

4. SYSTÈME RUBINSTEIN

4.e3 0-0 : VARIANTES AVEC ♘e2

Introduction

4.e3, coup connu sous le nom de Système Rubinstein, est la suite la plus populaire contre la Défense Nimzo-indienne. Les Blancs fortifient simplement le centre et poursuivent le développement de l'aile roi, pour lequel ils disposent de trois façons logiques de faire :

- 1) ♗d3 suivi de ♘f3 et 0-0 ;
- 2) ♗d3 suivi de ♘e2 ;
- 3) ♘e2 suivi de a3, pour gagner la paire de Fous sans doubler leurs pions.

Le Fou c1 est la pièce blanche la plus difficile à mettre en jeu.

Les façons les plus logiques de contrer le Système Rubinstein sont 4...b6, 4...d5, 4...c5 et 4...0-0.

L'ordre de coups que je suggère est le plus naturel et flexible : 4...0-0, suivi de ...d5. Par 4...0-0, les Noirs laissent les Blancs dévoiler leur jeu, en d'autres termes ils attendent de voir quel schéma les Blancs choisiront pour leurs pièces, pour lui opposer ensuite le développement le plus approprié.

L'avantage de 4...0-0 sur 4...c5 est que si les Blancs jouent 5.♘e2 et a3, le Fou b4 peut se retirer sur la diagonale a3-f8, laissant les pièces blanches plutôt bizarrement placées.

4...0-0 est habituellement associé à l'avance centrale ...d5 et ...c5 mais, comme nous l'avons déjà noté, les Noirs veulent d'abord voir quels coups les Blancs font effectuer.

Nous verrons dans ce chapitre les principales formations blanches en réponse à 4...0-0, avant d'atteindre la position se produisant après 1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.e3 0-0 5.♗d3 d5 6.♘f3 c5 7.0-0, qui sera le thème du chapitre suivant.

Il faut noter que les Blancs peuvent interpoler à tout moment le coup a3 (sans avoir défendu le Cavalier c3 avec une autre pièce) pour prendre la paire de Fous et atteindre des positions caractéristiques de la Variante Sämisch, où les Noirs ont déjà joué le coup ...d5 ou ...0-0, de façon à ce que (après ...d5) les Blancs puissent se débarrasser facilement des pions doublés sur la colonne c tout en conservant l'avantage de la paire de Fous, ou, si l'emplacement du Roi noir est devenu clair par ...0-0, organiser plus facilement leur offensive.

Remarquez toutefois que dans ces variantes avec 4.e3 il est difficile d'activer le Fou c1 aussi facilement que dans la Sämisch ou la Variante Capablanca, où il peut se rendre en g5 à tout moment.

Les parties

Dans la partie Nakamura-Volokitin (partie 12), nous voyons les Blancs transposer dans la Variante Sämisch pour tenter d'exploiter le petit roque précoce des Noirs. Ces derniers bloquent

les pions doublés par ...c5 et s'en prirent ensuite au pion c4 grâce aux coups ...♗c6, ...♗a5, ...b6 et ...♙a6. Nous verrons de quelle façon les Noirs neutralisèrent l'attaque blanche sur l'aile roi mais comment plusieurs coups faibles de leur part permirent aux Blancs d'obtenir une position dominante que le GM américain mena à terme par une élégante manœuvre.

La partie 13, I. Sokolov-J. Polgár, illustre une fois encore l'avance a3 par les Blancs, mais seulement après que les Noirs ont mené à bien l'avance ...d5, ce qui permet aux Blancs de se débarrasser rapidement des pions doublés après l'échange du Fou pour le Cavalier. Nous verrons comment Polgár choisit la structure de pions la plus favorable pour combattre la paire de Fous et le centre des Blancs, évitant les positions du type Botvinnik-Capablanca, que nous étudierons à ce chapitre et au suivant. Cette partie est très instructive, car les Noirs parviennent à bloquer le centre ainsi que les Fous ennemis, puis à conclure la partie par une forte attaque sur le Roi.

Dans la partie Alexandrov-Le Quang (partie 14), les Blancs optent pour le schéma avec ♙d3 et ♗e2, mais après avoir capturé en d5. Dans cette position très fluide, nous verrons de quelle façon les Noirs devraient conserver leur Fou de cases noires et quand et comment ils devraient réagir aux plans d'expansion blancs au centre et sur l'aile roi. La partie est un bon exemple de contre-jeu central noir bien minuté, mais les Noirs laissent leur adversaire expérimenté sortir la tête de l'eau à deux occasions au moins.

