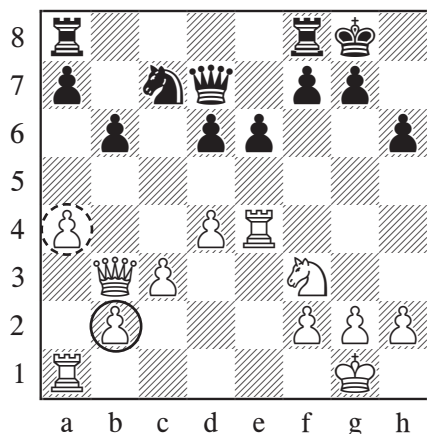


1. Salov – Karpov

Alma-Ata blitz (1) 1995



Cette position est à peu près égale, bien sûr, mais on gagne assez souvent des positions égales avec de bons coups, raison pour laquelle les Noirs ont tout intérêt à jouer au mieux. Ici, la seule raison pour laquelle les Blancs pourraient avoir des problèmes est que le pion b2 est un peu faible, et qu'ils ont avancé le pion a. Avec le pion en a2, les Noirs n'auraient pas la possibilité d'améliorer leur position comme ils l'ont fait dans la partie.

16...♖fb8!

C'est la bonne Tour, car l'autre Tour doit surveiller le pion a.

17.♗ae1

Après 17.c4 un Cavalier s'installera en d5 quand les Noirs auront dévié le pion c4. Les Blancs peuvent avoir une initiative temporaire, mais à long terme la case d5 rend la position un peu plus agréable pour les Noirs.

17...a6!. Au coup d'après, 18...b5! suivra, et bien que cette position ne soit pas effrayante pour les Blancs, elle n'est sûrement pas tout à fait égale.

17...d5?! est risqué. Les Blancs ont soudain trois pièces qui attaquent l'aile-roi. Après 18.♗e5 ♖e8

19.♗g4!, les Noirs doivent jouer des coups non prévus tels que 19...f6!?, et la position devient très peu claire.

17.♗e1!, suggéré par Andrew Greet, est sans doute le plus prudent. Les Blancs manœuvrent le Cavalier en d3 afin de couvrir toutes leurs pièces. Dans ce cas, les Blancs ont probablement égalisé sans trop de problèmes.

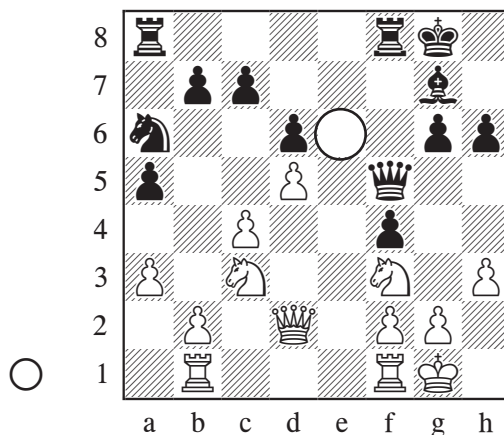
17...b5 18.axb5 ♖xb5 19.♖a2 a5 20.♗4e2 ♖c6 21.♖a4 ♖b7 22.♖c4 ♗d5 23.♖a2 ♗f4 24.♗d2

Les Noirs ont fini par gagner cette partie blitz au 40^e coup, mais ils ont raté l'occasion de gagner instantanément ici par 24...♗g5 ou bien 24...♗xg2!.

...0-1

2. Pogonina – E. Pähtz

Krasnoturinsk 2007



Les Blancs ont une position agréable après divers coups normaux, mais le meilleur plan, et de loin, consiste à transférer un Cavalier sur la case faible e6. Ce à quoi s'appliquent les Blancs dans la partie.

21.♗b5! g5

21...♗fe8 22.♗bd4 ♖f7 a pour idée de répliquer à 23.♗e6 par 23...♗c5!, et les Noirs sont bien, mais

cela peut être paré soit par l'aveugle 23. ♖xa5!? soit par le plus retenu 23. b4, avec un grand avantage dans les deux cas.

