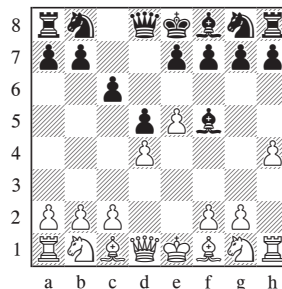


Introduction à 4.h4



1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 ♔f5 4.h4

4...c5 5.dxc5! ♘c6 (5...♖c7?! 75) 6.♙b5!

6...♖a5† *Partie 10*

76

6...♖c7!? *Partie 11*

80

Divers coups de Dame

84

4...♖c8 (4...♖d7 84 ; 4...♖c7!? 84) *Partie 12*

84

4...♖b6 5.h5

5...♘a6 (5...c5?! 88) *Partie 13*

88

5...h6 *Partie 14*

91

4...h6 5.g4

95

5...♙d7!? *Partie 15*

95

5...♙e4 6.f3 ♙h7 7.e6!

7...fxe6 *Partie 16*

102

7...♘f6 *Partie 17*

105

7...♖d6 *Partie 18*

110

Introduction à 4...h5

114

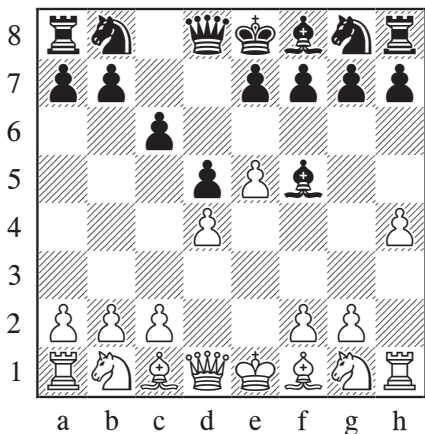
5.c4 *Partie 19*

115

1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 ♘f5

En réponse à la variante d'avance, il n'y a essentiellement que deux approches : 3...♘f5 – et tout le reste. Comme nous avons couvert tout le reste, il est temps de jeter un coup d'œil à ce qui est joué dans 85% des parties après 3.e5. C'est le coup classique et celui contre lequel il faut se préparer le plus sérieusement. Après avoir soigneusement considéré les options, j'ai restreint les choix à deux. Le Système Short, élaboré par Nigel Short il y a environ 25 ans, où les Blancs jouent 4.♘f3, 5.♗e2 et se développent patiemment était un candidat sérieux. Si je ne l'ai pas choisi, c'est plutôt par hasard, car au moment où j'apportais les dernières touches à cet ouvrage, Chess Stars a publié *Attacking the Caro-Kann* d'Alexey Dreev, qui recommandait précisément ce système. Pour les lecteurs, il vaut bien mieux disposer de choix de répertoire différents dans les divers livres existants.

Je me suis donc décidé à la place pour le flamboyant **4.h4!?**:



J'ai initialement été attiré par des idées de gambit après 4...h5, comme on le verra au chapitre suivant. Dans ce chapitre, nous examinerons tout le reste. Les Parties 10 et 11 traitent de 4...c5, qui ne semble pas vraiment marcher. Puis, dans la Partie 12, nous considérons divers coups de Dame avant de nous

tourner vers le sérieux 4...♞b6 dans les Parties 13 et 14.

La plus grande partie de ce chapitre est consacrée à 4...h6, discuté aux Parties 15 à 18, où la continuation principale est 5.g4 ♗e4 6.f3 ♗h7 7.e6!, et les Blancs sacrifient un pion pour affaiblir les cases blanches des Noirs et empêcher le développement du Fou f8. Ce n'est que le point de départ de cette variante et rien ne doit être tenu pour acquis, mais j'aime bien la position des Blancs.

Le chapitre s'achève par des informations historiques sur 4...h5 5.c4, qui était il y a encore peu la suite principale des Blancs. Elle est loin d'être idiote et je suis sûr que les lecteurs qui ne sauteront pas immédiatement au chapitre suivant (où je recommande 5.♗d3!) trouveront intéressante l'évolution de la variante.

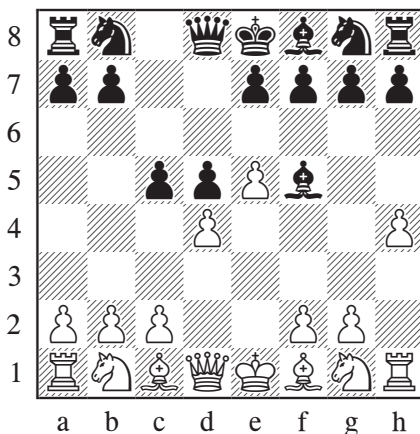
4...c5

PARTIE 10

Klaus-Jürgen Lutz – Holger Küch

Allemagne 2004

1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 ♘f5 4.h4 c5 (D)



Cette tentative aiguë suppose que, par rapport à la ligne avec 3...c5, h2-h4 n'a pas fait progresser les Blancs mais ...♙c8-f5 a amélioré la situation des Noirs. Nous verrons que cette idée est discutable et que les Blancs ont de bonnes chances d'obtenir l'avantage.