Dans la rencontre Milov-Sharavdorj (partie 15), le GM suisse dispose également ses pièces mineures comme à l'exemple précédent (♙d3 et ♗e2) mais sans l'échange cxd5. Dans ces positions, les Blancs restent avec un pion isolé en d4, mais avec la particularité rare du Cavalier roi placé en e2. Nous verrons certains des schémas noirs pour lutter contre le pion isolé dans ces conditions, mais porterons une attention particulière à la populaire retraite de Tal (10...♙d6) et à la méthode d'Ivanchuk (12...♚c7!?) utilisée dans la partie. Nous examinerons aussi le plan de Karpov, 12...♙e8.

La partie Y. González-A. Álvarez (partie 16) illustre la fameuse Variante Reshevsky (5.♗e2) où les Blancs donnent la priorité au placement du Cavalier en e2 avant de développer leur Fou roi, cherchant à profiter immédiatement de l'avantage de la paire de Fous tout en conservant une structure de pions parfaite.

Les Noirs font bien de garder leurs deux Fous, mais doivent être prudents dans le déploiement de leurs forces, car même si la position blanche semble inoffensive et que les Noirs ont plusieurs façons de se développer, il faut absolument prendre garde de ne pas succomber à une attaque irrésistible, comme dans la partie.

PARTIE 12

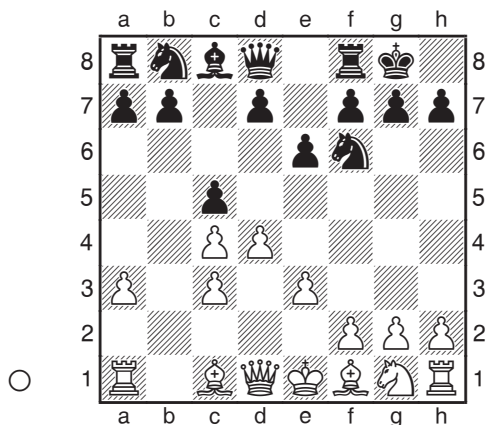
Hikaru Nakamura - Andrei Volokitin

Cuernavaca 2006

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♗c3 ♙b4 4.e3 0-0 5.a3!?

Au premier chapitre, nous avons étudié la Variante Sämisch avec 4.a3 ou 4.f3, où le plan habituel des Blancs consiste à s'emparer de la paire de Fous et à renforcer la case d4, de façon à pouvoir jouer e4. Il semblerait donc que jouer d'abord 4.e3 constitue une perte de temps si l'on poursuit par 5.a3!?. Mais les Blancs veulent démontrer qu'un petit roque noir précoce facilite le lancement de leur attaque. En outre, il y a des lignes où les Blancs regagnent le temps perdu en jouant e4 et f4 (plutôt que f3-f4), et une transposition directe dans la Sämisch se produit – ce qui est d'ailleurs le cas ici dans notre partie principale. La pratique a toutefois montré que les Noirs disposaient de ressources suffisantes pour une défense active combinée à une contre-attaque sur le pion c4.

5...♙xc3+ 6.bxc3 c5! (D)



Ce coup est facile à recommander ; les Noirs fixent les pions doublés et sont prêts à les atta-

quer par la suite de coups type ...b6, ...♙a6 et ...♗c6-a5, suivi de ...♖c8 si besoin est. On peut jouer cette formation sans le coup ...c5, mais dans ce cas les Blancs peuvent exploiter le fait de ne pas avoir joué le coup f3 pour créer des menaces directes sur le roque noir, leur Dame disposant de la diagonale ouverte d1-h5.

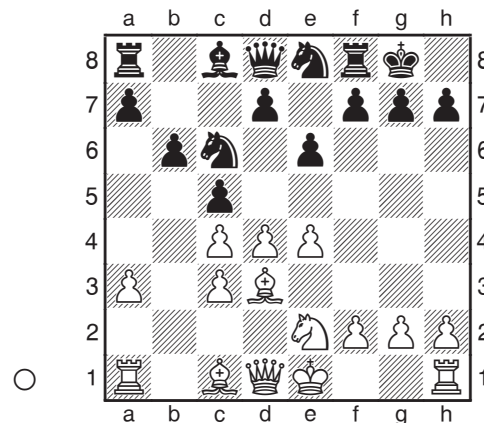
7.♙d3 ♗c6 8.♗e2

Le meilleur. Le sacrifice de pion 8.e4!? peut être accepté par 8...cxd4 9.cxd4 ♗xd4 10.e5 ♗e8!? ou décliné par la contre-attaque centrale 8...d5!? 9.cxd5 exd5 10.e5 ♗e4 11.♗e2 ♙g4!, qui rappelle aux Blancs que leur Roi est toujours au centre. 12.♙b2 (12.f3 ♙xf3!) 12...cxd4 13.cxd4 ♖b6 14.♙xe4 dx4 15.♙c3 ♗fd8! donna aux Noirs une forte pression sur le centre blanc dans la partie V. Georgiev-Efimenko, Port Erin 2007.