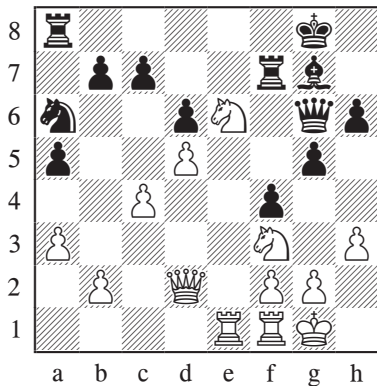
22. ♘bd4 ♖g6 23. ♘e6

On peut en fait s'arrêter là. Quand on joue positionnel, il n'est pas nécessaire de pouvoir se projeter plus loin que le transfert de l'inefficace Cavalier de c3 à e6. Les Blancs ont de nombreuses façons de continuer, dont certaines sont probablement meilleures que d'autres, mais on ne retire pas d'avantage pratique à déterminer à l'avance lesquelles.

23... ♜f7 24. ♖xa5?

Ce coup semble très tentant, mais il permet aux Noirs de revenir dans la partie avec du contre-jeu à l'aile-roi. La bonne façon de faire consiste à tirer le meilleur parti des pièces inactives restantes.

Après 24. ♜be1!, l'avantage des Blancs est absolument évident.



Il faut mobiliser la Tour b1, qui est menacée par la Dame, car jouer l'autre Tour empêcherait les Blancs de doubler sur la colonne e. Si les Noirs jouent 24... ♘c5, le Cavalier peut être échangé et la Tour pénètre ensuite en e6 avec un net avantage. Et si les Noirs jouent 24... g4, les Blancs peuvent répliquer 25. hxg4 ♖xg4 26. ♜e4!, avec ♜fe1 à suivre. La position noire est pleine de faiblesses et les Blancs ont des pièces dominantes qui leur assurent une supériorité

rité dans toutes les lignes. Dans la partie, les choses ont été moins nettes.

24... g4 25. hxg4 ♖xg4

La colonne g est ouverte et la position n'est plus aussi claire qu'auparavant.

26. ♜e1!

La Dame est requise d'urgence à l'aile-roi.

L'ordinateur pense que les Blancs peuvent aussi gagner par 26. b4?!, avec l'idée que 26... ♖h8 27. b5 ♜g8 28. bxa6 ♘d4 29. ♘e1 f3 permet aux Blancs de jouer 30. ♖d2!. C'est une ligne très compliquée, et un exemple d'une machine incapable de faire le travail d'un humain. Après 30... ♘e5!, les Noirs ont suffisamment de contre-jeu et c'est aux Blancs de chercher la nulle: 31. g3 bxa6 32. ♘xf3 ♖xf3 33. ♘d4 ♜xg3† 34. fxg3 ♖xg3† 35. ♖g2 ♘xd4† 36. ♖h1 ♖h4† 37. ♖h2 ♖e4†=.

26. ♖b5?! est un autre coup privilégié par l'ordinateur. Il faut être de chair et d'os pour découvrir la bonne riposte: 26... ♖h8! 27. ♖xb7 ♜g8, et les Noirs ont du contre-jeu ici. La variante critique débute par 28. ♘h2! (28. ♖xa6? ♘d4! et les Blancs se font mater) 28... ♖g6 29. ♖b3 f3! 30. g3 ♘c5 31. ♘xc5 ♘d4! 32. ♖h1 ♘xf2! 33. g4 ♘xc5 34. ♖c3† ♖h7 35. ♜be1 f2 avec des chances pour les deux camps.

26... ♖h8?

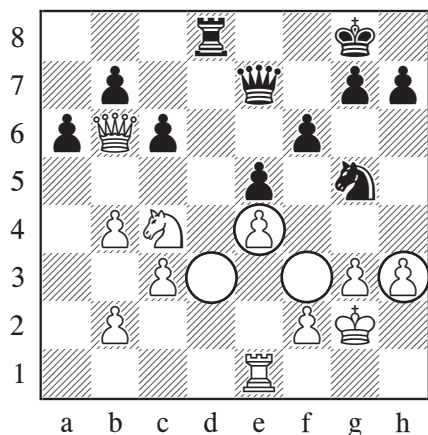
Les Noirs ratent la ressource défensive adverse. 26... ♘c5! est bien meilleur, et après 27. ♘xc5 dxc5 28. b4! cxb4 29. axb4 ♜f6 30. ♖e4 ♜g6, les Noirs ont énormément de contre-jeu. Je pense que les Blancs sont encore un peu mieux avec un jeu correct, mais la position noire est certainement plus facile à jouer, ce qui rend le résultat assez imprévisible.