5.dxc5! ♖c6

La partie s'est poursuivie par 5...♗a5† 6.♘c3 ♘c6 7.♙b5, mais j'ai modifié l'ordre des coups pour mettre en relief la séquence plus commune où les Noirs gardent leurs options ouvertes encore un coup.

Notez au passage que les Noirs ne peuvent toujours pas jouer ...e6, car le Fou se ferait piéger.

5...♗c7?!

Ce coup a été tenté par le grand patriarche¹ vers la fin de son match retour contre Tal mais, comme nous le verrons bientôt, le résultat de l'ouverture a tourné au fiasco complet pour les Noirs.

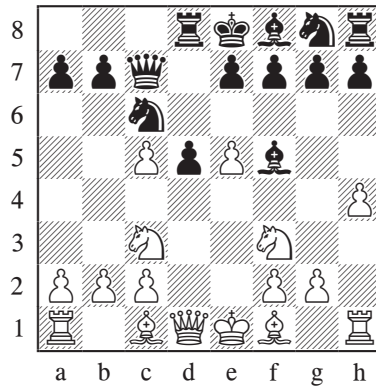
6.♘c3! ♘c6

6...♗xe5† permet aux Blancs de prendre une grande avance de développement : 7.♙e3 (pas forcé, mais très naturel) 7...♘f6 8.♘f3 ♗e6 9.♘b5 ♗c8 10.♙f4 ♘a6 11.♗e2± et les Blancs sont à la fois prêts pour ♘d6† et 0–0–0.

7.♘f3 ♗d8 (D)

7...♘xe5? 8.♙f4 donne aux Blancs une attaque gagnante.

7...e6 serait un coup agréable à jouer, mais 8.♘b5 est fantastique pour les Blancs. Que les moteurs de jeu suggèrent sérieusement une telle option pour les Noirs montre à quel point leur position est mauvaise.



8.♘b5! ♗c8 9.♘fd4

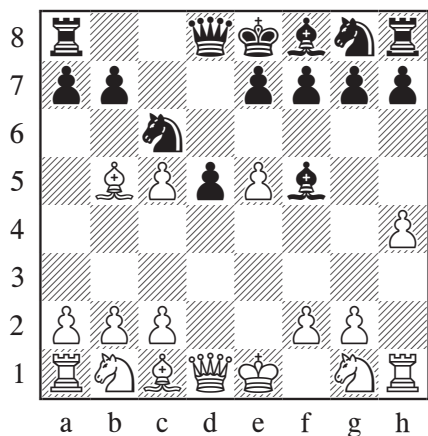
Le coup de Tal est parfaitement correct, mais personnellement je jouerais probablement le plus simple 9.♘bd4!N ♙g4 10.c3 e6 11.b4± où les Blancs ont tout bonnement un pion de plus, la pointe principale étant 11...♘xe5? 12.♗a4† ♘d7 13.♘e5 ♘gf6 14.f3 et les Blancs gagnent une pièce. 9...♙g4 10.f3 ♙d7 11.♘xc6 bxc6 12.♘d4 ♗b8 13.♗e2 e6 14.♘b3 ♙xc5 15.♘xc5 ♗b4† 16.c3 ♗xc5 17.♙e3 ♗a5 18.b4 ♗c7 19.♙c5

Dans la partie Tal – Botvinnik, Moscou (16) 1961, les Blancs avaient un avantage écrasant (bien qu'un pion de plus me semble plus sûr), mais Botvinnik a fini par sauver le demi-point dans une longue finale grâce à une défense incroyablement tenace (plus quelques erreurs critiques de la part de Tal) .

6.♙b5! (D)

La comparaison avec la variante Arkell-Khenkin devient vraiment claire dans cette position. Le coup h2-h4 des Blancs n'est pas un coup de développement normal mais il est indubitablement utile, tandis que le Fou en f5 est plutôt à inscrire au passif des Noirs car il rend ...e6 plus difficile à jouer. Les échecs sont parfois un jeu amusant.

¹ Botvinnik (NDT)



6...♖a5†

6...♖c7 est le sujet de la prochaine partie.

