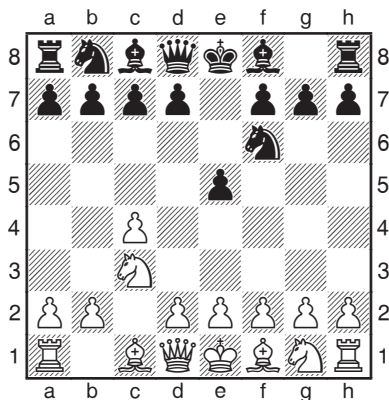


4. Les systèmes avec 2...♞f6 et g3

Introduction à 2...♞f6

1.c4 e5 2.♖c3 ♞f6 (D)

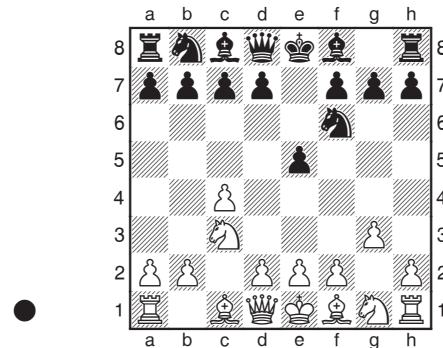


○

Après avoir exploré quelques autres coups après 1.c4 e5 2.♖c3, nous nous tournerons vers la continuation traditionnelle 2...♞f6, qui conteste les cases clés centrales d5 et e4. En jouant ainsi, les Noirs continuent à imiter le principal schéma blanc de la défense Sicilienne, à savoir 1.e4 c5 2.♞f3, et demandent à leur adversaire de s'engager dans une formation précise.

Dans ce chapitre, j'examinerai les systèmes avec un précoce g3 et ♟g2, en premier lieu 2.♖c3 ♞f6 3.g3 (D), qui historiquement a été au centre du développement de l'Anglaise.

Quand les Blancs jouent 3.g3, ils font ce qu'une grande majorité de joueurs de Sicilienne feraient avec les Noirs. À savoir que les aficionados de la Sicilienne utilisent ...g6 et ...♟g7 comme plan par défaut contre la plupart des variantes de la défense Sicilienne où les Blancs omettent le coup d4. Après 1.e4 c5, par exemple,



on voit 2.♖c3 ♞c6, et maintenant 3.g3 g6 ou 3.f4 g6. Contre 2.♞f3 ♞c6 3.♟b5, le fianchetto par 3...g6 est aussi le coup le plus populaire. Il est donc parfaitement logique de faire suivre 1.c4 e5 2.♖c3 ♞f6 par 3.g3. Ici, l'échange entre temps et information prend une importance spéciale, et l'on peut apprendre beaucoup de choses à la fois sur l'Anglaise et la défense Sicilienne en comparant et en opposant des positions similaires. Il apparaît que 3...♟b4, tout comme 3...c6, revêtent un caractère que l'on n'aurait pu prévoir en les examinant seulement avec le regard d'un joueur de défense Sicilienne.

On peut dire la même chose de l'autre ligne où les Blancs jouent un fianchetto, 1.c4 e5 2.g3. Cela rappelle furieusement le Dragon hyperaccélééré (1.e4 c5 2.♞f3 g6), avec les couleurs inversées ; et, là encore, la connaissance qu'ont les Noirs des intentions blanches leur permet de compenser leur temps de moins.

Comme à l'ordinaire, nous commencerons par nous orienter en regardant quelques troisièmes coups rarement joués par les Blancs. On

verra, dans cette partie, qu'ils ressemblent aux 2^e coups blancs du chapitre 2 et qu'ils peuvent même transposer.

VAN WELY - KASPAROV

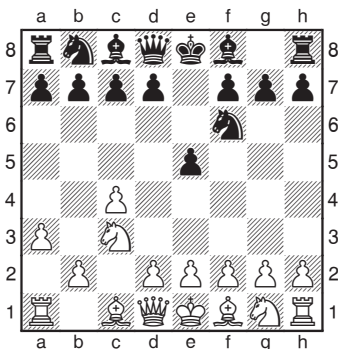
Tilburg 1998

1.c4 e5 2.♘c3 ♗f6 3.e3

Avec ce coup souple, les Blancs visent une sorte de défense Sicilienne inversée ou un schéma de défense Française menant de préférence vers des positions peu explorées. Bien que loin de constituer une menace pour les Noirs, 3.e3 est l'un des choix irréguliers les plus intéressants ; il peut aussi être utilisé à des fins de transposition.

