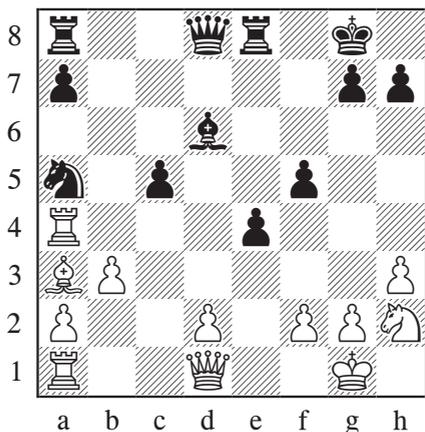
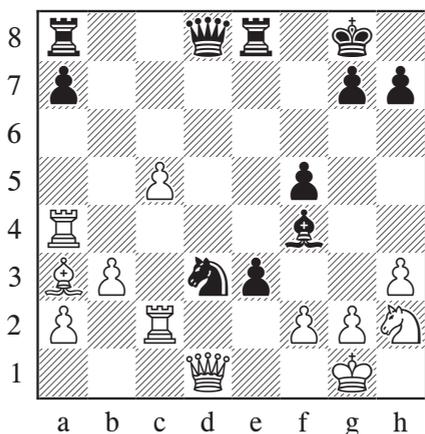


ordinateurs affirment que la position est seulement égale) 22.♔h2 ♖f6 23.♞c1 ♞e6. Les Noirs ont des chances d'attaque, mais aucune percée n'est apparente et les ordinateurs indiquent que les Blancs sont OK.



20...♞c6 21.♞c1 ♞e5 22.d4 ♞d3 23.dxc5 ♔f4
24.♞c2 e3+ (D)

Même en blitz, vous ne pouvez pas vous permettre de laisser ce genre de position à Kasparov ! L'ex- champion du monde empêche la victoire de manière convaincante.



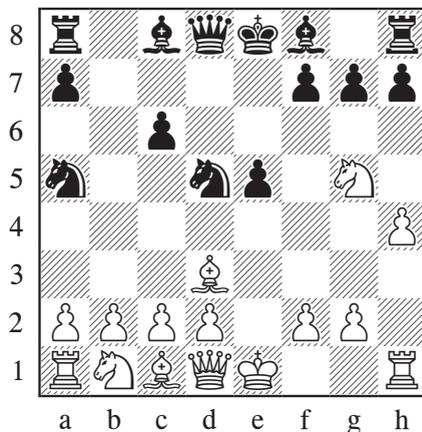
25.f3 ♔g3 26.♞f1 ♔f2† 27.♔h1 ♞f4 28.♞xd8
♞axd8 29.♞xf4 ♞d1 30.♞e2 ♔g3 31.♔g1 ♔xf4

32.g4 ♞ed8 33.♔b4 ♞8d4 34.♔a5 ♞d5 35.♔b4
a5 36.♔xa5 ♞xc5 37.♔b6 ♞cc1 38.♔xe3 ♞xf1†
39.♔g2 ♔xe3 40.♞xe3 ♞fe1 41.♞d3 f4
0-1

La variante critique, 9.h4!

1.e4 e5 2.♞f3 ♞c6 3.♔c4 ♞f6 4.♞g5 d5 5.exd5
♞a5 6.♔b5† c6 7.dxc6 bxc6 8.♔d3 ♞d5 9.h4 (D)

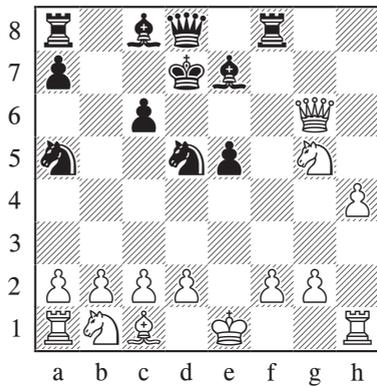
Bologan rejette en fait la variante 8...♞d5 à cause de ce coup. Cela est compréhensible jusqu'à un certain point ; si vous commencez à vérifier certaines lignes avec un ordinateur, vous pouvez facilement avoir l'impression que les Noirs souffrent. Ne perdez néanmoins pas espoir !



