

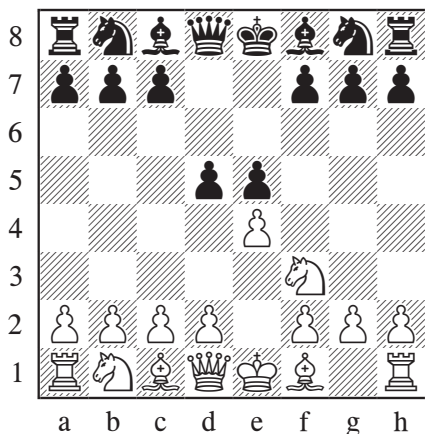
Le Gambit de l'Éléphant

PARTIE 49

Sergei Movsesian – Maxime Vachier-Lagrave

Moscou (blitz) 2010

1.e4 e5 2.♘f3 d5!? (D)



Le Gambit de l'Éléphant a certainement une valeur de choc. Mais le plus grand choc est sans doute que ce coup n'est pas si mauvais. Je crois l'avoir affronté une seule fois en contrôle de temps classique, et j'ai perdu face au GM Mark Hebden.

3.exd5

Une confession coupable : en blitz, j'étais connu pour jouer 3.d3 dxe4 4.dxe4 ♖xd1† 5.♔xd1 avec une « finale de Philidor accélérée ». Le joueur typique de Gambit de l'Éléphant peut ne pas apprécier cette position, mais c'est porter à des extrêmes l'approche consistant à « jouer le joueur ».

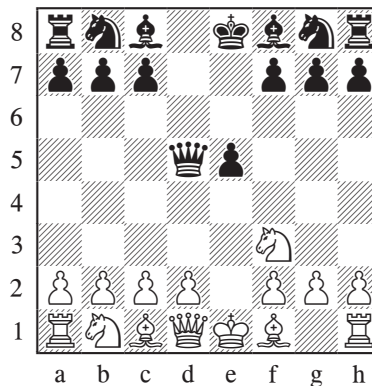
3...e4

C'est la façon traditionnelle de jouer le gambit, mais je considère 3...♗d6 comme une approche plus moderne. Nous étudierons ce coup à la prochaine partie.

Mais tout d'abord, les Noirs disposent d'un moyen d'éviter de jouer un gambit :

3...♖xd5 (D)

Cela me semble horrible, mais ça a été joué plus de 300 fois dans ma base de données, ce qui montre que les goûts sont variés. Les Noirs décident de sacrifier de nombreux temps au lieu d'un pion.



4. ♖c3 ♕e6 5. ♗b5†!?

Dans l'idée de harceler la Dame noire.

5...c6 6. ♗a4 ♖g6 7. ♕e2 ♗e7

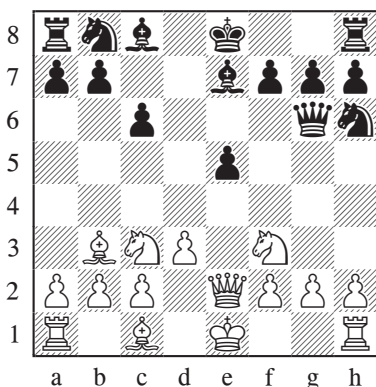
7...♖xg2? est bien trop optimiste. Après

8. ♖g1 ♖h3 9. ♖g3 ♖h5 10. ♖g5 ♖h3

11. ♖xe5† ♗e7 12. ♖d5, la situation devient grotesque.

8. ♗b3 ♖h6 9. d3± (D)

Comme il s'agit d'une ligne étonnamment populaire, je donnerai plus de coups tirés de deux parties du même joueur.



9...♖f5 10. 0-0 ♖d4 11. ♖xd4 exd4 12. ♖e1! ♗e6 13. ♗xe6 fxe6 14. ♖b1±

Maintenant, 14...♗d7 15. ♖d2 est désagréable pour les Noirs, Laurenc – Marchisotti, email 2002, mais 14...♖d7 15. ♖xe6, Clowes – Marchisotti, email 2003, n'est pas une amélioration.

