

# I. LA MÉRAN CLASSIQUE AVEC 8...a6

## Introduction

La variante de Méran doit son nom de baptême à un joueur de génie, le Polonais Akiba Rubinstein, qui l'a jouée dans la ville du même nom en 1924. Il est certain que sa popularité a connu des hauts et des bas durant les quatre-vingts ans et plus qui se sont écoulés depuis, mais ces dernières années, elle s'est indubitablement fait une place au soleil dans la pratique magistrale.

L'idée de base du système est de résoudre le sempiternel problème du Gambit Dame : le développement du Fou c8. En b7, comme par magie, il va pouvoir passer du statut de 'vilain petit canard' à celui de rempart essentiel de la position noire.

Avec 5...♗bd7, les Noirs attendent que leur adversaire poursuive son développement par le coup le plus naturel – clairement 6.♗d3 – pour répliquer immédiatement par 6...dxc4, 'abandonnant' le centre. Cette concession vise à gagner le temps de mobiliser la plus mauvaise pièce après 7.♗xc4 b5, qui possède au moins le mérite de libérer un poste actif pour le Fou, en b7.

Compte tenu de son caractère actif et des nombreuses possibilités créatives qui s'offrent aux deux camps, la Méran a toujours suscité un intérêt considérable de la part des meilleurs joueurs de leur temps. La liste de ses adeptes s'enorgueillit de noms aussi prestigieux que Kasparov, Kramnik, Topalov, Shirov, Anand, Dreev, pour n'en citer que quelques-uns.

Après 8.♗d3 a6, nous entrons dans la variante Classique de la Méran. C'était l'idée de Rubinstein à l'origine : pousser le pion b, et poursuivre immédiatement par le coup ...c5 pour s'en prendre au centre adverse. C'est seulement plus tard que les Noirs ont fini par utiliser 8...♗b7, comme nous le verrons dans le chapitre suivant. En vérité, ces interversions de coups ne changent pas énormément de choses, dans certaines suites ce ne sont que des transpositions – notamment dans l'Attaque Reynolds, qui est le sujet du chapitre 3.

Reste que chaque ordre de coups amène ses variantes propres. Dans ce chapitre, nous étudierons l'ancienne suite avec 8...a6 suivi de ...c5 et les premières tentatives des Blancs face à la variante (sans 9.e4), puis nous verrons les idées élaborées au fil des ans (lignes avec a4), sans compter les systèmes plus sophistiqués, comme la variante Blumenfeld ou l'Attaque Rellstab.

Dans le présent chapitre, nous examinerons quatre parties qui mettent clairement en relief les plans élémentaires et les idées fondamentales de développement côté Noirs, ainsi que les contre-mesures adverses.

## Les parties

**La partie 1** (Jurek-Landa) montre que les Blancs ne peuvent pas se contenter d'un développement naturel mais peu ambitieux : cela ne marche pas contre cette défense. Si les Noirs ont les

mains libres pour se développer à leur guise et jouer leur poussée thématique ...c5 sans encombre, ils vont maintenir la tension centrale jusqu'à ce qu'ils aient fini de se développer, après quoi ils prendront l'initiative. La lutte pour le contrôle des cases noires centrales est particulièrement prégnante ici. Après la poussée e4, somme toute naturelle pour les Blancs, c'est le joueur en second qui fait main basse sur les cases e5 et f4.

Lorsque les Blancs répliquent à l'expansion noire sur l'aile dame en jouant a4, après la poussée ...b4 qui affaiblit la case c4, nous obtenons des positions d'une grande complexité stratégique, généralement difficiles à manier. C'est ce qui se produit dans la **partie 2**, Fressinet-Yagupov. Le jeune grand maître français profite des connaissances approximatives de son adversaire pour dominer l'aile dame. Il gagne ensuite la qualité, pour finalement encaisser le point assez confortablement, avec une élégante touche finale. Les commentaires de la partie feront apparaître les grandes idées pour les Blancs, ainsi que la bonne manière de les contrer.

Dans la **partie 3** (Sasikiran-Goloshchapov), nous verrons une des lignes principales – l'Attaque Blumenfeld, caractérisée par 9.e4 c5 10.e5 cxd4 11.♖xb5. Cela débouche sur des positions très actuelles, parmi les plus intéressantes de la Méran. Un déséquilibre stratégique se produit lorsque les Noirs acceptent les pions f doublés par 11...axb5 12.exf6 gxf6!?, en comptant sur eux pour protéger le Roi et sur la colonne g pour activer la Tour roi. Sasikiran joue très énergiquement et démontre que les Blancs sont en mesure de s'en prendre au Roi ennemi s'ils parviennent à ouvrir l'aile dame. Cela dit, je suis d'avis que les Noirs ont les moyens de lutter pour l'égalité. Le moment critique se produit au 20<sup>e</sup> coup : à ce stade, ma suggestion 20...♙g8! semble égaliser. Enfin, suite à une imprécision adverse, les Blancs arrivent à placer une forte conclusion qui avait échappé à Goloshchapov.