6...e6? ne va pas ici. Veuillez noter que la façon précise de gagner le Fou est 7.♙xc6†! bxc6 8.g4, sous peine de complications par ...♖a5† et ...d4, menant à une position aigüe avec des contre-chances pour les Noirs.

7.♘c3 a6

Il n'est pas facile de recommander une bonne alternative.

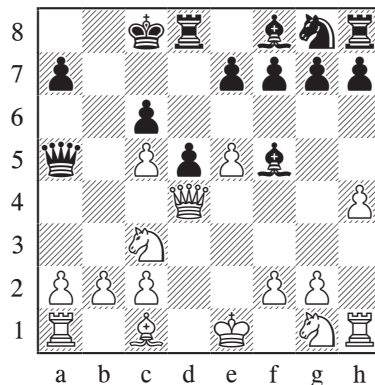
7...0-0-0

C'est le choix le plus populaire mais ses résultats sont désastreux.

8.♙xc6 bxc6 9.♖d4! (D)

9.♘ge2!?N ♖xc5 10.♙e3± est fort et simple, mais le coup du texte est encore meilleur.

Les Noirs font face à un choix extrêmement déplaisant :



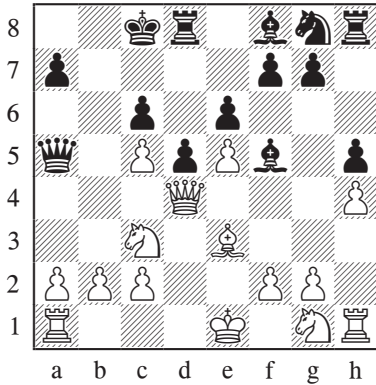
9...e6

a) Détail important, 9...♙xc2 se heurte à 10.e6! fxe6, Pineault – Zimninski, corr. 1989. Les Blancs ont une partie positionnellement gagnée après n'importe quel coup raisonnable, mais 11.b4N ♖a6 12.♘f3+ me semble plus logique.

b) 9...f6 10.♘f3 e6 11.b4 ♖a6 12.♙f4 (on ne peut rien reprocher à ce coup, mais 12.b5!N cxb5 13.♖b1 est encore plus convaincant : les Blancs ont une attaque gagnante) 12...♙xc2 13.♖d2 d4 14.♘xd4 ♖c4. Dans la partie Forsaa – Øgaard, Oslo 2008, les Blancs auraient dû jouer 15.♘ce2!N avec un grand avantage.

c) 9...h5 10.b4 ♖a6 s'est produit dans la rencontre Yudasin – Sapis, Leningrad 1989, où 11.b5!N cxb5 12.♖b1 aurait été fort. Les Blancs se développeront rapidement et exerceront une forte pression sur les Noirs. 12...♙xc2 13.♖b2 ♙a4 semble être la meilleure tentative de survie, mais après 14.♙g5 f6 15.♙f4 e6 16.♘f3 la position des Noirs paraît ridicule ; les Blancs ne mettront pas longtemps à percer.

10.♙e3 h5 (D)

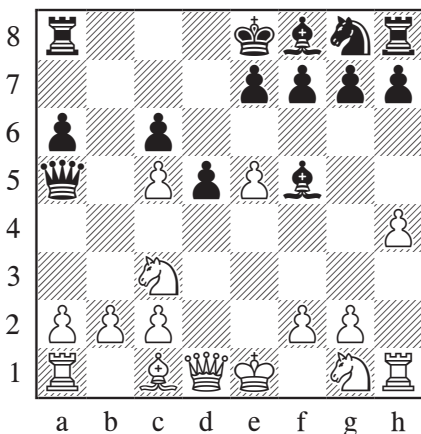


Nous avons suivi le duel Nunn – Lobron, Wijk aan Zee 1985. Nunn a fini par l'emporter mais la partie a été davantage à double tranchant qu'elle n'aurait dû l'être. Les Blancs auraient mieux fait de s'adjuger une position écrasante par des moyens simples :

11. b4! N ♖a3 12. ♗ge2 ♕xc2 13. ♖d2! ♕g6
14. ♗d4 ♗e7 15. ♗ce2±

Il est difficile de voir comment les Noirs pourront achever leur développement dans un proche avenir. Les Blancs mobiliseront rapidement le reste de leurs pièces et perceront à l'aile-dame.