8...b6 9.e4!

Par cette avance, les Blancs créent la menace ♙g5 et forcent les Noirs à prendre des contre-mesures.

9...♗e8! (D)



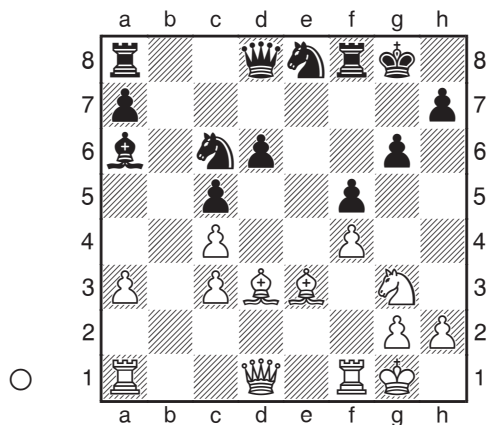
L'ordre de coups 12.dxc5 est moins précis à cause de 12...fxe4!? 13.♙xe4 ♘xc4 14.♙e3 ♗f6 et le contrôle des cases blanches donne un bon jeu aux Noirs.

On s'est aperçu que les Blancs disposaient de meilleures chances par l'avance 12.d5!?, car après le thématique 12...♗a5?! 13.e5! ♘xc4 14.♙xc4 ♗xc4 15.d6 la forte chaîne de pions blanche enserre les forces noires. Toutefois dans la partie Radjabov-Lékó, Monte Carlo (rapide) 2007, les Noirs jouèrent simplement 12...exd5! 13.cxd5 ♙xd3 14.♗xd3 fxe4 15.♗xe4 ♗d6 16.♗d3 ♗a5. Les actifs Cavaliers noirs disposent alors d'avant-postes en c4, b3 et d6, tandis les Blancs n'ont nulle cible à attaquer.

12...exf5 13.dxc5 bxc5 14.♙e3 d6!

Meilleur que 14...♗a5?!

15.♗g3 g6 (D)



Cette intéressante position a récemment été discutée dans plusieurs parties. Les Noirs ont l'avantage à long terme, car les Fous et le Cavalier blancs ne semblent pas très actifs, et parce qu'il est plus facile d'attaquer la faiblesse blanche en c4 que le pion arriéré noir en d6. Toutefois, le Roi noir est plus vulnérable que son homologue adverse et les Blancs peuvent profiter du man-

que de coordination actuel des forces noires.

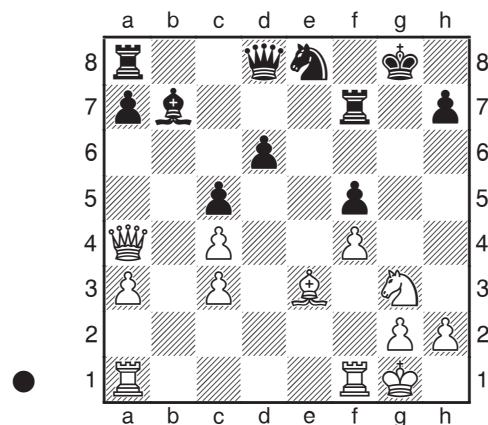
16.♙xf5!?

Les Blancs ont aussi tenté de prendre l'avantage en redéployant la Tour en e1, le Cavalier en d5 via f1-e3 puis le Fou e3 en h4, mais les Noirs peuvent devenir actifs sur la colonne e et mener leur Cavalier en e4, avec un bon jeu. Voyons un exemple récent : 16.♖e1 ♗a5 17.♗f1 ♗f6 18.♙f2 ♗d7 19.♗e3 ♖ae8 20.♙h4 ♙b7!? 21.♙f1 ♗e4 22.♗d5 ♙xd5 23.cxd5 c4 et les Cavaliers noirs, qui disposent d'avant-postes, sont meilleurs que les Fous blancs qui se sentent un peu mal à l'aise, I. Sokolov-Grischuk, Cañada de Calatrava (rapide) 2007.

16...gxf5 17.♗d5+ ♖f7

Meilleur que 17...♗h8!? 18.♗xc6 ♙xc4 19.♖fd1 ♗c8 20.♖xd6!? ♗xd6 21.♗xd6 ♗e6 22.♗xc5 avec compensation pour la qualité, Hillarp Persson-K. Ong, Stockholm 2007.

18.♗xc6 ♙b7!? 19.♗a4 (D)



Un moment important. Les Noirs, au prix d'un pion, ont réussi à éloigner la Dame blanche de l'aile roi et à accroître l'activité du Fou b7.