Sinon, les Blancs peuvent jouer des coups de pions encore plus modestes. L'un d'eux, 3.d3, n'est pas très énergique, car il abandonne pour l'instant la possibilité d4. J'ai discuté et analysé cela au chapitre 2, sous l'ordre de coups 1.c4 e5 2.d3 ♗f6 3.♘c3.

De la même façon, 3.a3 (D) est flexible, mais trop modeste pour donner l'avantage.



Les Noirs ont plusieurs bonnes réponses, parmi lesquelles :

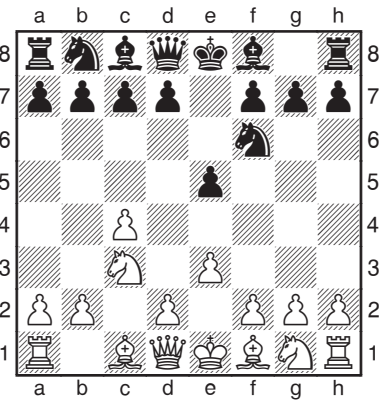
a) 3...♗c6 4.b4 (4.♗f3 g6 est une variante de

l'Anglaise des Quatre Cavaliers plaisante pour les Noirs – voir le chapitre 5) 4...g6 5.♗b2 ♗g7, avec égalité car tenter de troubler le développement des Noirs par 6.b5 ♗d4 (ou 6...♗e7 7.♗f3 d6) 7.e3 ♗e6 ne mène à rien.

b) 3...g6 est une autre bonne idée : 4.♗f3 ♗c6, projetant 5.b4?! e4! 6.♗g5 ♗g7 7.♖b1 0-0!, avec l'idée 8.♗gxe4 ♗xe4 9.♗xe4 ♖e8 ; nous verrons cela au chapitre 5, sous l'ordre de coups 2.♘c3 ♗f6 3.♗f3 ♗c6 4.a3 g6.

c) 3...c6 n'est pas passionnant, mais suffit : 4.♗f3 (4.d4 exd4 5.♖xd4 ♗a6!, et ...♗c5 arrive bientôt, avec la menace ...♗b3, illustrant les inconvénients de a3 ; les Blancs doivent éviter 6.b4?! c5! 7.♖e5+ ♗e7 8.b5 ♗c7) 4...e4 5.♗d4 d5. Cela donne une variante inversée de la Sicilienne Alapin (1.e4 c5 2.c3 ♗f6 3.e5 ♗d5 4.♗f3 ♗c6 5.d4), avec le coup de plus a3 pour les Blancs, qui ne constitue pas nécessairement un avantage pour eux. Le jeu peut se poursuivre 6.cx d5 ♗c5!? 7.♗b3 ♗b6, et prendre le pion c par 8.dxc6?! ♗xc6 est très risqué, comme dans la position inversée. Meilleur est 8.d3 exd3 9.♖xd3 0-0!, avec égalité.

Revenons maintenant à 3.e3 (D) :

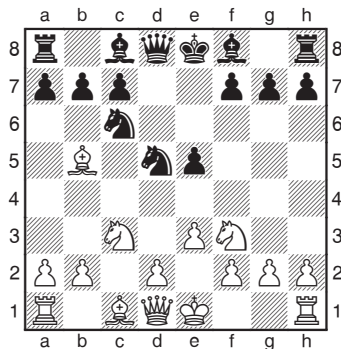


3...♗c6

Voici une paire d'alternatives pour les

Noirs, menant souvent à des structures et idées que nous avons vues ailleurs :

a) 3...d5 (quelque peu coopératif, mais pas forcément mauvais) 4.cxd5 ♖xd5 5.♗f3 (5.♖c2 ressemble à la Variante Taimanov de la Sicilienne) 5...♗c6 (5...♗xc3 6.bxc3 ♕d6 7.d4 est une autre position bien connue de la Sicilienne Taimanov inversée, où les Blancs ont un temps de plus : les Blancs veulent utiliser leur majorité centrale, tandis que les Noirs aimeraient jeter la panique sur l'aile roi ; je suppose que la plupart des forts joueurs préféreraient tenir les pièces blanches, mais c'est certainement jouable pour les deux camps). Après 5...♗c6, nous arrivons à une position qui peut aussi venir de l'ordre de coups plus conventionnel 2.♗c3 ♗f6 3.♗f3 ♗c6 4.e3 d5 5.cxd5 ♖xd5. À ce stade, le rare 6.♖c2 est une bonne alternative à examiner, mais le coup théorique est 6.♕b5 (D).