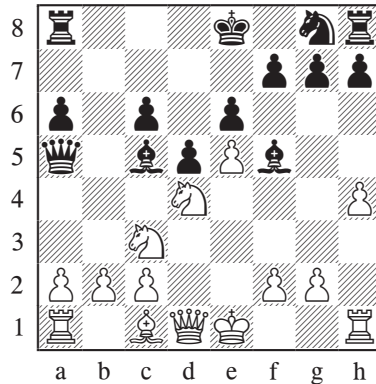
8. ♕xc6† bxc6 (D)



9. ♖d4!?

C'est certainement le coup le plus ambitieux mais il est aussi passablement compliqué – peut-être trop, et inutilement.

9. ♗ge2! est un chemin plus simple vers l'avantage, par exemple: 9...e6 10. ♗d4! ♕xc5 (D)



11. ♗b3! N (11. ♕e3 ♕xd4 12. ♖xd4 s'est montré légèrement meilleur pour les Blancs dans la partie Perunović – Miladinović, Sombor 2009, mais il est possible d'échanger les mêmes pièces plus favorablement) 11... ♖b4 (11... ♖b6 12. 0–0±) 12. a3 ♖c4 13. ♗xc5 ♖xc5 14. ♕e3 ♖c4 15. ♖d2± : les Blancs ont une partie aisée et comptent améliorer leur position par f2-f3, g2-g4 et 0–0–0.

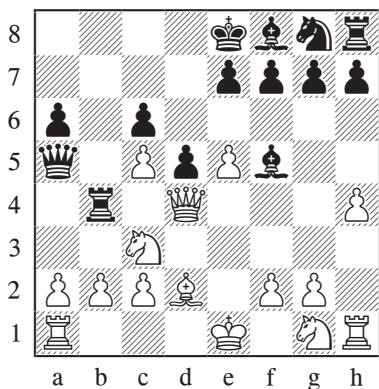
9...e6!

Ôte des cases au Fou f5, mais les Noirs doivent développer leurs pièces de l'aile-roi, même au prix de matériel.

9... ♕xc2 permet le familier 10. e6!± et les Noirs auront un mal fou à mettre en jeu leurs pièces de l'aile-roi.

9... ♖b8 10. ♕d2! (les Blancs disposent aussi de

l'option 10.a3 avec un avantage sûr, mais les complications après le coup du texte donnent d'excellents résultats) 10...♖b4 (D)



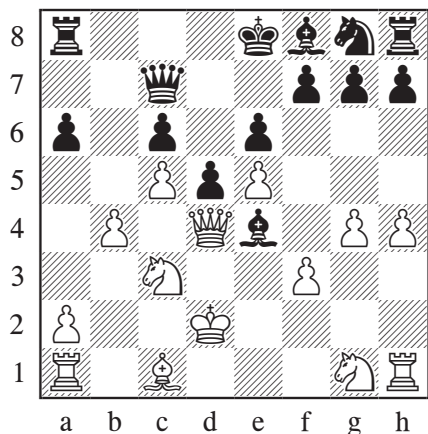
11.♘ce2! ♜xd4 12.♙xa5 ♜c4 13.b3 ♜xc5 14.♙d2! et les Noirs n'ont pas de défense contre ♘d4 et ♙b4, gagnant la qualité.

10.b4 ♖c7 11.g4!?

Les Blancs poursuivent leur stratégie maximaliste. Leur position semble trop étendue et manquer de coordination ; d'un autre côté, ils s'appêtent à gagner une pièce.

11...♙xc2 12.♙d2! ♙e4 13.f3 (D)

Nous avons atteint un point critique.



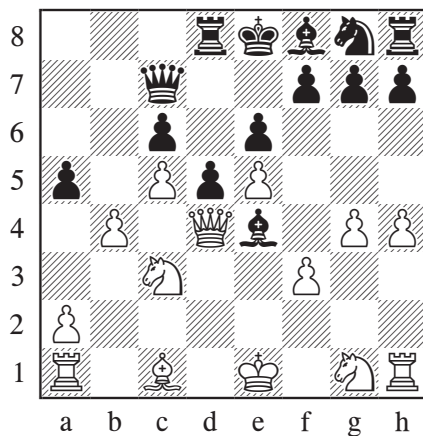
13...♙d8!?

Ce coup n'est pas assez forçant.

Les Noirs doivent jouer 13...f6!N, avec la continuation critique 14.fxex4 fxe5 15.♙d3 a5 16.exd5! exd5! (et non 16...axb4 17.d6 bxc3† 18.♙e2 ♙a5 19.♙c4±) et les Noirs ont toute une pièce de moins mais des compensations durables grâce à leurs forts pions centraux et au Roi exposé des Blancs. Je ne vois pas l'intérêt de permettre une telle situation dans une partie pratique, raison pour laquelle je recommande 9.♘ge2!, comme je l'ai déjà dit.