19...♗f6

Active la Dame, mais le vieux coup 19...h5!? est peut-être meilleur, suivi d'une continuation

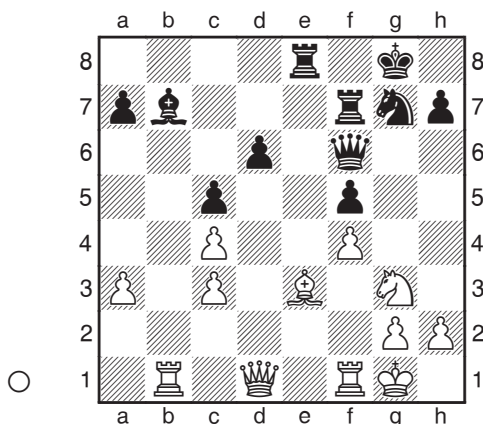
immédiate de l'avance pion h, créant un fort contre-jeu contre g2.

20. ♖ab1 ♘g7

Sur 20... ♗xc3 21. ♖fe1 ♘g7 22. ♙f2, les Blancs ont un léger avantage basé sur leur domination des colonnes ouvertes et la meilleure sécurité de leur Roi.

21. ♖d1 ♙e8! (D)

Active la Tour. 21... ♗xc3?! est inférieur à cause de 22. ♙xc5! dxc5 23. ♖xb7! ; la faiblesse du Roi noir apparaît plus clairement après ces simplifications.



22. ♖e1

Après 22. ♙d2 ♗g6 et ...h5, les Noirs aimeraient poursuivre leur contre-jeu sur l'aile roi, en avançant leur pion h.

22... ♗g6?!

Très ambitieux. Après 22... ♗xc3! la pression des pièces noires maintiendrait l'équilibre.

23. ♙f2! ♖xe1+ 24. ♗xe1 h5

Les Noirs comptaient sur cette attaque, mais la réplique inattendue de Nakamura bloque le pion h tout en donnant une case de fuite à son Roi.

25. h4! ♖d7 26. ♖d1

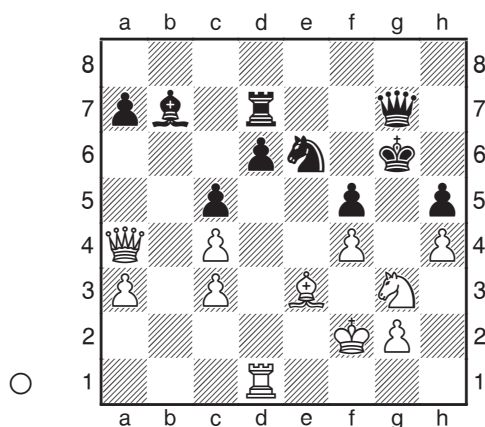
Lie les Noirs à la défense de h5 et crée des

menaces sur les cases blanches.

26... ♗h7 27. ♗a4 ♗f7 28. ♖d1 ♘e6 29. ♙e3 ♗g7?!

Occupe la case idéale du Cavalier ; mieux valait directement jouer 29... ♗g6!.

30. ♙f2 ♗g6 (D)



Les pièces noires se défendent l'une l'autre. Les Blancs entreprennent maintenant un regroupement terriblement efficace.

31. ♖d2!

Soudain surgit la menace ♗d1, visant d6 et h5.

31... ♗e7 32. ♗d1! ♗xh4 33. ♖xd6 ♙e7

Une défense passive n'aurait pas résolu le problème, par exemple: 33... ♖xd6 34. ♗xd6 ♗f6 35. ♗d7 ♙e4 36. ♗e8+ ♗f7 37. ♗h8 et les Blancs gagnent du matériel.

34. ♖d7! ♗h2?!

Misant tout sur les complications.

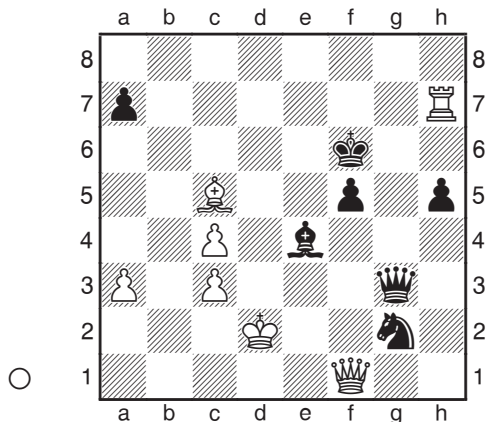
35. ♖xe7 ♗xg2+ 36. ♙e1 ♗xg3+ 37. ♙d2?!