9...♞c7!

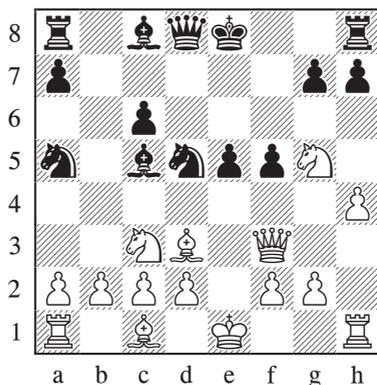
Cela n'a été joué que dans une minuscule minorité de parties, mais je crois que c'est le mieux pour les Noirs. L'idée est de devancer l'attaque des Blancs sur le pion f7 par ♞f3 ou ♞h5.

9...♔e7 est proposé par L'Ami, mais 10.♞f3 f5
11.♔xf5 ♞f8 12.♞h5† g6 13.♔xg6† hxg6 14.♞xg6†
♞d7 (D) amène une position que je n'aimerais pas défendre dans une partie par correspondance, et encore moins sur l'échiquier :



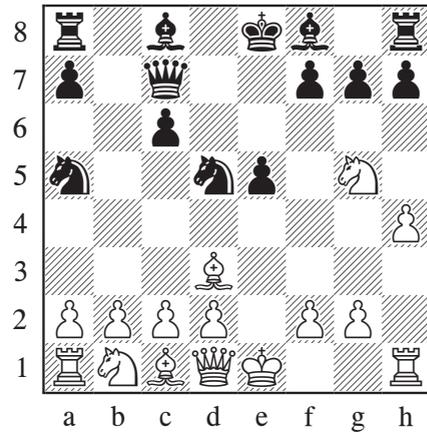
15.d3 ♖c7 16.0-0 ♖b7 17.♗e4. Le Roi noir a trouvé un abri relativement sûr, mais les Blancs vont incessamment cueillir un cinquième (!) pion pour la pièce, et ils n'ont pas de réelle faiblesse.

9...♙c5 est une alternative digne de ce nom, mais 10.♗f3 f5 11.♘c3!N (D) est assez irritant (11.♙xf5 0-0 12.♙xh7† ♖h8 13.♘f7† ♗xf7 14.♗xf7 ♘f4 a abouti à une impressionnante victoire des Noirs dans A. Vovk – Halkias, Metz 2014).



11...0-0 12.♘xd5 ♗xd5 13.♗xd5† cxd5 14.c3. La modification de la structure de pions fait que les Noirs ont quasiment assez de compensations pour le pion sacrifié.

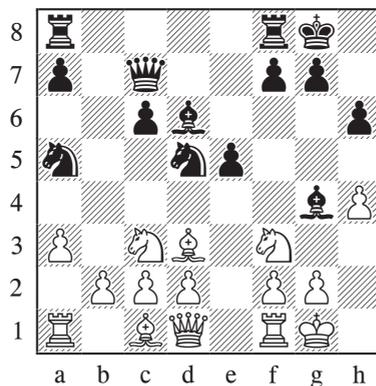
Revenons à 9...♗c7! (D).



10.♙xh7

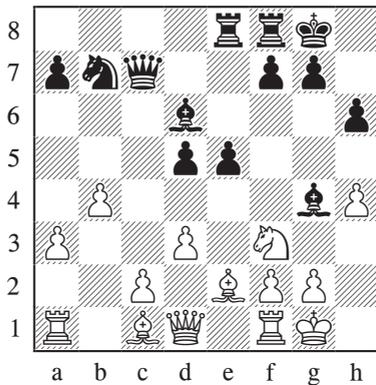
C'est la seule idée critique. Contre la plupart des autres coups, les Noirs chasseront quand même le Cavalier au moyen de ...h6 (puisque la riposte ♗h5 ne marche plus), et ils développeront ensuite leur Fou en d6 ou e7 avant de jouer ...f5.