14.♙e1 a5 (D)

Je ne vois aucune faute dans le jeu des Blancs jusqu'ici, à l'exception du 9^e coup. La qualité de la partie se dégrade hélas à partir d'ici. Bien que le reste des coups ne présente pas d'intérêt théorique, il est intéressant de les rejouer et d'examiner les annotations, ne serait-ce que pour apprécier la difficulté qu'il y a à gérer une position aussi incroyablement compliquée.



15.♙a3?

15.b5!N cxb5 (15...♙c2 16.♙h2! et le Fou est

piégé) 16. ♖xb5 ♜xc5 17. ♞xc5 ♙xc5 18. fxe4 dxe4 19. ♗e2 et les Noirs n'ont pas de réelle compensation pour la pièce.

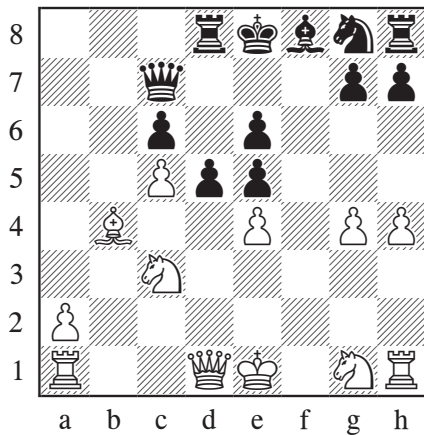
15. fxe4!? axb4 16. exd5 bxc3 17. d6 gagnerait aussi, en un mot.

15...axb4 16. ♙xb4 f6?!

16...f5!± offre plus de compensations.

17. fxe4 fxe5 18. ♞d1 (D)

18. ♞d3± est meilleur. Le coup du texte permet une astuce.



18...d4?

Les Noirs ratent la chance de jouer 18... ♙xc5! 19. ♙xc5 ♞a5 20. ♗ge2 ♞xc5± avec un contre-jeu raisonnable.

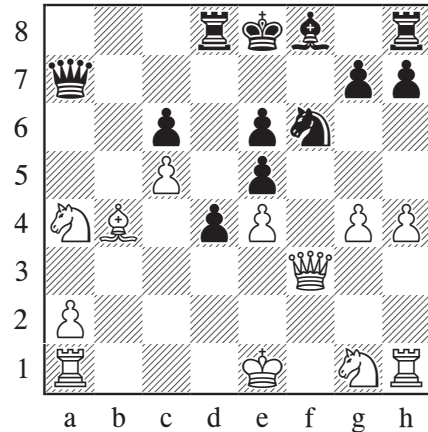
19. ♗a4 ♗f6 20. ♞f3??

Un coup horrible.

Meilleur est 20.g5! ♗xe4 21. ♞g4 et les Blancs gagnent.

20...♞a7 (D)

20...d3!, avec des idées telles que ...♞d4, donne l'initiative aux Noirs.



21. ♞b3 ♞f7?

21... ♙e7 maintient une position peu claire mais équilibrée.

22. ♗h3± ♗xg4 23. ♞f1 ♞g6 24. ♗g5 ♙e7 25. ♞xe6 ♗e3!? 26. ♙a5??

26. ♞f3! ♗c2† 27. ♙d2 ♗xa1 28. ♗b6 laisse le dessus aux Blancs.

26...♞a8 27. ♗b6 ♞xe6 28. ♗xe6 ♞xa5?

28... ♙xh4† 29. ♙d2 ♗xf1† 30. ♞xf1 ♞xa5 et les Noirs doivent gagner.

29. ♗c7†

Comme c'est échec perpétuel, les joueurs ont fait nulle. Malgré le milieu de jeu extrêmement compliqué, il est clair que les Blancs peuvent remporter la bataille de l'ouverture en adoptant l'amélioration proposée au 9^e coup. ½–½

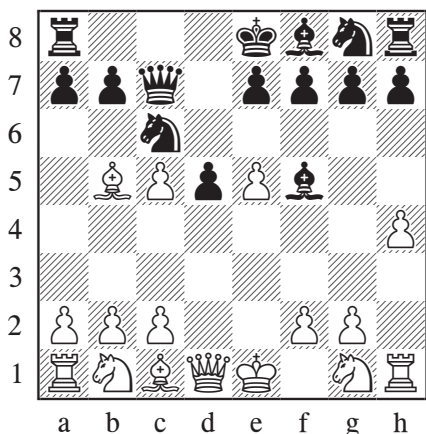
PARTIE 11

Anish Giri – Mikhail Oleksienko

Doha 2014

1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 ♘f5 4.h4 c5 5.dxc5 ♘c6
6.♙b5 ♚c7!?(D)

Ce choix peut sembler surprenant mais il n'est pas aussi bête qu'il en a l'air.