Plus précis était 37. ♙f2! ♗xc3+ 38. ♗d2 et les Blancs gagnent.

37... ♗f6! 38. ♖h7 ♘xf4 39. ♗f1

39. ♗g1! donnerait moins de contre-jeu.

39... ♘g2 40. ♙xc5 ♙e4! (D)



Maintient les menaces et permet aux Noirs de poursuivre le combat, bien qu'objectivement la partie soit perdue.

41. ♖d4+ ♘e6 42. c5!

Avec la menace mortelle ♗c4+.

42... ♗g5+ 43. ♘d1 ♗g4+ 44. ♘c1 ♗g5+ 45. ♘d1

♗g4+ 46. ♗e2! ♘f4

Il faut absolument échanger les Dames ; sinon le Roi noir périra immédiatement.

47. ♗h6+ ♘d7 48. ♗xg4 hxg4 49. ♗h7+ ♘c6 50. ♗xa7 g3 51. ♗g7 g2 52. ♘d2

52. c4!? est meilleur, car le Roi noir a plus de mal à devenir actif.

52... ♘e6 53. ♗g8 f4

53... ♘d5!? 54. ♘f2 ♘c4 offrait plus de résistance.

54. ♘f2 f3 55. a4 ♘f4 56. ♘e3

Maintenant que les pions sont bloqués, les Noirs ne peuvent plus rien faire. La suite est simple.

56... ♘d5 57. ♗g4 ♘e2 58. c4 ♘f7 59. a5 ♘c3 60. ♗f4 ♘h5 61. ♘d2 ♘d1 62. ♗f6+ ♘c7 63. ♘e1 ♘b2 64. ♘g3+ ♘d7 65. ♘f2 ♘d1+ 66. ♘g1 ♘c3 67. ♘f2 ♘e4 68. c6+ ♘d8 69. ♗e6 ♘xf2 70. ♘xf2 ♘f7 71. a6 ♘xe6 72. a7 1-0

PARTIE 13

Ivan Sokolov - Judit Polgár

Hoogeveen 2006

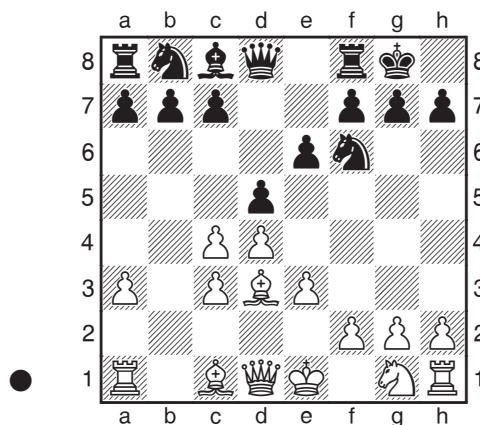
1. d4 ♘f6 2. c4 e6 3. ♘c3 ♘b4 4. e3 0-0 5. ♘d3 d5 6. a3

Ce coup a les mêmes objectifs que dans la partie précédente, mais il est maintenant meilleur, car les Blancs n'auront aucun mal à se débarrasser de leurs pions doublés.

6... ♘xc3+

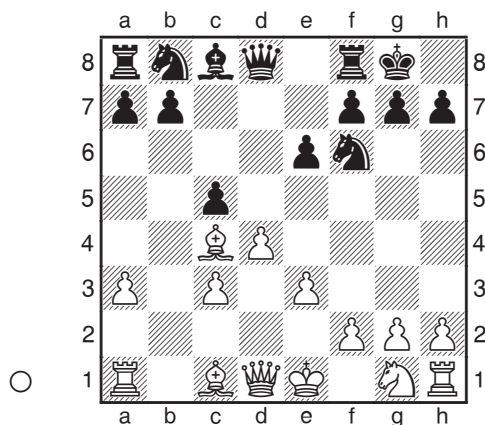
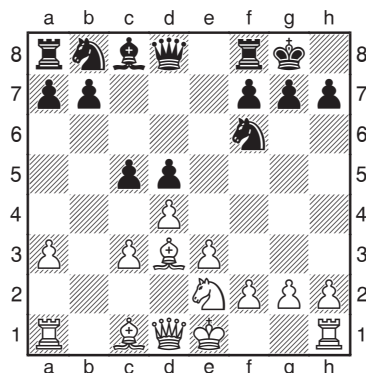
6... ♘e7 est possible, et mène à des positions du Gambit-Dame où les Blancs ont leur Fou en c1, derrière la chaîne de pions. Cependant, le temps perdu avec le Fou favorise les Blancs, car le coup a3 peut parfaitement s'avérer utile.

7. bxc3 (D)



7...dxc4!