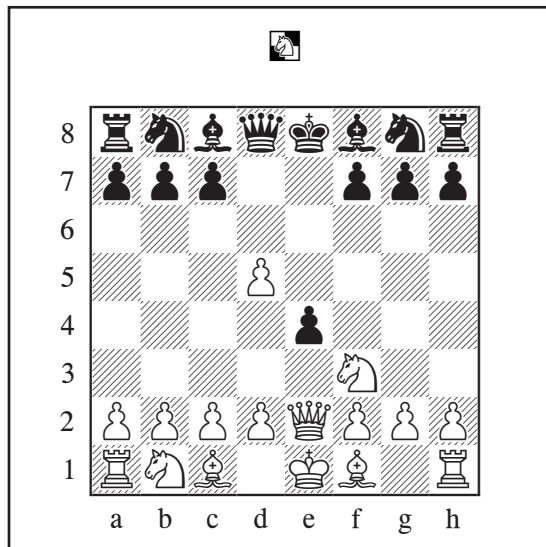
4. ♖e2

4...♖f6

C'est le meilleur choix des Noirs car les alternatives sont faibles :

4...♖e7 5. ♖d4 ♖f6 6. c4±.

4...♗e7 offre un second pion, mais les Blancs peuvent le prendre en toute sécurité : 5. ♖xe4



♖f6 6. ♖a4†! c6 (6...♖bd7 7. c4±) 7. dxc6 ♖xc6 8. ♗b5 ♗d7 9. c3!N (moins convaincant est 9. 0-0 car 9...a6 10. ♗e2 b5 laisse la Dame errer en terrain exposé) 9...a6 10. ♗e2 0-0 (maintenant, 10...b5 11. ♖d1 est sûr et confortable) 11. d4 ♖e8 12. 0-0±.

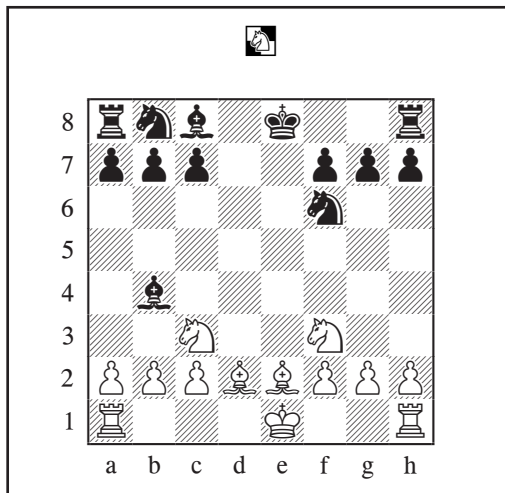
4...f5?! – ce n'est pas le moment pour les Noirs de devenir matérialistes. 5. d3 ♖xd5 6. ♖c3 ♗b4 7. ♗d2 ♗xc3 8. ♗xc3 et c'est fini.

5. ♖c3

Une autre variante principale est 5. d3 ♖xd5. Si vous voulez endormir votre adversaire, tentez 6. dxe4 ♖xe4 7. ♖c3 ♗b4 8. ♗d2 ♖xe2† 9. ♗xe2±

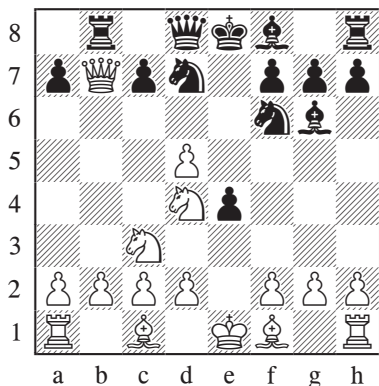
Dans la partie Kovchan – Skatchkov, Saint-Petersbourg 2003, les Blancs ont eu deux temps de plus dans une position symétrique, avec a2-a3 à venir.