**La partie 4** (Kunte-Lim Yee Weng) porte sur une autre très grande ligne de la Méran Classique. Ce sera l'occasion de voir les positions qui se produisent lorsque les Blancs jouent 9.e4 c5 10.e5 cxd4 11.♖xb5 et que les Noirs répondent 11...♗xe5 en lieu et place de la suite 11...axb5 12.exf6 gxf6, vue dans la partie précédente. Les Blancs ont diverses continuations possibles après les coups forcés 12.♗xe5 axb5. En premier lieu, l'Attaque Rellstab, dans laquelle ils sacrifient un pion pour accélérer le développement de leur aile roi et jouer ♕g5, f4 et ♖f3, en quête de chances d'attaque contre le Roi noir. Toutefois, nous verrons que les Noirs ont un bon contre-jeu et d'excellentes ressources défensives. Notre partie principale débouche sur une finale qui permet aux Blancs de faire étalage d'une bonne technique pour l'emporter de manière convaincante en tirant parti des imprécisions adverses. Dans cette ligne, les points stratégiques à retenir globalement concernent l'évaluation des positions dans lesquelles les Blancs se retrouvent avec des pions passés liés a et b contre une majorité centrale pour les Noirs (pions d et e).

## PARTIE I

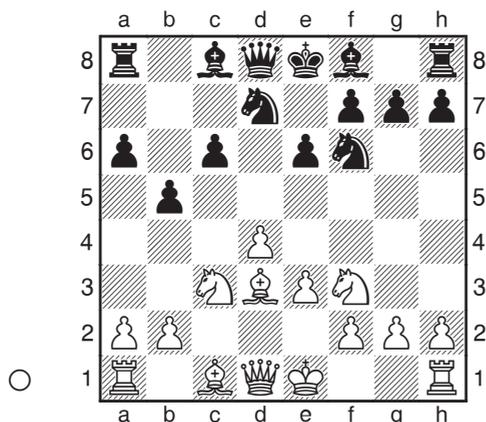
## Josef Jurek - Konstantin Landa

Deizisau 2004

Je tiens à signaler que, pour des raisons pratiques, j'ai pris quelques libertés avec l'ordre de coups de cette partie (et de quelques autres de ce livre).

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 c6 4.e3 ♗f6 5.♗f3 ♖bd7  
6.♙d3 dxc4 7.♙xc4 b5 8.♙d3 a6 (D)

Le plus direct pour mettre en œuvre le plan principal des Noirs. Le soutien apporté au pion b va permettre de pousser le pion c, ouvrant la diagonale du Fou b7. De cette façon, les Noirs se débarrassent de la faiblesse que représente le pion arriéré sur la colonne c – un des grands thèmes de cette variante, comme nous allons le voir tout au long de cet ouvrage. Cette idée de développement est également applicable en jouant d'abord 8...♙b7 suivi de ...a6 et ...c5, séquence que nous verrons dans le chapitre 2.



9.0-0

Etant donné que ce coup ne fait pas grand-chose pour contrer le plan adverse, il n'est pas

considéré comme le plus critique. Nous allons voir que si les Blancs continuent de façon routinière, le plan de développement adverse se déroule absolument sans anicroche.

Je crois utile de remarquer que cette position peut également surgir via le Gambit Dame accepté (1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.♗f3 ♗f6 4.e3 e6 5.♙xc4 c5 6.0-0 a6 7.♗c3 b5 8.♙d3), mais aussi à partir de la variante étudiée dans le chapitre 7 – qui est en fait le véritable ordre de coups de cette partie.

9...c5 10.♙e2

De nombreuses années de pratique ont démontré que les Noirs atteignent leurs objectifs stratégiques sans difficulté et n'ont aucun problème lorsque les Blancs jouent de manière aussi inoffensive.