Les Blancs sont supposés être mieux ici, mais c'est loin d'être aussi clair. Les Noirs peuvent jouer 6...♗xc3 (6...♖d6!? semble lent mais n'est pas si facile à réfuter ; les Blancs ont tenté 7.d4 exd4 8.♗xd4!? ♗xc3 9.bxc3 ♕d7 10.0-0, avec seulement un léger avantage) 7.bxc3 ♕d6 (et non 7...e4?! 8.♗e5 ♖d5 9.♖a4 ♕d7 10.♗xd7

♗xd7 11.♕c4!) 8.e4 (8.d4 e4!, avec l'idée 9.♗d2 ♖g5!) 8...0-0 9.0-0 (9.d4?! a été recommandé, mais les Noirs peuvent jouer 9...exd4 10.cxd4 ♖e8! 11.e5 ♕b4+) 9...♖e7! 10.♖b1 ♕d7, avec égalité semble-t-il.

b) 3...♕b4 est un coup standard, que les Blancs jouent dans la Sicilienne. 4.♗ge2 a alors un temps d'avance sur la variante 1.e4 c5 2.♗f3 ♗c6 3.♕b5 e6!? 4.0-0 (4.♕xc6 est parfois joué) 4...♗ge7, souvent choisie par les grands maîtres. Une fois encore, la question est de savoir si un temps supplémentaire apporte un plus significatif aux Blancs. Un jeu intéressant en résulte ; par exemple 4...0-0 5.a3 ♕xc3 (5...♕e7 6.d4 aussi est compliqué) 6.♗xc3, et maintenant 6...c6 peut être paré par 7.d4 exd4 8.♖xd4 d5 9.b4, qui donne aux Blancs la paire de Fous avec un petit avantage. 6...♗c6 est donc plus naturel, après quoi 7.♖c2!? d5 8.cxd5 ♗xd5 9.♕d3 g6 10.♕e2!?, avec l'idée d3, produit une situation particulière et captivante. En comparaison avec une défense Sicilienne, on a du mal à savoir si le Fou noir absent a plus ou moins d'importance que le Cavalier blanc manquant.

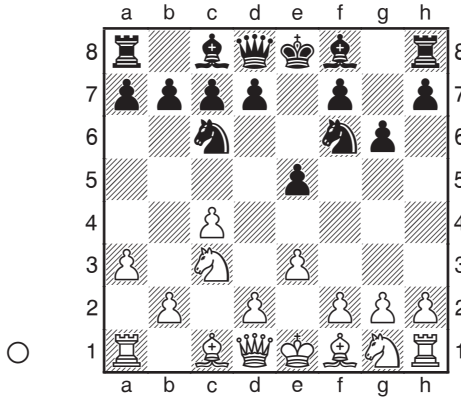
Nous voyons comment les positions inversées prennent un caractère qui leur est propre, ou à tout le moins ont leur propre dynamique. Si les Blancs se sentent à l'aise avec ces lignes et avec les options de notre partie principale, ils peuvent être contents d'utiliser 3.e3 pour commencer la lutte sans avoir besoin d'une préparation théorique trop poussée.

4.a3

C'est une tentative ambitieuse de s'étendre à l'aile dame. Au lieu de cela, 4.♗f3 transpose dans la variante 3.♗f3 ♗c6 4.e3, examinée au chapitre 5. Dans tous les cas, le développement rapide des Noirs rend 4.d4?! douteux, après 4...exd4 5.exd4 ♕b4! (par exemple, 6.d5 ♗e5!).

4...g6! (D)

Les Noirs ont le loisir de jouer un fianchetto, car les Blancs ne font pas pression sur le centre. De fait, le coup ...g6 est en règle générale un bon choix dans l'Anglaise, quand les Blancs se développent lentement.