5...♗e7



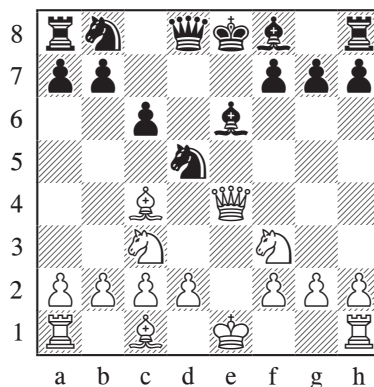
Une fois encore, les Noirs doivent roquer à l'aile-roi et amener une Tour sur la colonne e aussi vite que possible.

5...♙f5?! est bien contré par 6.♘d4! ♙g6
7.♚b5† ♘bd7 8.♚xb7 ♜b8 (D)



Les Blancs ont joué la Dame en a6 trois fois sur trois parties, mais on peut se montrer glouton sans problème : 9.♚xa7?!N ♙c5 10.♚a4 ♜b4 11.♘c6+–.

5...♘xd5?! 6.♚xe4† ♙e6 7.♙c4 c6 (D)



Il s'agit d'une partie Kasparov – Guntas, Corfou (simultanée) 1996, où le Champion du Monde a raisonnablement roqué. Mais avec plus de temps, il aurait pu préférer 8.♘d4!N ♚d7 9.0–0+–. Une pointe est que 9...♙e7 10.♘xe6 ♚xe6 peut être réfuté par 11.♚f3!, gagnant encore plus de matériel.

6.♘xe4

Il faut prendre directement le pion. 6.♘g5 0–0 7.♘gxe4 ♜e8♞ est une version améliorée pour les Noirs.

6...0–0

6...♘xd5 transposera presque certainement, car après 7.d3 les Noirs n'ont pas de meilleur coup que 7...0–0.

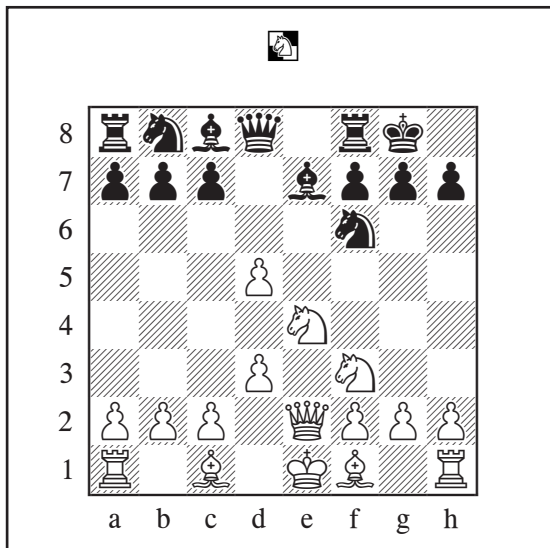
7.d3 ♘

7...♘xd5

C'est le choix normal, mais l'alternative semble de même force.

7...♜e8 8.♚d1

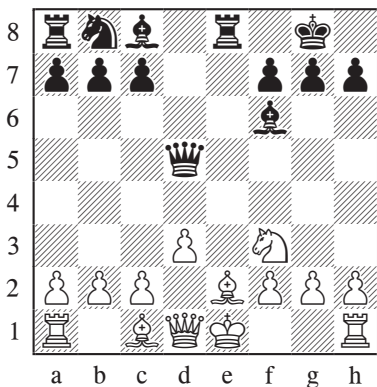
Un plan standard, comme on le verra dans la



partie.

8...♖xd5 9.♘xf6† ♕xf6† 10.♙e2 (D)

Dans cette position clé, les Noirs ont au moins trois idées, dont deux intéressantes.



a) 10...♖c6 n'est pas si bon, car les Blancs peuvent rapidement placer un pion solide en d4. Par exemple : 11.c3 ♕f5 12.0-0± et les Blancs ont des coups faciles à jouer, comme ♖e1, ♙e3 et d3-d4.

b) 10...c5!?!N permet aux Blancs de roquer, mais les Noirs jouent pour des compensations

à long terme. Par exemple : 11.0-0 ♖c6 12.c3 ♕f5 13.♙e3 ♖ad8 14.♗b3± et le pion supplémentaire est toujours là, mais je ne revendique pas plus que le plus léger des avantages.

c) 10...♗e6!?!N

Il semble logique de tenter d'empêcher les Blancs de roquer.