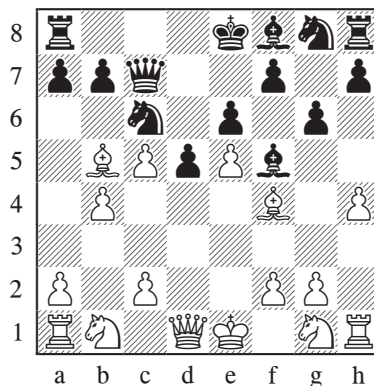
7.♘e2

Quand j'ai regardé cette ligne pour la première fois, j'ai cru que les Blancs étaient mieux quoi qu'ils fassent. Mais j'ai fini par m'apercevoir que les Noirs pouvaient égaliser dans pratiquement toutes les variantes, y compris celle-là. Voyons rapidement les autres options :

7.♙xd5N e6 8.♙xc6† bxc6 9.♙d4 ♖d8
10.♙c3 ♘e7 donne aux Noirs des compensations raisonnables. Neil McDonald analyse quelques coups plus loin sur ChessPublishing et conclut que les Blancs sont légèrement mieux, mais il me semble que la position des Noirs est plus facile à jouer, en pratique en tout cas.

7.♙f4 e6! conduit à un jeu animé : 8.b4 (8.g4

♙a5† 9.♘c3 ♙b4 10.gxf5 ♙xf4 semble correct pour les Noirs) 8...g6! (D). Il est intéressant de mentionner les options principales à ce point :



a) 9.g4!?!N ♙g7! 10.gxf5 ♙xe5. Cette idée fantastique est indiquée par McDonald. La position est assez aigüe, avec des chances des deux côtés. Ma variante principale continue 11.fxe6! ♘f6! 12.♙xc6† bxc6 13.♘f3 ♙xf4 14.♙d4 ♘e7 avec des chances à peu près équivalentes.

b) 9.♙xc6† bxc6 10.♘f3 a5 11.c3 mène à une lutte complexe. Les Blancs ont fini par s'imposer dans la partie Sorcinelli – Willmann, corr. 2013, mais les Noirs ont de nombreuses possibilités d'améliorations et à ce stade je dirais qu'ils ont des compensations qui suffisent à peu près pour le pion.

Je pense que le plus fort coup des Blancs est :

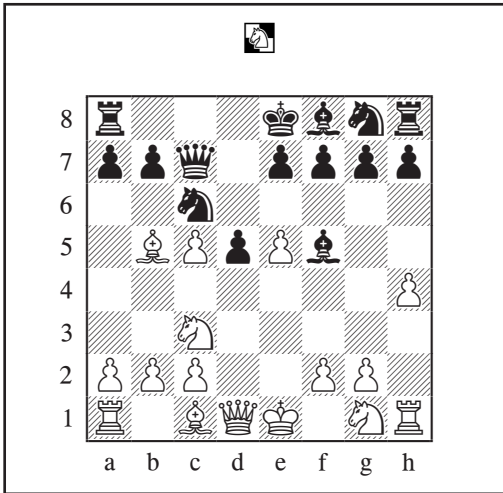
7.♘c3! ♘

Je n'ai trouvé qu'une partie (un blitz, en plus !) où il a été joué.

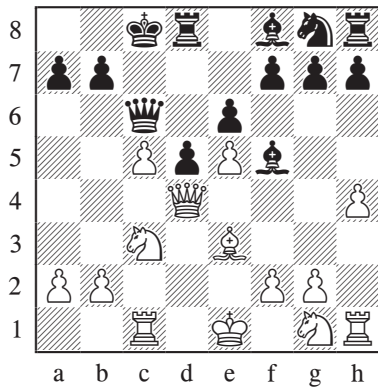
7...e6!N

Certainement l'avenir de cette variante.

a) La partie a continué par 7...0–0–0?!
8.♙xc6 ♙xc6 9.♙d4 e6 10.♙e3± et les



Blancs ont déjà tout ce qu'ils peuvent espérer. Les Noirs ont regagné le pion par 10...♙xc2 11.♖c1 ♗f5 (D) dans la rencontre Morozevich – Bareev, Moscou (blitz) 2009.



Les Blancs pouvaient créer d'horribles problèmes par 12.b4!N±, pour lancer un assaut de pions brutal à l'aile-dame.

b) 7...♙xe5?! offre un trop grand avantage de développement aux Blancs : 8.♗ge2 e6 9.♙f4 ♜f6 10.♗d4 ♗ge7 11.♜d2±.