27. ♖d1! ♜g8 28. ♘fg5! ♖f5 29. ♘xf7† ♖xf7 30. ♖f3

Et les Blancs ont gagné.

3. Klinova – Ferguson

Île de Man 2007



Les faiblesses des Blancs sont h3 et e4. Les Noirs peuvent organiser assez facilement une attaque sur ces deux points. Ils doivent faire attention à augmenter la pression sur la position blanche sans fournir de contre-jeu aux Blancs.

28...♕d7!

L'évident premier coup. Les Blancs n'ont qu'une seule réponse.

29.g4 h5!

C'est le coup clé. La pression s'accroît sur les pions blancs dès que ce pion se joint à l'attaque.

L'erreur commune, ici, consiste à penser que les Noirs ont une attaque double décisive par 29...♕d3?, mais en fait les Blancs peuvent repousser l'attaque par 30.♖e3!, à cause de la situation un peu exposée de la Tour d8.

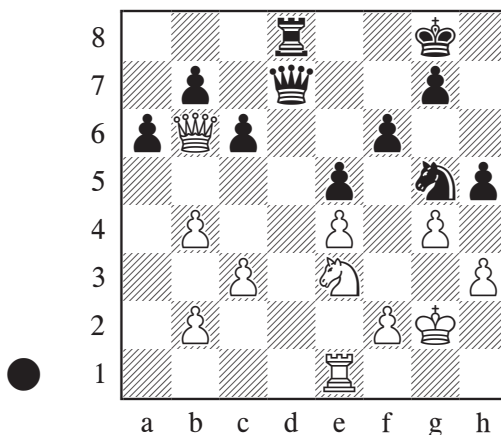
Ajoutons que 29...♗e6!?♣ donne également une bonne partie aux Noirs.

30.♗e3

Les Blancs peuvent aussi chercher des renforts dans leurs propres pions, mais cela affaiblit la posi-

tion de leur Roi sur la deuxième rangée, comme le démontre la ligne 30.f3 ♕d3! 31.♖e3 ♕c2†, avec une attaque gagnante.

30.♗g3 perd sur 30...♕d3† 31.♖e3 ♕d1!, avec une attaque décisive.



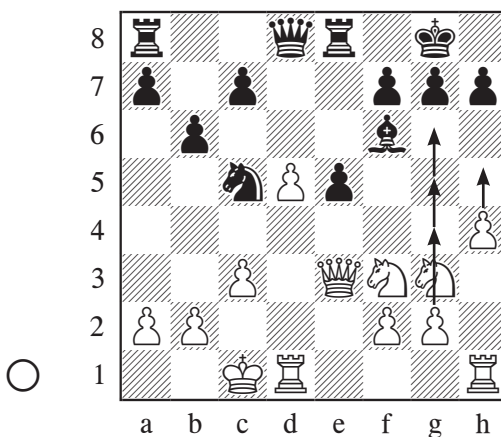
30...♕d3!

Le pion e tombe avec échec. La partie est décidée.

**31.h4 ♖xe4† 32.♗f1 ♕h1† 33.♗e2 ♖f3†
34.♗f1
0-1**

4. Lékó – Khalifman

Budapest rapide (4) 2000



18. ♖e4!

Ce coup est le meilleur pour deux raisons, et il doit donc être relativement facile à trouver. Il empêche tout d'abord les Noirs de jouer 18...e4 et d'activer le Fou noir f6; il échange ensuite le Cavalier c5, donnant aux Blancs l'avantage d'un bon Cavalier contre un Fou un peu inactif. Il y a bien sûr beaucoup de jeu dans la position, mais cela assure quand même un léger plus.