La partie suivante illustre très bien la remarque ci-dessus : 10.0-0 h6 11.♘f3 ♙d6 12.♘c3 0-0 13.a3 ♙g4 (D) (une superbe case pour le Fou dès lors que h2-h4 a été joué)



14.b4 ♗ae8!? (bien entendu, la possibilité 14...♘b7N suivi de ...f5 est aussi acceptable) 15.♙e2 ♘b7

16. ♖xd5 cxd5 17.d3 (D)

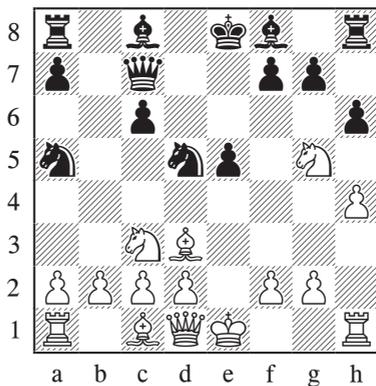


17...e4 (retenir le pion pour le moment avec 17...♞e7?!N est aussi totalement jouable) 18. ♖d4 ♙xe2 19. ♖xe2 ♙h2†. La nulle a été scellée ici dans Pellen – Vinchev, corr. 2014, en raison de 20. ♗h1 ♙e5 21. ♞b1 ♖d6, avec une position équilibrée.

10. ♖c3

Ce coup n'est apparu que dans des parties d'ordinateurs dans ma base de données.

10...h6 (D)



11. ♖xd5!?

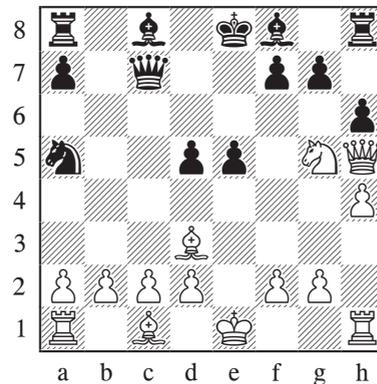
11. ♖f3 ♙d6! 12. ♖e4 0-0 13. ♖xd6 ♞xd6 ne doit pas inquiéter les Noirs ; il ont certes permis l'échange d'un Fou contre un Cavalier ennemi,

mais le reste de leurs pièces coopèrent harmonieusement et l'aile-roi des Blancs est affaibli de manière permanente par h2-h4. Voici une ligne échantillon : 14.0-0 c5! (avec l'idée de rapatrier le Cavalier excentré en c6) 15. ♞e1 ♙g4 16. ♙e2 ♖f4 17.d3 ♖xe2† 18. ♞xe2 ♖c6 19.c3 f5 et les Blancs ont des problèmes à l'aile-roi.

11...cxd5 12. ♞h5!?

12. ♙b5† ♙d7 13. ♙xd7† ♞xd7 14. ♖f3 ♙d6 15.d3 0-0 16.0-0 ♖c6 donne aux Noirs plus qu'assez de compensations pour le pion.

Le coup du texte est piégeur et il nécessite une réponse spécifique :



12...♙c5!

Avec la finesse suivante :

13. ♖xf7 0-0! 14. ♖xe5 ♞f5!? 15. ♞e8† ♞f8 16. ♞h5 ♙xf2†!?

Jouant pour des compensations.

Les Noirs peuvent répéter par 16...♞f5= s'ils le veulent.

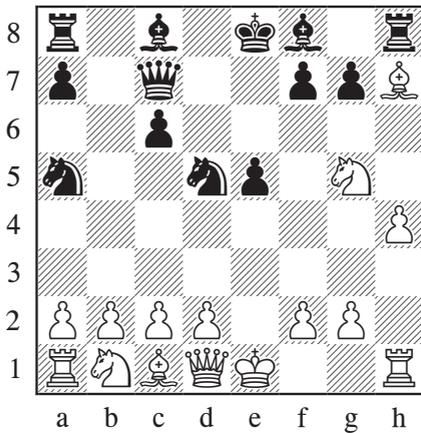
17. ♖d1 ♖c6 18. ♖xc6 ♞xc6 19.c3 ♞f6!

Empêche les Blancs de forcer l'échange des Dames via ♞g6.

20.b3 ♙e6

Les Noirs conservent des compensations adéquates.

Revenons à 10. ♙xh7 (D).