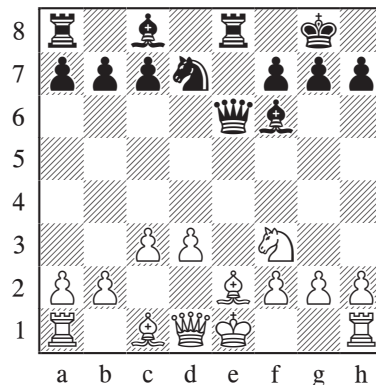
11.c3

11.d4 c5∞ devient embrouillé après 12.♙e3

♗b6.

11...♘d7! (D)

Sinon les Blancs parviennent facilement à roquer.



12.♘d2

Un coup apparemment bizarre, mais les Blancs veulent bloquer la colonne e, ce à quoi le Cavalier peut aider en e4 ou en e3.

Sinon, 12.♙e3 ♘b6!± est bon pour les Noirs, car ...♘d5 suit.

12.d4 est un coup plus humain, mais après 12...♘b6 13.♕f4 ♘d5 14.♙g3 ♗e4!?!∞, les Blancs n'ont toujours pas résolu leur problème de roquer.

12...♖c5

Empêchant l'idée ♘d2-e4, donc...

13.♘c4

Par exemple :

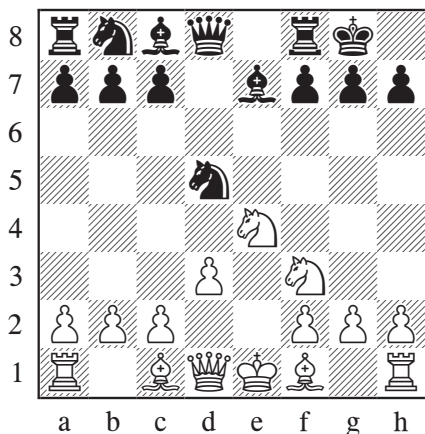
13...♙d7 14.♙e3±

On pourra rapidement faire le petit roque.

Retour à 7...♗xd5 :

8.♙d1!± (D)

Si vous reprenez jusqu'ici, cela suffira. Notre plan est ♙e2 et roque. Le développement facile des Noirs vaut peut-être une compensation d'un demi-pion, mais ils ont un pion complet en moins.

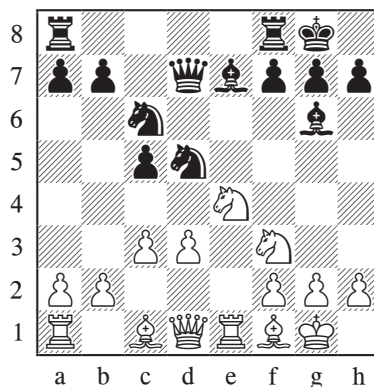


8...♗c6

Le développement rapide est naturel.

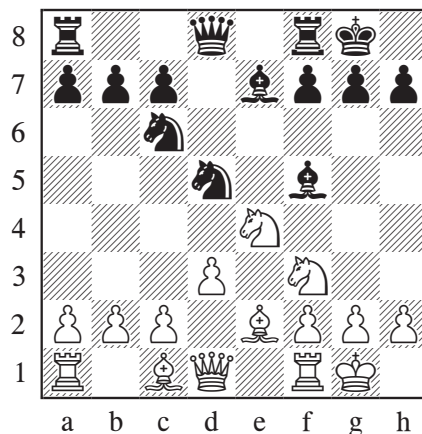
Mais je crois que les Noirs peuvent maintenir leur désavantage à un minimum s'ils conservent leur emprise sur d4 en jouant à la place 8...c5. Par exemple : 9.♙e2 ♗c6 10.0-0 ♙f5 11.♞e1 ♙g6 12.♙f1 ♙d7 13.c3± (D)