Si les Noirs retardent cette capture, les Blancs prendront eux-mêmes en d5. Cela semble à première vue équivalent, mais à tort. Après 7...c5 8.cxd5 9.exd5 9.♖e2 (D), nous obtiendrions la structure rigide au centre qui devint très célèbre après la victoire de Botvinnik sur Capablanca au tournoi AVRO en 1938.



Les Noirs ont un développement facile et n'ont aucune faiblesse ; ils disposent même d'un plan pour éliminer l'un des Fous blancs (...b6 et ...♗a6), qui dans d'autres cas garantirait l'égalité. Toutefois, les Blancs ont une très forte majorité centrale et un plan clair : mener à bien l'avance e4 puis e5 et attaquer sur l'aile roi. Ils y parviennent par 0-0, f3, ♘g3 et dans certains cas ♗b2 pour défendre d4. Ils disposent également d'autres manœuvres telles que ♜a2-e2 et même l'avance g4. Dans ce type de lutte, les Blancs abandonnent l'aile dame, où ils perdent fréquemment du matériel, mais l'attaque sur l'aile roi est souvent décisive.

8.♗xc4 c5 (D)

Attaque le centre et permet à la Dame d'accéder à a5 ou c7.

Les Blancs ont la paire de Fous et une majorité de pions centrale, mais sont légèrement en

retard de développement et la position est plus ouverte et instable qu'avec la structure Botvinnik-Capablanca. Leurs plans à long terme consistent à avancer avec e4 ou c4, pour activer leur Fou de cases noires et créer des menaces sur l'aile roi, ou bien créer un pion passé sur la colonne d.

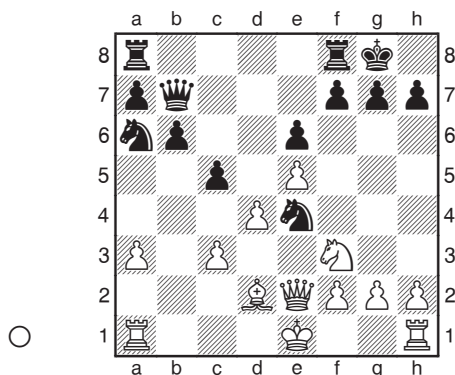
Le léger avantage de développement noir peut être exploité pour gêner le développement des Blancs et échanger l'un de leurs Fous (souvenez-vous des variantes avec ...b6 et ...♗a6), ou bien les Noirs peuvent s'en prendre à d4 avec l'avance ...e5, qui est impossible si les Noirs autorisent l'échange en d4. Il faut noter que dans la finale, après l'échange en d4, les Noirs conservent une majorité de pions à l'aile dame qui, associée au contrôle de la colonne c, peut donner l'avantage.

9.♖e2

Le meilleur. Les Blancs développent leur Cavalier et défendent leur pion c tout en laissant le pion f libre d'avancer.

9.♖f3 est paré par 9...♞a5!? et les Noirs répliquent à 10.♗b2 ou 10.♞c2 par 10...cxd4, laissant les Blancs avec une paire de pions isolés en c3 et d4. Après 10.♗d2, les Noirs peuvent

immédiatement éliminer la paire de Fous par 10...♗e4!?, mais 10...♖c7! est encore meilleur afin de poursuivre par le plan ...b6 et ...♗a6. Par exemple, 11.♗d3 b6 12.e4 (12.♖e2!? empêche ...♗a6, échangeant les Fous, mais après 12...♗b7 13.e4 ♖c6! les Blancs sont forcés d'entrer dans les complications pour défendre leurs pions centraux) 12...♗a6 13.♗xa6 ♗xa6 14.♖e2 ♖b7 15.e5 ♗e4! (D).



○

C'est le type de positions auquel les Noirs aspirent, car ils ont une structure de pions plus favorable et un meilleur contrôle des cases blanches, notamment d5. Leur majorité de pions de l'aile dame constitue un avantage en finale et il leur suffit de veiller à empêcher les Blancs d'amener un Cavalier en d6 pour développer une attaque sur l'aile roi, où ils ont plus d'espace.

9...♖c7

Libère la colonne d et interroge le Fou pour le forcer à décider quelle diagonale occuper.

10.♗a2

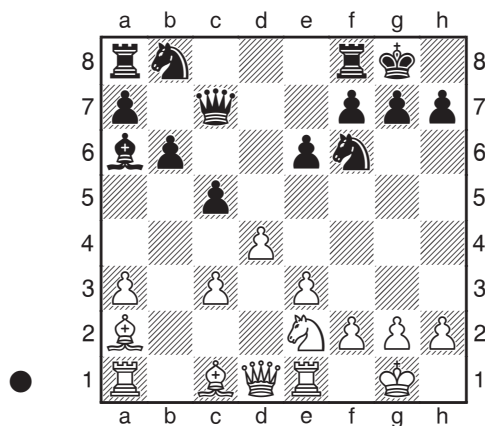
Sur 10.♗d3, les Noirs peuvent poursuivre le plan 10...b6 suivi de ...♗a6 même si, maintenant que le Fou a abandonné la diagonale a2-g8, il est également logique de jouer ...e5 et ...♗c6.

