le pion avec un beau centre.

🔑 7.dxc6.

13 9.Cf3 (aussi bon : 9.Ch3)

9.Cf3 e4 10.Ce5 : la ligne principale. Stockfish met 9.Ch3 (l'idée de Steinitz) et 9.Cf3 à égalité (environ -0,1) : les deux sont acceptés. Le pion de plus compense l'activité noire.

🔑 9.Cf3 e4 10.Ce5.

14 6.Cxf7 (aussi bon : 6.d4)

6.Cxf7 ! Rxf7 7.Df3+ : le roi noir est attiré au centre. Stockfish : environ +0,8. 6.d4 !, plus calme, est aussi très fort (accepté).

🔑 Cxd5 ?! → Cxf7 !

15 7.Df3+

7.Df3+ ! : échec, et le cavalier d5 est cloué par le fou c4. Le roi doit aller en e6 (7...Re6) pour le protéger. Stockfish : environ +0,85.

× 7.O-O ? Trop lent : les Noirs consolident avec ...Fe6.

🔑 7.Df3+.

16 8.Cc3

8.Cc3 ! : trois pièces attaquent d5, défendu par le roi seul. Stockfish : environ +0,7 à +1,1 selon la profondeur. Les Noirs vont souffrir longtemps.

🔑 8.Cc3 : trois contre d5.

17 5.Cxf7

5.Cxf7 ! fourchette la dame et la tour h8. Stockfish : environ +3,9.

× 5.Fxf7+ ? Échec, mais après ...Re7 le fou est perdu.

🔑 f7 oublié → Cxf7.

18 4.Cxd4 (aussi bon : 4.Cc3, 4.O-O)

4.Cxd4 exd4 5.O-O : les Blancs sont mieux (environ +0,7). Mais 4.Cxe5 ?? Dg5 ! attaque le cavalier et g2 : si 5.Cxf7 ?? Dxd2 6.Tf1 Dxe4+ 7.Fe2 Cf3# ! 4.Cc3 et 4.O-O sont aussi bons (acceptés).

× 4.Cxe5 ? 4...Dg5 ! attaque e5 et g2 : c'est le piège Blackburne-Shilling.

🔑 3...Cd4 : Cxd4, pas Cxe5.

19 5.c3

5.c3 ! gagne un temps sur le fou et prépare d4. C'est le seul coup qui maintient l'équilibre selon Stockfish (environ 0,0) ; 5.Fb2 ou 5.O-O sont moins bons (environ -0,3).

× 5.O-O ? Moins précis : ...Cf6 et les Noirs gardent le pion sans souci.

🔑 5.c3 puis 6.d4.

20 7.O-O (aussi bon : 7.Db3)

7.O-O ! : les Blancs mettent le roi à l'abri et préparent Db3, Fa3, Te1. Stockfish : environ 0,0 (l'activité compense les pions). 7.Db3 est une autre idée (acceptée).

× 7.Cxd4 ? Trop tôt : ...Cge7 et les Noirs consolident (environ -0,6).

🔑 Gambit : le temps vaut plus que le pion.

21 5.a4 (aussi bon : 5.O-O, 5.c3)

5.a4 menace a5 et gagne de l'espace (5...a6 est forcé). Stockfish place 5.O-O, 5.a4 et 5.c3 au même niveau (environ +0,1) : tous acceptés.

🔑 Evans refusé : a4 !

22 11.Fxf7+ (aussi bon : 11.Te1+)

11.Fxf7+ ! Rf8 (11...Re7 12.Fg5+ est aussi terrible) : le roi noir ne pourra plus roquer. Stockfish : environ +2 ; 11.Te1+ est aussi fort (accepté).

🔑 11.Fxf7+ !

23 13.Ce5

13.Ce5 ! menace Fg6 et Df7#. Le meilleur coup selon Stockfish (environ +3,3).

🔑 13.Ce5 !

24 14.Fg6

14.Fg6 ! : le fou coupe le roi et menace Df7#. Stockfish : environ +4,5, le meilleur coup.

🔑 14.Fg6 !

🏆 VOTRE SCORE

20 à 24 : vous maîtrisez l'Italienne, passez au test final du cours interactif. **14 à 19** : très bien, relisez les chapitres de vos erreurs. **Moins de 14** : reprenez le programme de 14 jours, en insistant sur les chapitres 2 et 5.

Votre plan de travail sur 14 jours

Vingt à trente minutes par jour suffisent. Cochez chaque case quand la séance est faite.