18... ♗xe4

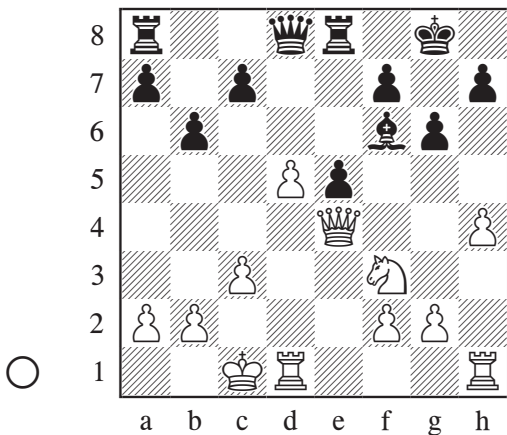
Après ce coup apparemment normal, les Noirs n'ont plus de contre-jeu. Cependant, il n'est pas facile d'imaginer mieux. Il faut peut-être jouer 18... ♗e7, et les Blancs sont toujours contents après 19.g4±, mais leur Dame ne domine pas, et de loin, autant que dans la partie.

19. ♖xe4

Les Blancs sont prêts pour g2-g4-g5; les Noirs n'ont aucun contre-jeu.

19...g6

19...h5 20. ♖hg1! donne une forte initiative aux Blancs à l'aile-roi.

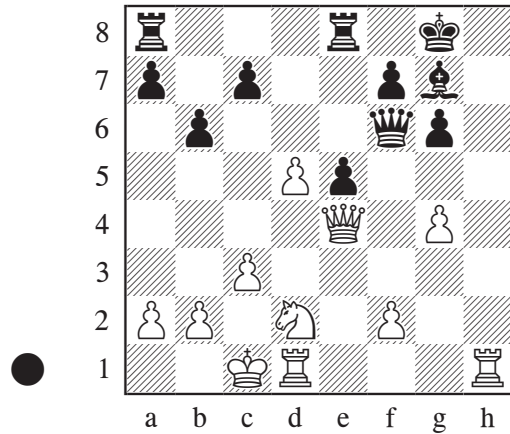


20.g4

Cette décision n'a pas grand sens pour moi. Il semble plus naturel de jouer 20.h5±, en restant réservé sur l'avenir du pion g.

20... ♗g7 21.h5 ♖f6 22.hxg6 hxg6 23. ♗d2±

Les Blancs peuvent essayer bien d'autres choses ici, mais rien n'est vraiment clair.



23...c6?

Le seul problème des Blancs est le pion d. L'échanger n'ouvre pas une ligne d'attaque contre le Roi blanc, cela fait simplement disparaître cette faiblesse.

23... ♖xf2? permet aux Blancs d'entamer une attaque gagnante par 24. ♖df1 :

a) 24... ♖g3 est un peu compliqué, mais devient clair une fois qu'on a vu l'idée 25. ♗c4!! ♖ad8 26. ♗e3, et la menace ♖f3 est dévastatrice. Les Noirs peuvent essayer 26... ♖d6 27. ♖f3 f5!?, mais cela ne suffit pas. 28. ♗xf5! gxf5 (28... ♖g2 29. ♗g3! avec ♖f8† à venir) 29. ♖xf5 et la Dame est perdue.

b) 24... ♖c5 25. ♖f3! ♖e7 26. ♗e4 ♖ed8 (26... ♗f8 27. ♖h7! suivi de ♖h3 est également décisif) 27. ♖h3 et les Noirs ne peuvent survivre. Par exemple: 27... ♖xd5 28. ♖h7† ♗f8 29.g5 ♖d6 30. ♗f6 ♖xf6 31.gxf6 ♗xf6 32. ♖xf6! ♖xf6 33. ♖h8† ♖xh8 34. ♖xh8† ♗e7 35. ♖xa8 et la finale est gagnée.

23... ♖ad8!± est naturel et raisonnable. Les Blancs jouent quelque chose comme 24.f3 et se préparent à placer le Cavalier en e4 avec un avantage léger, mais durable.