10...b6!

Polgár s'empare de la diagonale a6-f1 et notamment de c4, de façon à pouvoir échanger les Fous sur cette case ultérieurement.

11.0-0 ♗a6 12.♖e1 (D)

L'autre façon de fuir la pression du Fou avec la Tour est 12.f3 ♗c6 13.♖f2, mais la Tour ne fait pas bonne impression en f2. Les Noirs centraliseraient leurs Tours et échangeraient les Fous en c4 (...♗a5 et ...♗c4).



●

12...♗c6 13.♖g3

De g3, le Cavalier appuie e4 et peut bondir en h5, ou f5, si les Noirs jouent ...e5 à un moment donné.

Sur 13.♗b2, les Noirs sont bien s'ils suivent la recette bien connue consistant à mener leur Fou en c4: 13...♗a5! 14.♗g3 ♗c4.

13...♖ad8

L'idée d'empêcher l'avance e4 sera renforcée par ...e5 et ...♖d7 suivi de ...♖fd8. Il me semble plus logique de jouer 13...♖fd8! pour placer l'autre Tour en c8 et continuer rapidement avec le plan ...♗a5 et ...♗c4, pour que les Blancs n'aient pas le temps d'amener leur Tour dame en d1 et de répondre à ...♗c4 par ♗b1. Si les Noirs échangent les Fous de cases blanches, ils craignent peu l'avance e4, car ils obtiendraient

alors du contre-jeu sur les cases blanches et la colonne c.

14. ♖b2

14. ♘h5 élimine le défenseur du roque noir, mais après 14... ♗xh5 15. ♖xh5 ♙d3! les Blancs auront des difficultés à mobiliser leurs pions centraux pour activer leurs Fous.

14...e5 15. ♖c2!

Les Blancs peuvent ainsi redéployer harmonieusement leur Tour en d1, au lieu du moins logique 15. ♖c1 joué dans la partie Vallejo-Illescas, Ch d'Espagne par équipes, Sanxenxo 2004.

La recommandation de Polgár, 15.d5!?, fut jouée dans la rencontre Haimovich-E. Berg, Coupe d'Europe des Clubs, Kemer 2007 ; après 15... ♗a5 16.e4 ♘e8!? (Polgár recommande ici 16... ♙c4, mais 17. ♙c1! donne une meilleure partie aux Blancs) 17. ♖g4 ♘d6 18. ♖ad1 ♖d7 19. ♖h5, les Noirs s'embarquèrent dans la conquête de l'aile dame par 19... ♖a4, offrant aux Blancs des chances de contre-jeu sur l'aile roi. Il était plus prudent de garder la Dame au centre et de pénétrer avec les pièces mineures en c4.

15... ♖d7

15... ♗a5 est paré par 16.dxe5! et 17.c4!, sacrifiant la structure blanche mais ouvrant la diagonale a1-h8 au Fou b2.

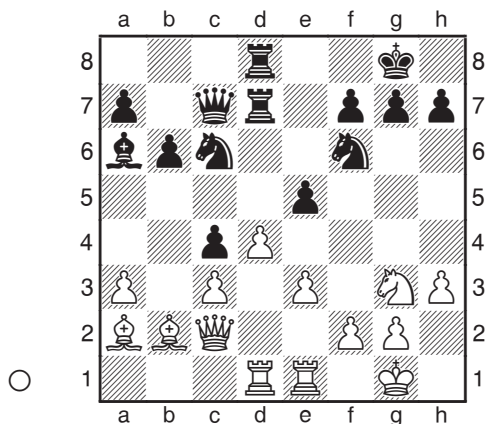
16. ♖ad1 ♖fd8 17.h3

Un coup utile qui ne gâche rien. Selon Polgár, mieux valait échanger les Cavaliers en e4 pour affaiblir l'aile roi et créer ensuite des menaces dans ce secteur par ♙b1.

17...c4! (D)

Notez que les Noirs sont incapables d'augmenter la pression sur d4, raison pour laquelle ils décident de compléter le blocus total de la position pour que les Fous ne disposent d'aucunes diagonales. 17... ♗a5? échoue sur le

thématique 18.dxe5 ♖xe5 19.c4 ♖e6 20. ♙b1!? ♖xc4 21. ♖xd7 ♖xd7 22. ♖f5 et les Noirs sont sans défense.