10...g6 11.♞f3

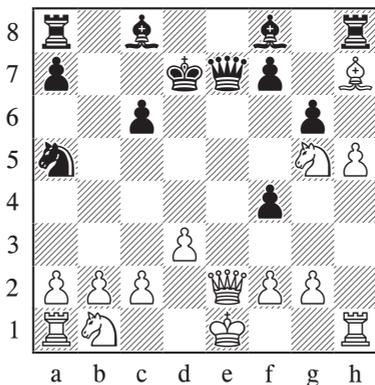
La continuation la plus ambitieuse.

11.h5

Un candidat évident, mais les Noirs dispose d'une parade futée.

11...♞e7! 12.d3 ♘f4 13.♙xf4 exf4† 14.♞e2 ♔d7! (D)

Cette position a été testée dans une partie par correspondance où les Blancs se sont à présent égarés.

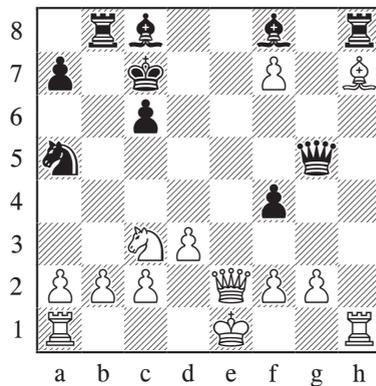


15.hxg6?!

Cela complique les choses, mais surtout au profit des Noirs.

La suite correcte est : 15.♞xe7†N ♙xe7 16.♘xf7 (16.hxg6?! ♙xg5 17.gxf7 ♘c7 amènerait une version inférieure de la finale pour les Blancs, bien qu'ils détiennent quatre pions pour la pièce à ce stade) 16...♞xh7 17.♘e5† ♘c7 18.♘xg6 ♙g5 19.♘d2 ♙g4 20.♘f3 ♞xh5 21.♞xh5 ♙xh5 22.♘xg5 ♞e8† 23.♙f1 ♙xg6 24.♞e1 ♞xe1† 25.♙xe1 ♔d6. Les Blancs ont trois pions contre un Fou, mais ceux-ci sont loin de leurs cases de promotion respectives et aucun d'eux n'est passé. L'issue logique semble la nulle, même si en pratique, les Noirs ont peut-être des chances de gain.

15...♞xg5 16.gxf7 ♘c7 17.♘c3 ♞b8 (D)

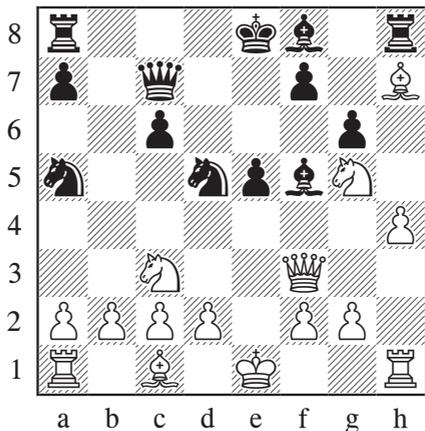


Cette position est à comparer avec celle qui résulte de 9...♙e7. Ici, les Noirs sont plus actifs, mieux développés et ils ont des chances de capturer le pion f7. Le clouage sur la colonne h est aussi passablement agaçant pour les Blancs et il n'est pas surprenant qu'ils aient fini par s'incliner. Voici les coups restants :

18.♞d2 ♞e5† 19.♙f1 ♘b7 20.♞e1 ♞g7 21.♘e4 ♘d6 22.♞a5† ♘b7 23.♘xd6† ♙xd6 24.♞h5 ♞xb2 25.♙g1 ♞c3 26.♞f1 ♘c7 27.♞g6 f3 28.♞h6 ♞e5 29.g3 ♙d7 30.♞h5 ♞xh5 31.♞xh5 ♙e6 32.♙g6 ♞xh5 33.♙xh5 ♙xa2 34.♙xf3 a5 35.♙g2 ♞b1 36.♞xb1 ♙xb1.

Les Blancs ont jeté l'éponge dans Tanti – Mouron, corr. 2013.