La partie Ponkratov – Skatchkov, Internet 2007, est typique du Gambit de l'Éléphant sous sa forme la plus respectable. Je préfère certainement le solide pion supplémentaire des Blancs, mais les Noirs ont de l'espoir grâce à leurs pièces actives, surtout avec des contrôles de temps plus rapides.



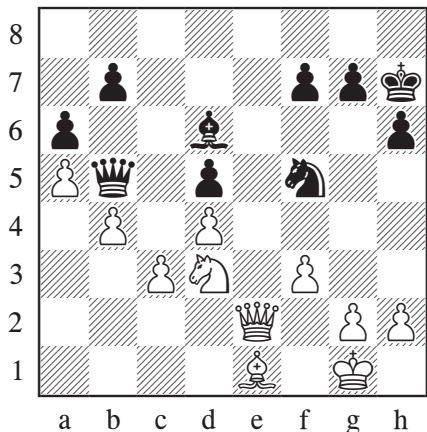
9.♙e2 ♙f5 10.0-0± (D)

Les Blancs ont quitté le centre sans dégâts, avec un pion de plus sûr. Comme c'est juste une partie de blitz, je parcourrai le reste rapidement, en m'arrêtant seulement à des moments divertissants.



10...♙d7 11.♙d2 ♞fe8 12.c3 ♞ad8 13.♙c2 ♗f6 14.♞ad1 ♙e6 15.♗g3 ♙g6 16.a3 ♙c5 17.b4 ♙b6 18.♗g5 ♙e5 19.♞fe1 h6 20.♗h3 ♙d6 21.♙f4 ♙d7 22.a4 a6 23.♙a2 ♗d5 24.♙d2 ♞e7 25.d4 ♞de8 26.♙c4 ♞xe1† 27.♞xe1 ♞xe1† 28.♙xe1 ♗ce7 29.♗e2 ♙f5 30.a5 ♙a7 31.♙d2 c6 32.♗hf4 ♙h7 33.♙d3 ♙d7 34.♙xh7† ♗xh7 35.♗xd5 cxd5 36.♗f4 ♙b8 37.♗d3 ♙d6 38.f3

♠f5 39.♚e2 ♚b5 (D)



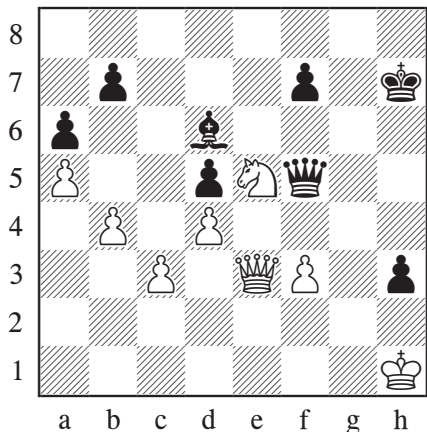
40.♔f1?

Perd simplement un pion. 40.g4 ♘e7 41.h4+ était meilleur.

40...♙xh2= 41.g4 ♘g3† 42.♙xg3 ♙xg3 43.♘c5 ♚c6 44.♚d3† g6 45.♚e2 ♙d6 46.♔g2 ♔g7 47.♚e3 ♚c8 48.♚e2 h5 49.gxh5 gxh5 50.♚d3 h4 51.♚e3 h3† 52.♔h1 ♚f5 53.♘d3?

53.♘xb7 garde la partie à peu près égale.

53...♔h7 54.♘e5 (D)



54...f6?