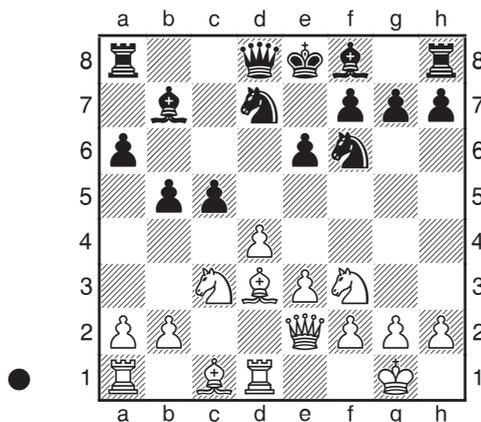
On pouvait jouer 10.a4, qui mène aux lignes discutées dans la partie n° 2.

10...♙b7

Les Blancs n'ont aucune chance de prendre l'avantage dans l'ouverture, car leur plan de développement comporte des failles exploitables par l'adversaire. Si par exemple ils continuent par e4, alors il suffit de prendre en d4 (comme ce sera le cas ici) pour s'arroger le contrôle des cases noires au centre (e5, d6 et f4). D'un autre côté, si les Blancs prennent en c5 et développent leur Fou sur la grande diagonale par a3 et b4, alors ce sont les cases blanches de l'aile dame qui sont affaiblies, ce que les Noirs ne vont pas manquer d'exploiter en cherchant à poster leurs pièces sur d5 et c4 au moyen de

manœuvres comme ...♖b6-c4/d5 et ...♙d5-c4, sans compter la pression sur la colonne c.

11.♙d1 (D)



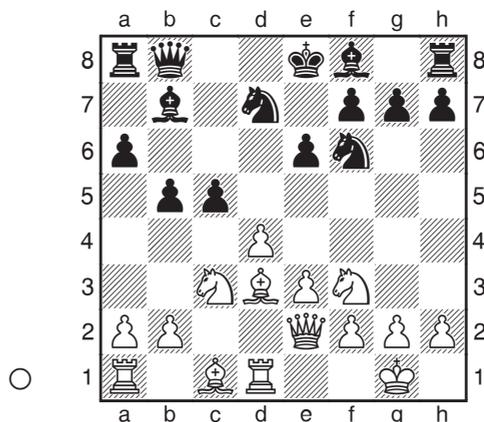
Jusqu'ici, les Blancs se sont développés fort logiquement, ce qu'on aurait mauvaise grâce à critiquer; apparemment, il n'y a plus qu'à ouvrir une ligne pour le Fou dame. De leur côté, les Noirs ont encore à mettre le Fou roi en jeu, roquer et mobiliser la Dame avant de pouvoir prétendre en avoir terminé avec le développement. Seulement, le dernier coup des Blancs met la Dame noire un peu sous pression, ce qui fait qu'il paraît logique de donner la priorité à cette puissante figure, retardant d'au moins un coup le développement du Fou roi, de telle sorte que celui-ci soit en mesure de reprendre sans perte de temps si les Blancs venaient à capturer c5.

D'un autre côté, les Noirs sont bien contents de maintenir la tension centrale (en ne prenant pas sur d4), ce qui va compliquer le développement du Fou dame adverse.

11...♜b8 (D)

Il y a d'autres cases pour développer la Dame, comme c7 (d'où elle fera également pression sur la diagonale b8-h2) et b6. Ces

deux alternatives sont à peu près aussi valables que le coup de la partie, même si chacun a des avantages et des inconvénients. Si 11...♜c7, la Dame sera quelque peu exposée sur la colonne c après ♙d2 et ♜c1; et sur 11...♜b6, le harcèlement peut venir, dans certaines lignes, de la poussée a4-a5. En b8, bien évidemment, elle gêne le développement de la Tour dame, mais il s'agit clairement de la case la plus sûre et ce coup permet, à l'instar de 11...♜c7, une belle domination de l'importante diagonale b8-h2.



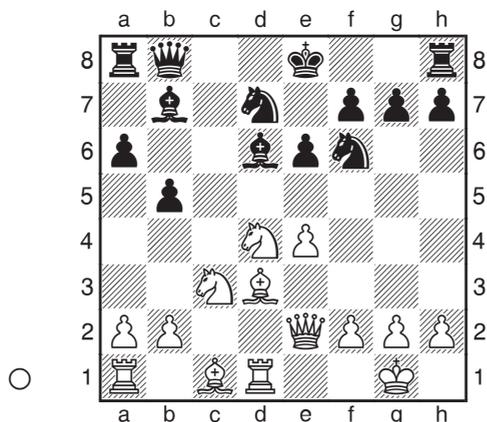
12.e4

Le coup le plus direct, et le plus cohérent par rapport aux précédents. Pourtant, comme nous allons le voir, il n'est pas très efficace. La tentative de développement du Fou par 12.b3 manquerait d'ambition, puisque les Noirs jouent 12...♙d6, menaçant ...♙xf3 et ...♙xh2+, puis roquent et échangent en d4 avec un jeu satisfaisant.