Jour	Séance	✓
Jour 1	Chapitre 1 + Introduction. Rejouez les trois premiers coups et la défense hongroise sur l'échiquier.	☐
Jour 2	Chapitre 2 : 4.c3, 5.d4 et la ligne 6.e5 !. Rejouez-la trois fois de mémoire.	☐
Jour 3	Chapitre 2 : la ligne classique 6.cxd4 Fb4+ 7.Fd2. Exercices 4 à 6.	☐
Jour 4	Chapitre 3 : le plan Pianissimo. Rejouez la partie type jusqu'à 13.Fe3.	☐
Jour 5	Exercices 1 à 9. Révisez les encadrés « À retenir » des chapitres 1 à 3.	☐
Jour 6	Chapitre 4 : la défense des deux cavaliers jusqu'à 10.Ce5.	☐
Jour 7	Jouez 3 parties rapides (10 min) avec l'Italienne. Notez où vous sortez de la théorie.	☐
Jour 8	Chapitre 5 : les quatre pièges. Montrez-les à un ami ou rejouez-les à voix haute.	☐
Jour 9	Exercices 10 à 18. Refaites ceux que vous avez manqués.	☐
Jour 10	Chapitre 6 : le gambit Evans. Essayez-le dans 2 parties amicales.	☐
Jour 11	Chapitre 7 : rejouez la partie de Greco en entier, sans regarder, jusqu'au mat.	☐
Jour 12	Exercices 19 à 24, puis refaites tous les exercices marqués ★ ★ ★.	☐
Jour 13	Cours interactif chessdz.org/italienne : les niveaux 1 et 2, puis le test final.	☐
Jour 14	Jouez 5 parties avec l'Italienne et analysez-les avec la fiche mémo à côté de vous.	☐



CONSEIL D'ENTRAÎNEUR

Après chaque partie jouée avec l'Italienne, posez-vous trois questions : *Ai-je joué c3 et d4 (ou d3) ? Ai-je roqué avant le 10e coup ? Ai-je surveillé f7... et mon propre point f2 ?*

Fiche mémo du répertoire

LES 4 C DE L'ITALIENNE

Cavalier en f3

il attaque e5

Coup de fou en c4

il vise f7, le point faible

Centre : c3 puis d4

deux pions au milieu

Château : roquez tôt

le roi à l'abri

Au moindre relâchement noir, pensez à f7 : Cg5, Fxf7+, Db3 ou Df3.

▲ CONTRE 3...FC5

4.c3 Cf6 **5.d4** exd4 **6.e5 !** d5 7.Fb5 Ce4
8.cxd4

ou 6.cxd4 Fb4+ **7.Fd2** Fxd2+ **8.Cbxd2 !**

Calme : **5.d3**, O-O, Te1, Fb3, h3, Cbd2-f1-g3.

Offensif : **4.b4 !?** Fxb4 5.c3 Fa5 6.d4 exd4
7.O-O.

▲ CONTRE 3...CF6

4.Cg5 d5 **5.exd5** Ca5 **6.Fb5+** c6 **7.dxc6** bxc6
8.Fe2 h6 **9.Cf3** e4 **10.Ce5**.

Calme : **4.d3**, puis le plan Pianissimo.

▲ LES PIÈGES À CONNAÎTRE

4...h6 ? → 5.Cxf7 !

5...Cxd5 ?! → 6.Cxf7 ! Rxf7 7.Df3+ Re6 8.Cc3

4...Fc5 (Traxler) → 5.Fxf7+ puis 6.Fb3

3...Cd4 → 4.Cxd4 !, jamais 4.Cxe5 ? Dg5 !

💡 CONTRE LES COUPS PASSIFS

3...Fe7 → 4.d4 d6 5.d5 !

3...d6 → 4.c3 puis d4

3...h6 → 4.d4

Règle : **un coup lent adverse = on ouvre le centre.**

★ À RETENIR

- Développez avant d'attaquer ; roquez avant le 10e coup.
- c3 prépare d4 ; reprenez toujours **en développant**.
- Pensez à f7... et surveillez votre propre point f2.
- Le développement bat le matériel quand le roi adverse est au centre (Greco).

ET MAINTENANT ?

Passez à l'échiquier

Ce livre a son jumeau interactif : le cours gratuit « **La partie italienne** », avec les mêmes idées sur un vrai échiquier, 47 positions vérifiées par Stockfish, des quiz, un mode « à vous de jouer » contre le moteur et un test final.

[CHESSDZ.ORG/ITALIENNE](https://chessdz.org/italienne)



Poursuivez avec les autres cours et livres gratuits de ChessDZ :

Les premiers pas

Tableaux de mat

La tactique

La stratégie

Les finales

Gambit dame

Système de Londres

Défense Caro-Kann

© ChessDZ 2026 · chessdz.org · Livre gratuit : vous pouvez le copier et le partager librement, mais pas le vendre.

Diagrammes : pièces Cburnett. Positions vérifiées avec Stockfish.