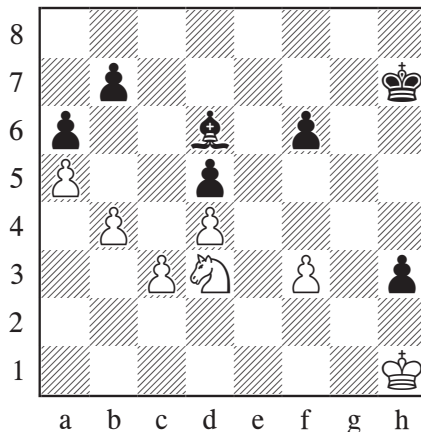
Ratant une contre-mesure.

Le coup gagnant est 54...♙xe5 (ou 54...♚b1†

d'abord) 55.dxe5 ♚b1† 56.♔h2 ♚f1 57.♚g5 ♚xf3-+.

55.♚d3! ♚xd3 56.♘xd3= (D)

Une position curieuse où les pions de l'aile-dame de chaque camp sont exposés à la pièce mineure ennemie. Cela aurait été délicat à jouer avec un temps de contrôle long, mais dans les dernières secondes d'une partie blitz c'est un cauchemar, même pour ces deux joueurs de classe mondiale.



56...♔g6?

56...♙g3!= était le seul coup salvateur, car les Noirs doivent lier le Cavalier par la menace ...♙e1.

57.♘f2??

57.♘c5! ♙xc5 58.dxc5 gagne comme dans la partie.

57...h2?

57...♙f4 58.♘d3 ♙d2-+ et les Noirs arrivent aux pions les premiers.

58.♔g2

58.♘d3=.

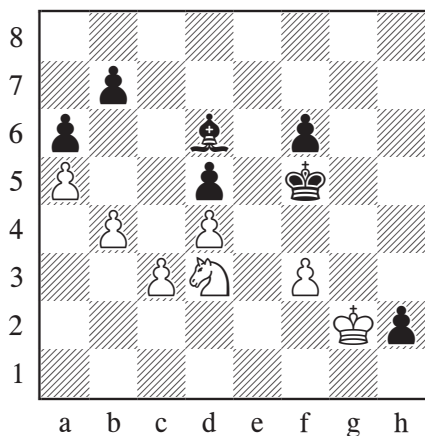
58...♔f5

58...♙f4!♣.

59.♘d3 (D)

59...♔g5?

C'est la faute finale qui compte.



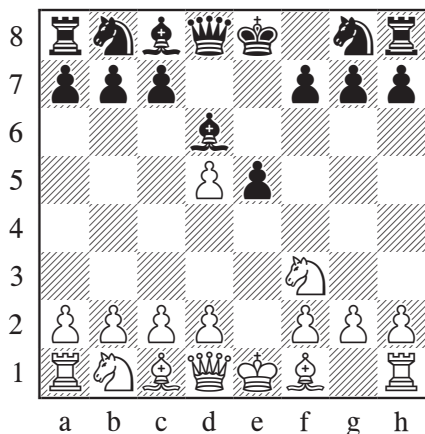
Sinon 59...♙f4= maintient toujours l'équilibre.
60.♘c5!+– ♗xc5 61.dxc5 ♖f4 62.b5!
 Une astuce que tout débutant doit apprendre.
62...d4 63.cxd4 axb5 64.c6 bxc6 65.a6
 1–0

PARTIE 50

Sebastian Böhme – Rainer Peschen

email 2012

1.e4 e5 2.♘f3 d5!? 3.exd5 ♗d6 (D)

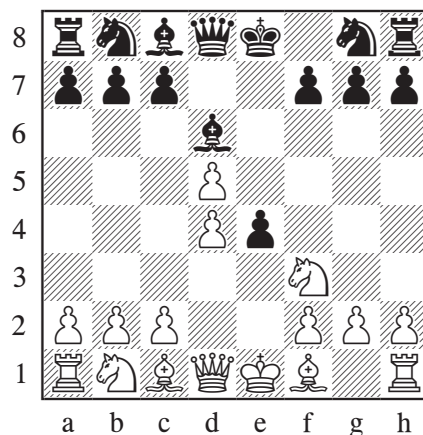


Les Noirs ne tentent pas d'empêcher les Blancs de roquer. Ils rêvent qu'après le roque blanc à l'aile-roi, le puissant Fou d6 puisse faire l'objet d'un don danaïque en h2.