Le meilleur coup reste sans doute le prophylactique 12.h3, avec l'idée de continuer par dx5. Le Fou des Noirs doit alors jouer, puis on poursuit le développement de l'aile dame par a3 et b4. Par exemple 12...♙d6 13.dxc5 (sur un développement modeste à base de 13.♙d2 et

♖ac1, les Noirs ont le meilleur jeu après 13...0-0 14.♖ac1 c4 15.♗b1 e5! 16.e4 exd4 17.♗xd4 ♖e8, en raison de leur pression figurale sur le pion e4 et de leur contrôle des cases noires au centre et à l'aile roi) 13...♗xc5 14.♗c2 0-0 15.b4 ♗cd7 16.a3, mais une fois de plus, les Noirs s'en sortent haut la main puisqu'ils peuvent jouer pour occuper la case c4 (rappelez-vous la manœuvre ...♗b6-c4) et exercer une pression sur la colonne c.

12...cxd4! 13.♗xd4 ♗d6 (D)



Gagne un tempo en attaquant h2 et prend le contrôle des cases noires e5 et f4. C'est la disposition idéale des pièces noires.

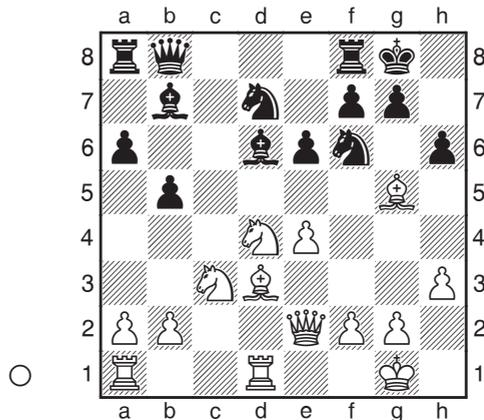
14.h3 0-0 15.♗g5

15.♗e3? perdrait un pion après 15...b4 16.♗a4 ♗xe4.

15...h6 (D)

Le coup 15...♗f4 est thématique lui aussi, pour échanger les Fous de cases noires et accentuer les faiblesses sur ce complexe chromatique dans le camp des Blancs. L'idée stratégique sous-jacente est de laisser les Blancs avec un Fou d3 dont l'activité serait limitée par son propre pion e4. On peut raffiner par 15...♗h2+, pour que le Roi adverse se retrouve un petit peu moins bien

placé, et ensuite seulement 16...♗f4.



16.♗xf6

Une concession importante, qui souligne un certain nombre d'inconvénients de la position blanche. Il n'est pas possible de jouer 16.♗h4?, au vu de 16...g5 et les Blancs perdent non seulement un pion, mais encore le contrôle des cases noires de l'aile roi. Avec le coup du texte, les Blancs comptent gagner du temps pour lancer les opérations sur l'aile dame, seulement ils vont le payer cher : ils doivent renoncer au contrôle des cases noires, mais aussi à la paire de Fous.

Cependant, 16.♗e3 est meilleur (ce coup exploite le fait que le pion e4 n'est pas prenable par 16...b4 et ...♗xe4, à cause de ♗xh6 en fin de variante), même si la position des Noirs reste préférable après la manœuvre mentionnée précédemment (16...♗h2+ suivi de ...♗f4), compte tenu du contrôle des cases noires.

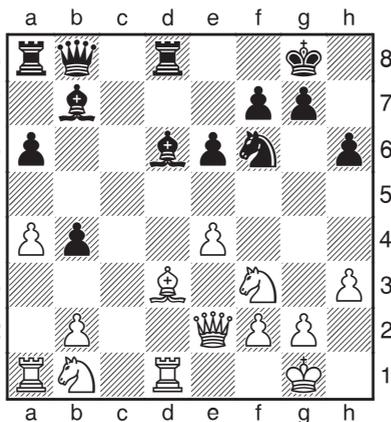
16...♗xf6 17.a4 b4 18.♗b1?

Avec l'idée d'amener le Cavalier sur la case c4 via d2. Malgré tout, le modeste 18.♗a2 est préférable, pour conserver la coordination des Tours.

18...♖d8!