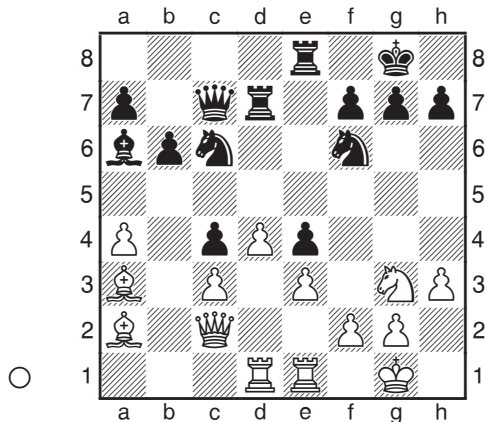
18.a4?

Affaiblit prématurément la case b4. Il valait mieux jouer 18. ♙b1! g6, et alors seulement 19.a4, contrant 19... ♖e8 par 20.e4!.

18... ♖e8! 19. ♙a3

Sokolov aurait dû empêcher l'avance ...e4 par 19. ♘e4, mais pas par 19.e4? car il a affaibli la case b4 par son dernier coup et 19... exd4 20.cxd4 ♘b4! suivrait, avec initiative aux Noirs.

19...e4! (D)



Achevant le blocus de la position, qui laisse les Noirs avec plus d'espace et la case d5 pour leurs pièces. Cela leur permet de lancer une offensive sur l'aile roi. Pendant ce temps, les Blancs demeurent confinés sur seulement trois rangées et manquent de ruptures de pions.

20. ♖b1 ♗d5

La concentration des forces sur l'aile roi créera des problèmes aux Blancs.

21. ♘e2! ♗g5 22. ♘f4 ♙c8?!

Laisse le pion c4 sans défenseur, ce qui offre du contre-jeu. Mieux valait jouer 22... ♗d7!? avec l'idée ... ♗d5, échangeant le Cavalier défenseur.

23. ♖e2

Comme l'indique Polgár, le correct 23. ♙a2! aurait contraint les Noirs à reconnaître leur erreur par 23... ♙a6 ou par la retraite du Cavalier de c6.

23... ♖d7 24. ♖xc4 ♘a5 25. ♖b4?!

Place la Dame à portée du Cavalier. 25. ♖e2 était préférable.

25... ♘d5! 26. ♘xd5?

Les Blancs auraient dû conserver à tout prix leur bastion défensif f4 par 26. ♖d6!? ♘xc3 27. ♗c1 ♘xb1 28. ♗xb1 ♖xa4 29. ♙b4 avec un fort contre-jeu pour le pion, car les pièces noires sont maintenant désorganisées.

26... ♖xd5!? 27. h4?!

La meilleure défense était 27. ♖d6! ♖f5 28. ♖f4! ♘c4 29. ♙c1 ♖g6 30. ♖h2 ♙d7 31. ♙c2

et les Blancs résistent, bien qu'évidemment les Noirs conservent l'initiative.

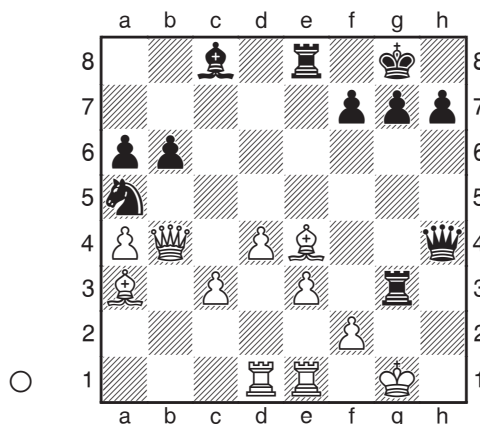
27... ♗g4 28. ♖b5 ♖d8! 29. g3 a6!

Déloge la Dame de b5, d'où elle attaque la Tour e8.

30. ♖b4?!

Il était plus prudent d'amener des pièces à la défense du Roi par 30. ♖f1 ♖xh4 31. ♙d6!?.

30... ♖xh4 31. ♙xe4 ♗xg3+! (D)



Après ce sacrifice de qualité, le Roi blanc reste à la merci des pièces noires, car il n'y a aucun moyen de défendre les cases blanches.

32. fxg3 ♖xe4 33. ♗d2

33. d5 ♘c4 34. ♗d4 ♖f3! perd également pour les Blancs.

33... ♖f3 34. ♙h2 ♖h5+ 35. ♙g1 ♖f3 36. ♙h2 ♙f5! 37. e4 ♙xe4 38. ♗xe4 ♖xe4 39. d5 ♘c4 0-1