4.d4

4.♘c3 est également habituel, mais je préfère laisser le chemin totalement libre à l'avance du pion c.

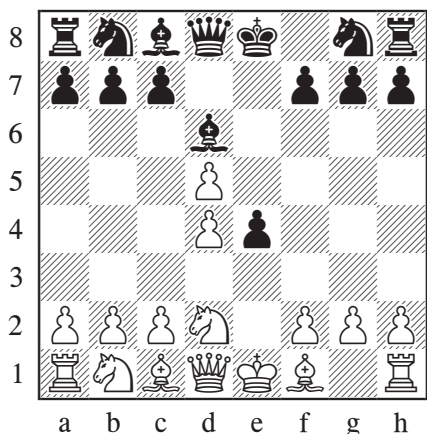
4...e4 (D)



5.♘fd2!? (D)

Un coup très rare, mais qui me semble être le meilleur choix. Un plan consiste à jouer c2-c4, ♘c3, ♙e2 et 0–0, mais gardez toujours à l'œil la possibilité de jouer c4-c5 et ♗c4, car cela peut chasser le Fou d6 vers une case plus passive.

Vingt fois plus courant est 5.♘e5, mais le Cavalier s'avère vulnérable en e5. Une ligne théorie sauvage débute par 5...♘f6 6.♙b5† c6 7.dxc6 bxc6. J'ai l'impression d'avoir perdu face à Mark à partir de cette position, mais la partie n'est pas dans ma base de données, et j'essaye de l'oublier.



5...♘f6

Les Noirs ont un vaste choix dans cette position peu explorée.

5...♞e7 est la partie Liou – Liu, Fremont 2004, où je suggère 6.c4 N b6 7.♘c3 ♘f6 8.♙e2±.

5...e3 est une astuce de bas étage qui rate son coup : 6.♞e2 ♘e7 7.fxe3±, Rocius – Crisovan, corr. 1999.

5...f5!?N est logique mais non testé. Voici une possibilité : 6.c4 b6 7.♘c3 ♘f6 8.♙e2 0–0 9.0–0± et je ne pense pas que les Noirs aient assez de compensations. Les idées des Blancs incluent ♘b5, ou ♘b3 envisageant c4-c5, harcelant dans les deux cas le Fou vedette.

6.c4 0–0 7.♘c3 ♞e8 8.♙e2±

Je ne vois aucune compensation.

8.c5?! ♙f4∞ est bien moins sous contrôle..

8...♙b4

C'est en contradiction avec les rêves d'attaque des

Noirs à l'aile-roi, mais ces derniers ne sont que fantômes. Par exemple :

8...♙f5 9.♘f1!? ♘bd7 10.c5 ♙f8 11.♙f4+– suivi de ♘e3, et les Blancs ont un pion de plus avec une belle position.

Ou 8...b6 9.♘b3!?± qui libère le Fou c1.

8...e3 est l'essai direct, mais il ne mène nulle part. 9.fxe3 ♞xe3 10.♘f3 ♞e8 11.0–0±.

Notez que dans les lignes ci-dessus, les Blancs ne doivent pas se précipiter pour roquer. Aussi longtemps qu'ils contrôlent la poussée ...e4-e3, ils peuvent prendre leur temps et choisir le bon moment.

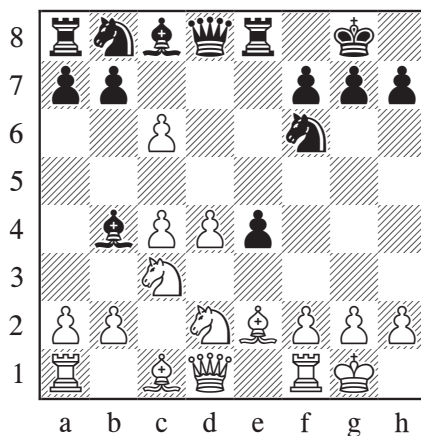
9.0–0

Sans Fou en d6, le roque est évidemment sûr.