Sans laisser le temps aux Blancs de réaliser leur manœuvre, les Noirs menacent ...♘h2+, qui gagnerait le Cavalier d4.

19. ♘f3 (D)



19... ♗xe4!

Une petite combinaison qui exploite la faiblesse de la première rangée.

20. ♗xe4 ♗xe4 21. ♖xd6

La variante 21. ♗xe4 ♗h2+ 22. ♗xh2 ♖xd1+ 23. ♗f1 ♗d8, suivie de ...♖c8 et ...♖cc1 (et gagne), est très similaire.

21... ♖xd6 22. ♗xe4 ♖d1+ 23. ♗e1 ♗d8

Le double clouage sur la première rangée s'avère fatal, puisqu'il paralyse la position blanche.

24. ♖f1 ♖c8 25. ♖e2 ♖cc1 26. ♗f3

Pour le moment, les Blancs ont évité les pertes matérielles, mais leur situation est totalement désespérée dans la mesure où ils peuvent à peine bouger le petit doigt.

26... a5 27. b3 ♗c8 0-1

Il n'y a pas de défense contre des menaces comme ...♗a6+ suivi de ...♖e1+.

## PARTIE 2

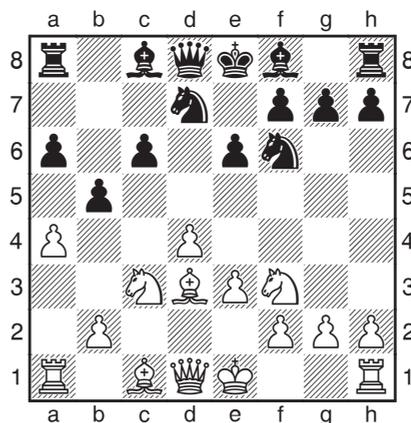
# Laurent Fressinet - Igor Yagupov

Bienne 2006

1. d4 d5 2. ♘f3 ♗f6 3. c4 c6 4. ♘c3 e6 5. e3 ♗bd7 6. ♗d3 dxc4 7. ♗xc4 b5 8. ♗d3 a6 9. a4 (D)

On peut également obtenir le type de positions que nous allons voir dans cette partie en jouant d'abord 9.0-0 c5, puis 10.a4.

Le coup a4 vise à compliquer ...c5, puisque le pion b5 tomberait. Les Noirs doivent donc jouer ...b4, qui gagne un tempo en attaquant le Cavalier, mais concède en c4 une case faible que les Blancs cherchent immédiatement à exploiter. La ligne a4 a toujours eu ses adeptes, notamment le légendaire Viktor Kortchnoi. Comme nous le verrons, elle n'est pas sans



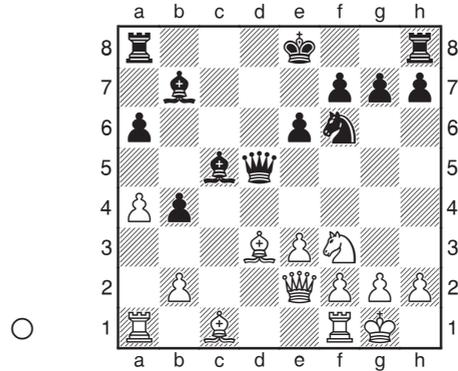
venin, car elle amène une lutte stratégique dans laquelle les deux camps ont leurs faiblesses et qui nécessite une bonne connaissance des manœuvres caractéristiques pour ne pas se retrouver en infériorité.

9...♖b7 10.0-0 b4 11.♘b1

Avec l'idée de recycler le Cavalier en c4. Cette manœuvre de Cavalier est la plus dangereuse, puisque les Blancs envisagent non seulement d'occuper la case forte c4, mais encore de priver leur adversaire d'espace en poussant a5, puis d'attaquer le pion a6 en jouant ♖e2 et ♙d3. Un éventuel pion isolé en d4 ne les gêne pas outre mesure, car il contrôlerait utilement c5 et e5, de très belles cases de Cavalier.