24.dxc6 ♖ac8 25.f3 ♖xc6 26. ♖e2 ♖e6

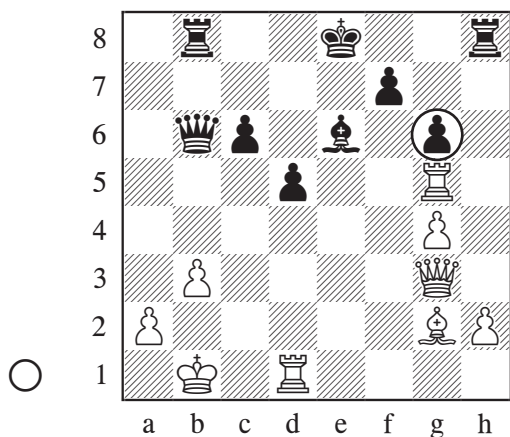
27. ♖b1± e4!?

Les Noirs font une tentative désespérée; leur position est très déplaisante.

28. ♖xe4 ♖c8 29. ♖d3 ♖d8 30. ♖e2 ♖e6 31. ♗e4 ♖xd1† 32. ♖xd1 ♖c6 33. ♖d3 a5 34. ♖d1 ♗e5 35. ♖e3 ♖c7 36. ♖d5 ♗g7 37. ♖d3 ♖e8 38. ♖d7 ♖e5 39. a4 ♖f8 40. ♖d5 ♖f4 41. ♗d6 ♗e5 42. ♗c4 ♗c7 43. ♖c6 ♗d8 44. ♖b7 ♗g7 45. ♗xb6 ♗xb6 46. ♖xb6 ♖d8 47. ♖a6 ♖d2 48. ♖e4 ♖d5 49. ♖a7 g5 50. ♗a2 ♖c5 51. ♖d4† ♖xd4 52. cxd4 ♖d5 53. ♗b3 1-0

5. Lékó – Morozevich

Wijk aan Zee 2001



Les pièces des Blancs sont dans l'ensemble placées comme ils le souhaitent. Aucun des deux Rois n'est en sécurité, ce qui ne peut toutefois être exploité immédiatement.

29. h4!±

Le seul atout des Blancs est leur pion passé potentiel. Pour qu'il ait la moindre valeur, il doit être poussé immédiatement.

Les alternatives n'offrent aucun avantage aux Blancs. 29. ♖d6 ♖d8 30. ♖e5 0-0 ne leur apporte pas grand-chose. Les Noirs sont prêts à jouer ... ♖f2

ou ... ♖fe8. Les Blancs peuvent bien sûr forcer la nulle, mais n'ont pas mieux.

On peut toujours répondre à 29. ♖e5 par le roque, mais on peut aussi jouer 29... ♗d7!?, et le Roi noir semble tout à fait en sécurité au centre.

On peut également répliquer à 29. ♖e1 par un coup de Roi, ou par 29... 0-0!?, car les Blancs n'ont pas de compensations particulières après 30. ♖xe6 fxe6 31. ♖xg6† ♗f7.

29... ♖a8

29... ♗d7! 30. h5 ♖bg8± semble être une parade plus naturelle, mais les Noirs sont toujours sur la défensive.

30. h5 ♖a7 31. a4

31. ♖d2!± est aussi possible.

31... gxf5

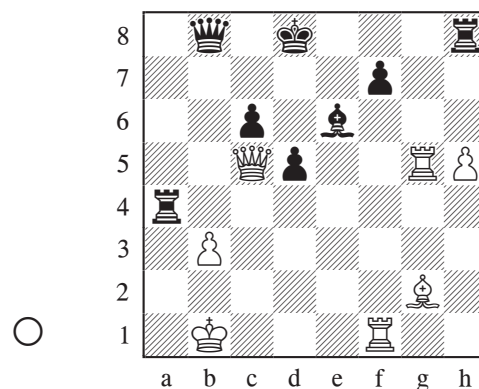
Cela ressemble à une concession. La colonne g est un bel atout pour les Blancs. D'un autre côté, les Noirs gagnent un temps.