9...c6

Les Noirs changent de plan pour tenter de causer des dégâts au centre.

10.dxc6 (D)



10...♞xd4

Après le coup du texte, les suites tactiques sont en

défaveur des Noirs, mais les alternatives sont trop faciles pour les Blancs.

10...bxc6 11.♘b3± tout comme 10...♘xc6 11.♘b3± laissent les Blancs avec un pion de plus sans aucune pression.

11.cxb7 ♕xb7 12.♘dx4!+–

Calculant avec précision que cela ne perd aucune pièce.

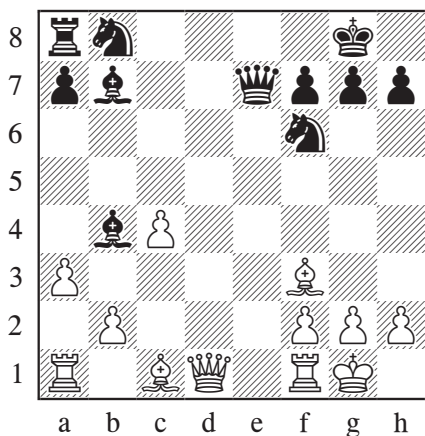
12...♞xe4

Bien sûr, 12...♞xd1 13.♘xf6† gxf6 14.♕xd1+– est une séquence qui sauve toutes les pièces des Blancs, tout en conservant deux pions de plus.

13.♘xe4 ♞xe4

Maintenant, les Blancs gagnent du matériel par une jolie pointe tactique :

14.♕f3 ♞e7 15.a3! (D)



Curieusement, le Fou b4 n'a pas de retraite sûre, car la Dame noire est surchargée. Plutôt que de rentrer dans une variante telle que 15...♕a5 16.b4 ♕b6 17.c5 ♕d8 18.♕xb7 ♞xb7 19.♞xd8†, les Noirs rendent les armes.

1–0

Conclusion

Les sous-variantes couvertes dans ce chapitre vont d'horribles à simplement assez douteuses.

2...♞e7? est la variante Śulskis et notre réponse est 3.♕c4!, retardant la décision de placer un pion ou un Cavalier en c3. Les Blancs s'adjugent facilement l'avantage.

2...f6? est baptisé d'après Damiano, mais l'auteur échiquéen du XVI^e siècle mérite un meilleur mémorial, car le pion e5 est toujours en prise. La Partie 46 traite aussi de coups idiots tels que 2...♕d6?, 2...♕c5? et 2...♞f6?.

2...f5?! est le Gambit Letton.

Après 3.♘xe5, nous avons commencé par regarder 3...♘f6?! et 3...♘c6?!, qu'on peut écraser tous deux par un jeu direct.

La variante principale avec 3...♞f6 est un peu plus respectable, mais les Noirs sont quand même beaucoup moins bien si les Blancs suivent mes recommandations.

La ligne de loin la plus intéressante de ce chapitre est 2...d5!?, coup connu comme Gambit de l'Éléphant. Après 3.exd5, la vieille variante principale, avec 3...e4, est un gambit viable. Dans mes lignes principales, les Blancs conservent leur pion supplémentaire, mais les Noirs ont une activité raisonnable. Je crois que les Noirs n'ont pas tout à fait assez de compensations, mais le Gambit de l'Éléphant est loin d'être réfuté. Mais notez aussi la ligne alternative mentionnée après 5.d3, qui ôte tout plaisir à la position des Noirs. Nous avons opposé à l'approche moderne 3...♕d6 un antidote rare mais efficace. Après 4.d4 e4, jouer le Cavalier en e5 est standard, mais je préfère 5.♘fd2!? qui maintient l'option c2-c4.