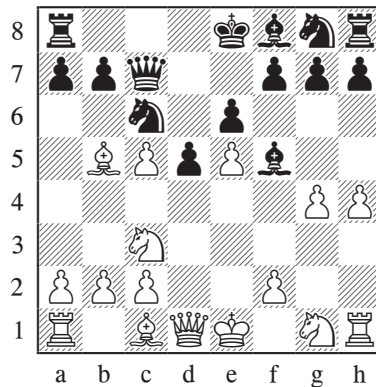
c) 7...a6 8.♙xc6† bxc6 9.♜d4 n'est pas si terrible pour les Noirs, mais les Blancs sont

clairement mieux. Par exemple : 9...♙xc2?! 10.e6! fxe6 11.♙f4 ♜b7 12.♗f3±.

8.g4! (D)

C'est le coup critique, qui tente de prendre l'avantage par la force.

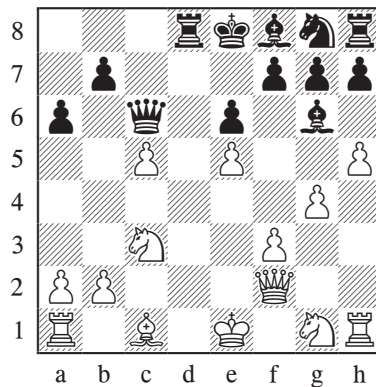
8.♙e3 ♗ge7 9.♜d2 est une direction intéressante pour des recherches ultérieures, et mène à une partie extrêmement compliquée.



8...d4!

8...♙xe5?! 9.♙e3 est parfait pour les Blancs.

9.♜xd4 ♙xc2 10.♜d2 a6 11.♙xc6† ♜xc6 12.f3 ♙g6 13.h5 ♜d8 14.♜f2 (D)



14...♙xc5!?

Un coup apparemment naturel à examiner.

McDonald mentionne 14...♔d3 et effectivement le Fou est sauvé, mais après 15.♙e3 suivi de 0-0-0 les Noirs ont du mal à trouver des compensations pour le pion.

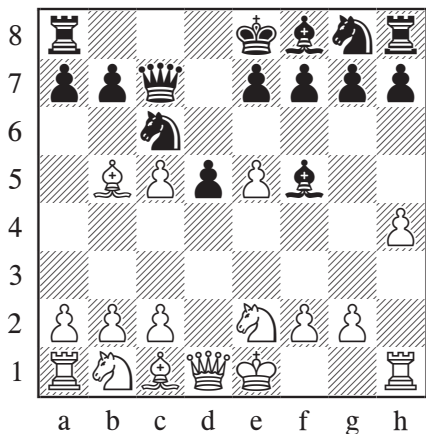
15.♙e3 ♙xe3 16.♖xe3 ♖d3

16...♔d3 17.0-0-0 n'aide pas les Noirs.

17.♗c1

Les Noirs devront donner le Fou pour des compensations incertaines. Toute la ligne nécessite naturellement des tests et des analyses complémentaires, mais il me semble que les Blancs gardent le dessus.

Revenons à 7.♘e2 (D).



7...♙xe5?

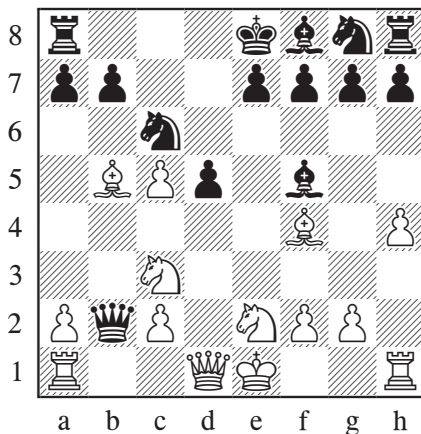
Les Noirs décident de relever le défi mais se font rapidement expulser de l'échiquier.

7...e6!N est clairement la voie à suivre. Le jeu est assez peu clair après 8.♙e3 ♘ge7 9.♘d4 0-0-0 et on joue sans les gants. Je préfère personnellement les Blancs, mais la position est aiguë et peut pencher d'un côté comme de l'autre.

8.♙f4!

8.♘bc3 e6 9.♙f4± est également raisonnable mais Giri a trouvé un moyen de gagner rapidement.

8...♙xb2 9.♘bc3 (D)



9...♘f6

9...♙xc2? 10.♙xd5 ♙d7 11.♙d3 ♙b2 12.♖b1 gagne déjà pour les Blancs.