32. gxf5 ♖b8 33. ♖c3

33. ♖e5! semble plus fort.

33... ♗e7 34. ♖e1!∞

34. ♖f1!± est peut-être le bon coup. Les Blancs sont un peu mieux, comme le montre la ligne 34... ♖xa4? 35. ♖c5† ♗d8



36.♔xd5!! cxd5 37.♖xd5† ♕e8 38.♗c6† ♕f8
39.♞b5!± et les Blancs finissent avec une qualité de plus.

34...♗f4

34...♞xa4! laisse les Blancs avec seulement la nulle.

35.♞ge5 ♕d6 36.♙h3 ♙xh3 37.♗xh3 ♞ab8
38.♞e7 ♞hd8?

38...♞xh5! 39.♞d7† ♕c5 40.♗c3† ♕b6 41.a5†
♕b5 42.♗d3† ♕b4 43.a6±.

39.♗c3?

39.h6!+-.

39...d4?

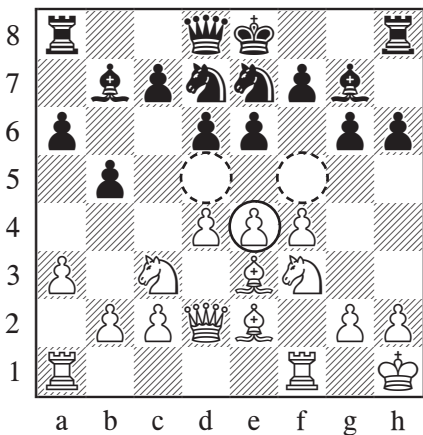
39...♞h8±.

40.♗c4 ♗f5† 41.♕a2 ♗d5 42.♗c2!

1-0

6. Horn – Howell

Stockholm 2006



Le centre des Blancs paraît magnifique, mais il n'est pas stable. Les Noirs peuvent offrir de bonnes cases à leurs pièces par quelques coups bien sentis. Certains seront surpris que les Noirs n'aient pas trop à se soucier de la sécurité de leur Roi dans cette posi-

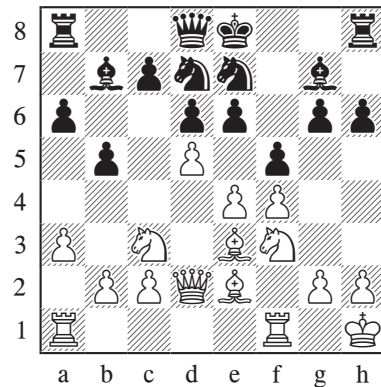
tion. Au vu des cases qu'ils visent, les Fous blancs ne représentent un danger pour personne.

L'essence de la position est que les Blancs ne protègent les cases blanches centrales qu'avec le Cavalier c3. C'est pour cela que les Noirs peuvent saiper le centre.

11...f5! 12.e5?

Un coup très complaisant. Les Noirs ont maintenant trois pièces qui s'épanouissent, et le Fou g7 n'est pas beaucoup plus mauvais que le Fou e3. Il a en outre un avenir à long terme.

12.d5! est un coup naturel. Les Blancs se battent aussi pour les cases blanches.



Après 12...fxe4 les Blancs peuvent opter soit pour la ligne calme 13.dxe6 exf3 14.exd7† ♗xd7 15.♙xf3 ♙xf3 16.♞xf3 0-0, avec des chances plus ou moins égales, soit tenter le plus agressif 13.♗d4!? ♗xd5 14.♗xd5 ♙xd5 15.f5!?. Cependant, je pense que les Noirs ne sont pas plus mal après 15...0-0, même si rien n'est bien entendu certain.

12...♗b6 13.b3

J'ai du mal à suggérer un plan aux Blancs ici. Les Noirs sont très solides et les pièces blanches sont médiocres, mais pas faciles à améliorer toutefois.

13...♗d7 14.a4 b4 15.♗a2 a5 16.c3 bxc3
17.♗xc3 ♕f7 18.♗b5 ♗ed5±

Les Noirs sont mieux et ont gagné au 54^e coup.