Les Noirs, de leur côté, peuvent facilement organiser le blocage de ce pion en d5, une case qui pourra ensuite servir de plaque tournante, mais paradoxalement ils ont beaucoup de pièces pour cette seule case, un problème théorisé par Dvoretzky sous l'appellation de 'pièce superflue'. Nous retrouverons tous ces thèmes au fil de l'eau. En plus du plan consistant à redéployer le Cavalier en c4 (♘b1-d2-c4), les Blancs ont essayé l'échange en f6 et, après la prise en c5, ♖e2 suivi de e4, comme dans la variante Furman du Gambit Dame accepté (1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.♘f3 ♘f6 4.e3 e6 5.♙xc4 c5 6.♖e2). Mais là encore, les Noirs ont toujours obtenu un jeu satisfaisant ; il suffit de veiller à empêcher la poussée e4, qui gagnerait de l'espace et libérerait le Fou c1. Après 11.♘e4 c5 12.♘xf6+ ♘xf6 13.dxc5 ♙xc5 14.♖e2, les Blancs sont fin prêts pour jouer e4, développer leur Fou (en f4 ou g5) et centraliser les Tours, mais c'est alors que 14...♗d5! (D) active la Dame et empêche e4.

Après 15.♙d1 ♗h5 16.h3 (prépare e4, qui n'est pas encore jouable à cause de 16...♘g4!),



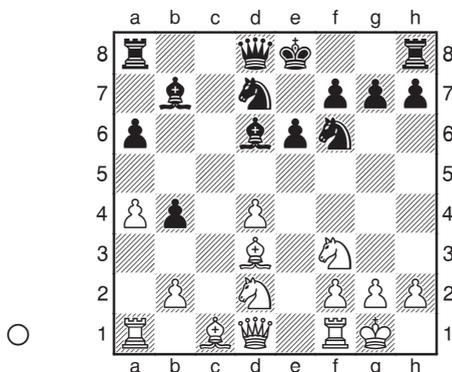
16...♙d8!? empêche encore 17.e4 en raison de 17...♘xe4!, ce qui fait que les Blancs doivent se contenter d'achever leur développement par 17.b3 et ♙b2.

11...c5 12.♘bd2 ♙e7

C'est le dispositif le plus courant, mais pas nécessairement le meilleur, comme nous le verrons dans cette partie. Ainsi que je le précisais auparavant, les Blancs envisagent ♘c4, ♖e2, a5 et ♙d1, le tout suivi d'une pression sur le centre et l'aile dame, en particulier le pion a6 et la case b6. En conséquence, certains grands maîtres, dont Kramnik, ont revitalisé l'idée ancienne consistant à poster le Fou en c7, d'où il 'bétonne' b6 et e5 et va pouvoir générer des menaces contre h2 une fois que la Dame se trouvera en b8. Cette idée est applicable avec ou sans prise en d4. Les deux options sont intéressantes et suffisent pour l'égalité :

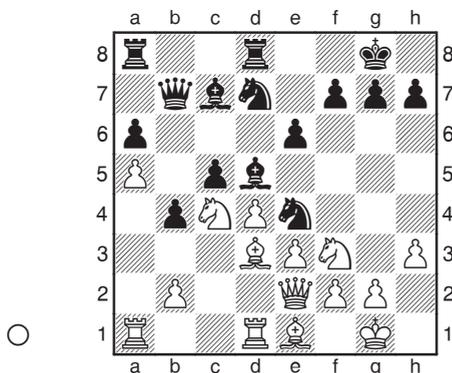
a) 12...cxd4!? (force les Blancs à se décider – pour ou contre le pion dame isolé) 13.exd4 (c'est le mieux – les Blancs doivent conserver un pion au centre, sans quoi les pièces noires s'activent: 13.♘xd4?! ♘c5 suivi de ...e5) 13...♙d6! (D).

Une bonne idée. Le Fou se dirige vers c7, d'où il contrôlera les cases e5, b6 et a5. L'autre Fou va venir en d5 et la Dame en b8 ou b7, avec



une excellente coordination. 14.♘c4 ♕c7 15.a5 0-0 16.♞e1 ♕d5 17.♙g5 ♖b8 et la Dame atterrit en b7, d'où elle appuie l'action du Fou sur la grande diagonale et défend le pion a6, avec une position très satisfaisante, Federau-Y.Meister, Berlin 2006.

b) Le plan de transfert du Fou en c7 est possible sans échange préalable en d4, ce qui a pour vertu de ne pas libérer le Fou c1, lequel a bien du mal à trouver un rôle actif. 12...♕d6 13.♞e2 ♖b8! (de b8, la Dame attaque momentanément la case h2, mais elle vise en réalité b7, sa meilleure case, la plus sûre, d'où elle fera pression sur la grande diagonale et défendra le pion a6) 14.♘c4 ♕c7 15.h3 0-0 16.a5 ♘e4 (empêche totalement la poussée e4) 17.♞d1 ♜d8 18.♕d2 ♕d5 (fait place à la Dame) 19.♕e1 ♖b7 (D).