9...♙xc2

Objectivement le meilleur, mais les Blancs ne sont là encore pas loin du gain.

10.♙xd5! ♙xa1† 11.♙d2 ♙e4!?

C'est apparemment la seule tentative de contre-jeu possible.

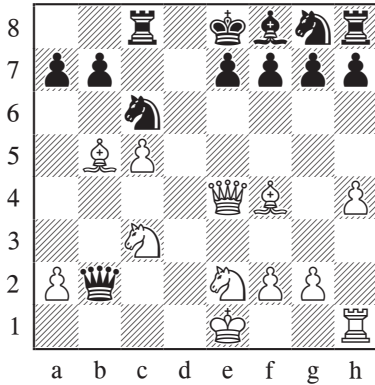
11...♖d8 12.♙xc6† bxc6 13.♙xd8† ♙xd8 14.♖xa1± : les Blancs ont une forte attaque, malgré le nombre limité de pièces restant sur l'échiquier.

12.♙xe4 ♙b2†

12...♖d8† 13.♙c2 ♙xh1 14.♙xc6† bxc6

15.♙xc6† ♖d7 16.♘d5 mène rapidement au mat.

13.♙e1 ♖c8 (D)



14.♔c1! ♚a1 15.♚a4 g6
 15...a6 se heurte à 16.♙xa6! ♞a8 17.♚b5!
 et les Noirs sont rapidement anéantis.
 16.♚xa7 ♙g7 17.♞h3 ♘h6 18.♚xb7 0-0
 19.♙xc6±
 Avec un jeu soigneux, les Blancs doivent gagner.

10.0-0

L'ouverture a clairement tourné au désastre pour les Noirs.

10...♚b4

Il y a d'autres lignes possibles, mais rien qui semble jouable :

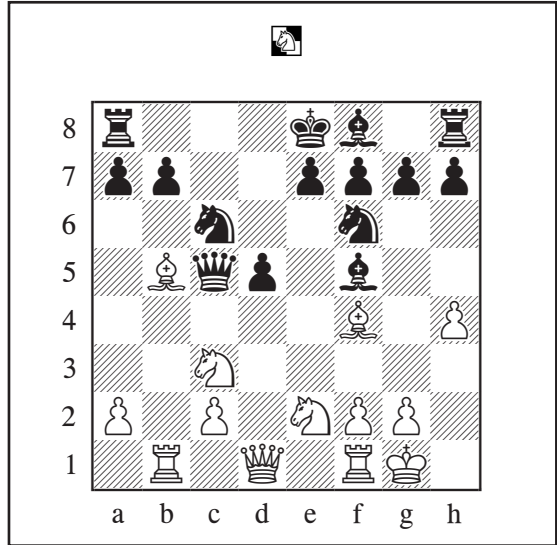
10...♞c8 11.♙a4! ♚a3 12.♞b1 ♙d7 13.♞xb7±.

10...♙g4 11.♚d2 ♚a3 12.♞ab1 ♞d8 (12...♚a5 13.♙a4 ♚a6 14.♙c7 laisse aussi la Dame en danger) 13.♙c7! ♞c8 14.♞b3 ♚xc5 15.♘a4 et la Dame est piégée.

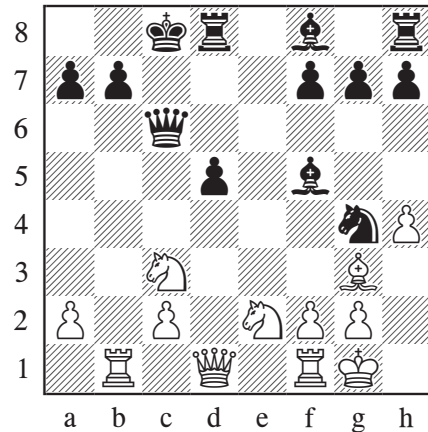
11.♞b1 ♚xc5 ♚

12.♙a4! e5!?

12...0-0-0 13.♞b5 ♚a3 14.♚b1 donne aux Blancs une attaque irrésistible.



13.♙xc5 ♘g4 14.♙g3 0-0-0 15.♙xc6 ♚xc6 (D)



16.♘b5! ♙c5 17.♘ed4 ♚f6 18.♚f3

Les Noirs décident qu'ils en ont assez vu. Bien que la majeure partie de cette rencontre n'appartienne pas techniquement à notre répertoire du fait de l'amélioration proposée, 7.♘c3!, elle reste utile en montrant comment les Blancs peuvent développer leur initiative si les Noirs prennent le pion e5 au mauvais moment.

1-0