11...♙f5 12.♘c3 (D)



12...♗b4!N

12...0-0-0 13.d3 f6 est survenu dans des parties entre centaures sur le serveur PlayChess. D'après mes analyses, le coup le plus gênant est ici 14.♙xg6 (14.♗xd5 et 14.g4 mènent aussi à des positions compliquées qui, en surface, paraissent OK pour les Noirs – bien que je ne puisse pas prétendre avoir disséqué ces lignes minutieusement) 14...♙xg6 15.♗e6 ♖d7 16.♗xd8 ♙h5 17.♖h3 ♗b4!. Je crois que les Noirs peuvent partager le point en faisant preuve d'un peu de précision. Ma proposition principale est toutefois plus simple et elle procure aux Noirs davantage de chances de gain.

13.g4!

C'est le seul coup décent, car 13.♗f1 0-0-0 concéderait une dangereuse initiative aux Noirs.

13...♗xc2† 14.♗f1 ♗d4 15.♖g3!

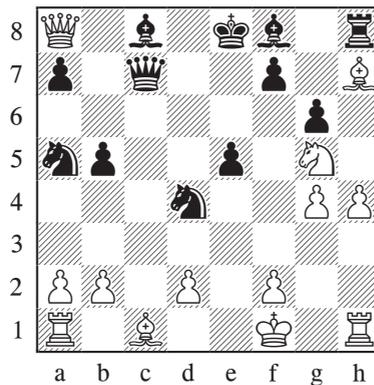
Autrement, les Blancs pourraient avoir des ennuis.

15.♗b5?!

Cela paraît tentant, mais les Blancs se montrent trop intelligents pour leur propre bien.

15...cxb5! 16.♖xa8† ♙c8! (D)

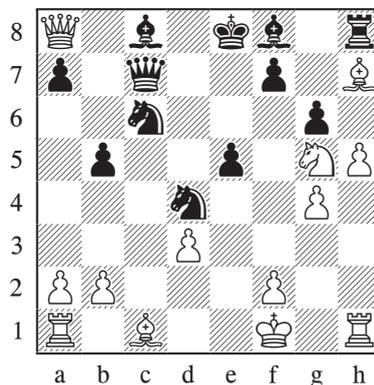
La Dame est en danger et les Noirs ont beaucoup de jeu pour la qualité.



17.d3

17.b3? est une erreur bien qu'étant parmi les premiers choix des ordinateurs. 17...♗ac6 18.♙b2 (18.h5 ♗e7 donne aux Noirs une version améliorée de la ligne principale ci-dessous) 18...♗d7!† (18...♗e7? est fautif à cause de 19.♖c1). Les Noirs menacent ...♙b7, et si 19.♗e4 ♙e7, ils encaissent le Fou h7.

17...♗ac6 18.h5 (D)



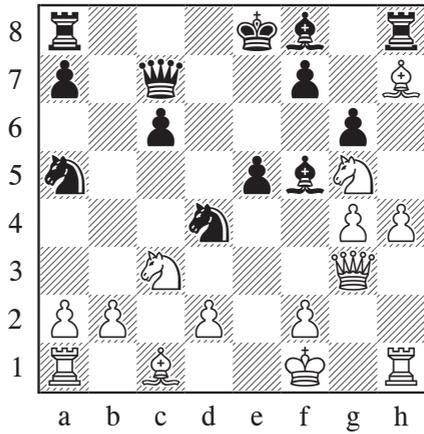
18...♗e7!

18... ♔d7? autorise 19. ♖e4 ♙e7 20. hxg6 et le Fou est sauvé.

19. ♖e4 ♙xh7

Les Noirs ont l'avantage, même si la position demeure compliquée.

Après 15. ♙g3! (D) :



15... ♙c2!

Cette case semble mystérieuse pour le Fou, mais elle fait l'affaire.

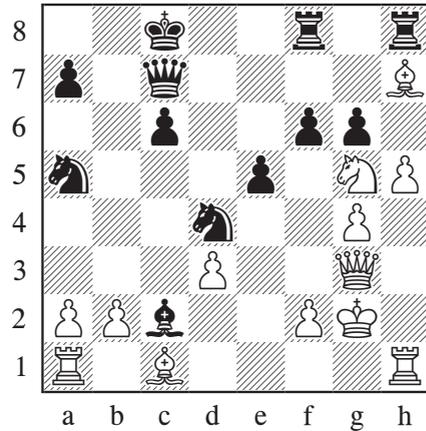
16. h5

16. d3 0-0-0 transposera probablement.