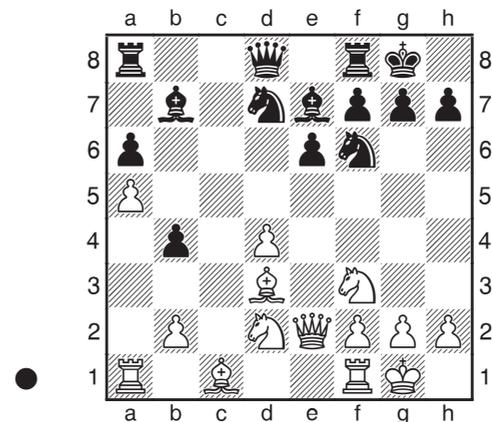


Les Noirs ont ici disposé leur pièces selon le schéma idéal pour eux, tandis que les Blancs sont un peu passifs et en manque d'espace, Gelfand-Kramnik, Dortmund 2006.

### 13.a5

Le sacrifice temporaire de pion joué par Kortchnoi mérite aussi l'attention: 13.♞e1 0-0 14.e4 cxd4 15.e5 avec l'idée d'attaquer sur l'aile roi par ♖e2-e4 et h4-h5. Les Blancs peuvent aussi reprendre le pion d4 avec le Cavalier d2 (♘b3xd4), de telle sorte que toutes leurs pièces restent actives.

### 13...0-0 14.♞e2 cxd4 15.exd4 (D)



Le problème des Noirs dans cette position, c'est qu'ils n'ont qu'une bonne case (d5) pour plusieurs pièces, et un manque d'espace qui complique la coordination des troupes.

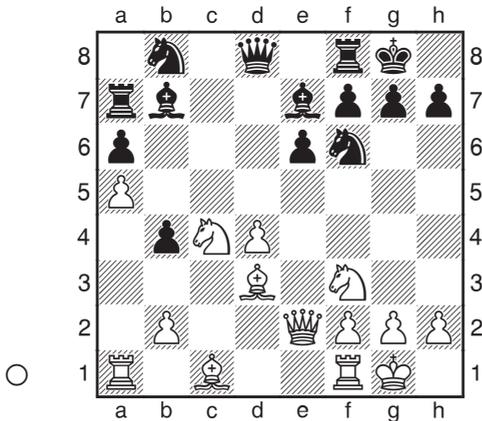
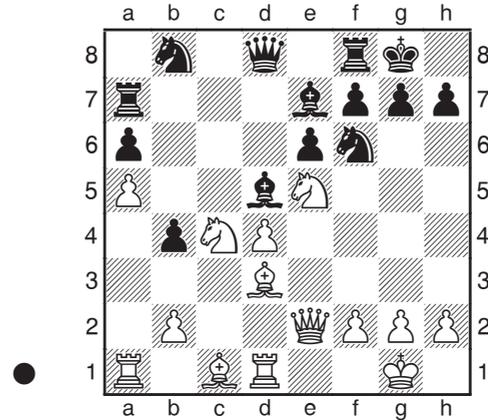
### 15...♘b8

Ce coup vise à poster le Cavalier plus activement, en c6, mais il a deux inconvénients: il prend du temps et affaiblit la case b6. Dans cette position, le meilleur plan consiste à placer le Fou en d5 et amener la Dame en b7, même si les Blancs conservent une position plus agréable une fois le développement terminé: ils peuvent installer le Cavalier f3 en e5, avec une

certaine pression sur les pièces noires. 15...♔c7 était préférable.

16.♖c4 ♜a7 (D)

Anticipe ♗b6, qui attaquerait la Tour, et conserve la possibilité de ramener le Cavalier en d7. Si les Noirs continuent par 16...♗c6, les Blancs ont le choix entre 17.♞d1 et 17.♖b6; dans les deux cas, l'idée centrale est d'occuper b6 avec le Cavalier, ce qui pose des problèmes épineux à l'adversaire, puisque si la Tour quitte la colonne a, le pion a6 reste sans défense.



17.♞d1

L'immédiat 17.♞e3 est possible aussi, mais rien ne presse dans cette position. Les Blancs ont de nombreux coups utiles, comme ♗fe5, ♗b6, ♞e3 et ♞d1, alors que les Noirs manquent de bonnes cases pour leurs pièces et doivent, par-dessus le marché, surveiller leurs faiblesses.

17...♞d5

Une bonne case pour le Fou, mais dorénavant le Cavalier et la Tour sont liés à la défense du pion a6. C'est le problème dans cette variante: si les Noirs ne jouent pas avec précision, ils risquent la passivité totale, avec des pièces obligées de tenir a6 et b6.

18.♗fe5 (D)

18...♗c6?!

Tout à leur désir de trouver quelque activité, les Noirs laissent leur pion a sans protection, ce qui va s'avérer décisif à long terme.

19.♞e3

Avec la menace ♗xc6 suivi de d5, qui gagne du matériel.

19...♞b7 20.♗xc6 ♞xc6 21.♗b6

Les Noirs se retrouvent dans l'incapacité de défendre le pion a6, un facteur qui scelle plus ou moins le sort de la partie.

21...♗d5 22.♞xa6 ♞xb6

Dans l'espoir d'ériger au centre une forteresse pour résister malgré la qualité de moins, mais les Tours adverses ont des colonnes ouvertes qui vont leur permettre de concrétiser l'avantage matériel. Cela dit, si les Noirs ne sacrifient pas, le pion passé fera la décision.

23.axb6 ♞xb6 24.♞d3 ♞b7 25.♞a6 ♞c6 26.♞dc1 ♞d8 27.♞c2

Occupe la colonne c. La position est gagnante pour les Blancs, mais on sait que « patience et longueur de temps font plus que force ni que rage ».

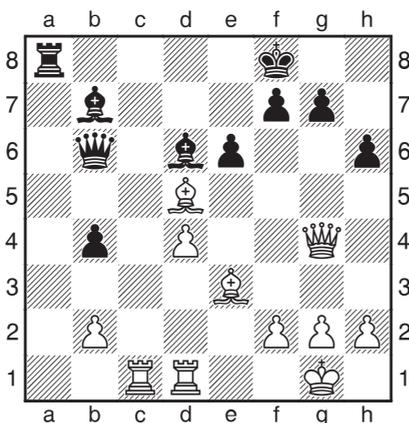
27...♞a8 28.♞d3 h6 29.♞e4 ♞d6 30.♞e2 ♞b7 31.♞f3 ♞e7

Yagupov défend avec ténacité: il ne laisse pas les Tours s'immiscer chez lui.

32.♖d1 ♗f6 33.♜ac1 ♗e7 34.♞c2 ♗d6 35.♞e4 ♜a8 36.♞g4

La Dame bascule pour créer des problèmes sur l'aile roi et préparer la simplification qui suit.

36...♙f8 37.♗xd5 (D)



Les Blancs parviennent ainsi à s'insinuer en septième rangée. Il fallait pour cela éliminer l'excellent défenseur qu'était ce Cavalier.

37...♗xd5 38.♗f4! ♗e7

Si les Noirs échangent les Fous, ils ne pourront plus défendre leurs cases noires, mais ce n'est pas de gaîté de cœur qu'ils laissent la Tour pénétrer leur position.

39.♜c7 ♗f6 40.♞h5

La menace contre f7 décide de la partie.

40...g6 41.♞xh6+ ♙g8 42.♜dc1 ♞xd4 43.♜xf7!

Le point d'orgue. L'attaque simultanée des pièces blanches submerge les lignes de défense.

43...♙xf7 44.♜c7+ ♗e7 45.♞h7+ ♙f6 46.♞xe7+ ♙f5 47.♞g5+ ♙e4 48.♞xg6+ ♙xf4 49.♜f7+ ♙e5 50.♞g3+ 1-0

C'est mat en trois coups.

## PARTIE 3

# Krishnan Sasikiran - Alexander Goloshchapov

Dubai 2004

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 c6 4.e3 ♗f6 5.♗f3 ♗bd7 6.♗d3 dxc4 7.♗xc4 b5 8.♗d3 a6 9.e4

Comme nous l'avons vu dans la partie n° 1, le plan naturel 9.0-0 suivi de ♞e2 n'est pas très ambitieux: il accorde trop de liberté aux Noirs. Il faut jouer énergiquement avec les Blancs pour vraiment poser des problèmes et conserver l'avantage initial; dans cette optique, le coup le plus précis est 9.e4, avec l'idée de jouer 10.e5 ou 10.d5 en cas de 9...c5.

9...c5 10.e5

10.d5 constitue l'Attaque Reynolds, qui sera examinée dans le chapitre 3.

10...cxd4 11.♗xb5

Bronstein a popularisé un gambit intéressant, qui commence par 11.♗e4 (D).

Cependant, les Noirs n'ont pas trop de difficultés s'ils trouvent 11...♗d5 12.0-0 ♗b7!. Ce coup de développement naturel me paraît très efficace. Longtemps, la défense a préféré 12...h6,