16... 0-0-0 ↗

Les Noirs ne sont pas moins bien dans cette position complexe. Je vais suggérer une ligne illustrative représentant un jeu logique, « humain », de part et d'autre.

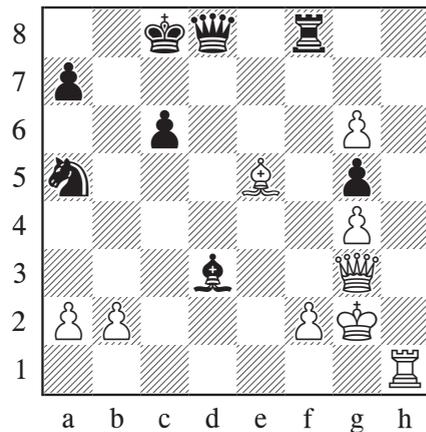
17. d3 ♙e7 18. ♔g2!? ♜df8 19. ♖ce4 ♙xg5 20. ♖xg5 f6 (D)



21. ♙e3!

Le seul coup, mais il est adéquat pour les Blancs.

21... fxc5 22. ♙xd4 ♙xh7 23. hxg6 ♙xh1 24. ♙xe5 ♙d8 25. ♙xh1 ♙xd3 (D)



26. g7 ♙e4† 27. f3 ♙xf3† 28. ♙xf3 ♙d2† 29. ♔g1 ♙e1† 30. ♔g2 ♙d2†

Les complications s'achèvent par la nulle.

Conclusion

Dans ce chapitre nous avons étudié 4.♖g5, le test le plus critique des Deux Cavaliers, auquel nous répondons 4...d5 5.exd5 ♘a5. À cet embranchement, le coup 6.d3 de Kieseritzky est meilleur que sa réputation, bien que les Noirs obtiennent au moins l'égalité par un jeu correct. La ligne principale est bien sûr 6.♙b5† c6 7.dxc6 bxc6, après quoi les Blancs disposent de trois options majeures.

8.♞f3 ♙e7! autorise les Blancs à prendre un second pion, mais dans ce cas, les Noirs obtiennent une énorme initiative. 9.♙d3! est un coup plus approprié, particulièrement s'il est suivi du précis 9...0-0 10.♘c3!. Les positions en découlant demeurent néanmoins bonnes pour les Noirs s'ils suivent l'exemple de la partie 28.

8.♙e2 a été la ligne principale depuis... toujours en fait ! Après 8...h6, le 9.♘h3 de Steinitz n'est pas aussi mauvais qu'il en a l'air, même si nous avons vu que 9...♙d6! 10.d3 0-0 11.♘c3 ♘d5! donne une belle

partie aux Noirs. 9.♘f3 reste bien sûr le coup principal, contre lequel je préconise la solution simple 9...e4 10.♘e5 ♙d6 11.d4 (11.f4 est inférieur) 11...exd3 12.♘xd3 0-0. Les Noirs ont une position active et l'idée ...c5-c4 dans un futur proche.

8.♙d3! est devenu le coup à la mode depuis les six ou sept dernières années. C'est le premier choix des ordinateurs, et vous devez avancer assez loin dans la partie avant qu'ils n'admettent que les Noirs ont de pleines compensations. Nous débutons par 8...♘d5, après quoi 9.♘f3 ♙d6 10.0-0 ♘f4 11.♞e1 ♘xd3 12.cxd3 0-0 13.♘xe5 c5! 14.d4 cxd4 15.d3 ♙xe5!N est une ligne importante où les Noirs résolvent tous leurs problèmes. 9.h4! est la direction la plus critique, mais j'ai découvert que le rare 9...♞c7! est une bonne réponse. La ligne la plus contraignante est 10.♙xh7 g6 11.♞f3 ♙f5 12.♘c3, après quoi le fort 12...♘b4!N donne une position sympathique aux Noirs dans toutes les variantes.