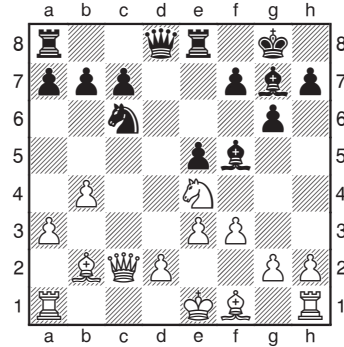
5.b4

Les Noirs peuvent égaliser contre 5.d4 par 5...exd4 6.exd4 d5, après quoi 7.♗g5 ♕e7! 8.♘f3 ♗g4 met en lumière le triste état dans lequel se trouve le développement de l'aile roi blanche.

5...♗g7 6.♗b2 0-0 7.d3

Bien que ce coup semble compatible avec une défense Sicilienne, les Blancs auront du mal à sortir leurs pièces de l'aile roi. Une approche dans le style Taimanov serait 7.♖c2!, et le jeu peut prendre de nombreuses directions; par exemple 7...♗e8 (tentant de décourager ♘f3 au moyen du coup ...e4) 8.♘ge2, et maintenant les Noirs peuvent jouer 8...d5!? 9.cxd5 ♘xd5 10.♘xd5 ♖xd5 11.♘c3 ♖d8! (11...♘d4? perd du matériel sur 12.0-0-0!, et 11...♖d7 ou 11...♗e6 invitent ♘e4-c5) 12.♘e4 ♗f5 13.f3!? (D).

C'est une position typiquement à double tranchant de la Sicilienne Taimanov, qui semble peu claire et serait amusante à jouer.

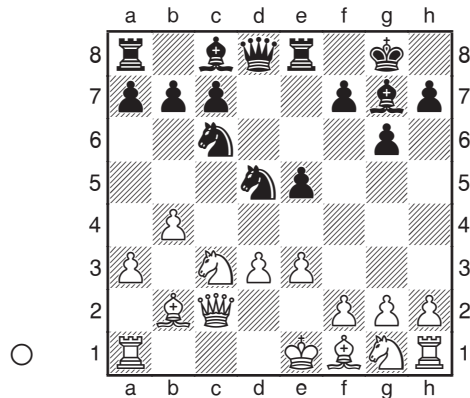


7...♗e8! 8.♖c2

Si les Blancs étaient dans une formation de Najdorf, avec ♘d2 au lieu de ♘c3, ils pourraient éviter ♖c2 et jouer 8.♘f3, mais ici ce coup est victorieusement paré par 8...e4! (exploitant le développement vélocé des Noirs; ces derniers peuvent aussi sortir leurs pièces rapidement par 8...d5 9.cxd5 ♘xd5 10.♘xd5 ♖xd5, avec l'idée 11.♗e2?! a5!) 9.dxe4 (9.♘xe4?! ♘xe4 10.♗xg7 ♘xf2! 11.♗xf2 ♗xg7) 9...♘xe4 10.♖c2 ♘xc3 11.♗xc3 d6, projetant ...♗f5 ou ...♗g4.

8...d5! 9.cxd5 ♘xd5 (D)

Les Blancs ont maintenant une formation normale de Sicilienne à l'aile dame, mais sont en grand retard de développement.



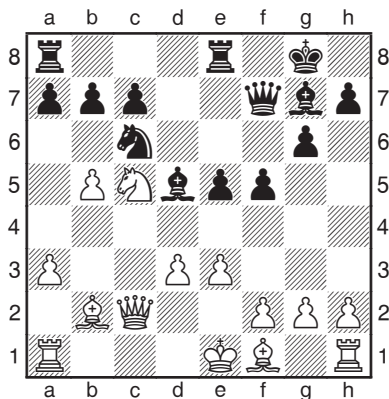
10.♘xd5

Une erreur classique est 10.♗ge2?? ♗dxb4!. 10.♙e2 est une bonne alternative. Mais pas 10.♗f3?, à cause de l'astuce standard 10...a5! 11.b5 ♗d4! 12.exd4 ♗xc3 13.dxe5 ♙xe5 14.♙d2! (14.♗xe5 ♗xe5+ 15.♙d2 ♖g5+ 16.♙xc3 ♗c5+) 14...♗e4+ 15.♙c1 ♙xb2+ 16.♖xb2 ♗d6, avec des coups tels que ...♙g4 et ...c6 à suivre.

10...♖xd5 11.♗e2 f5 12.♗c3 ♖f7!

Un coup simple, mais facile à rater. Maintenant, il est difficile d'empêcher ...♙e6-b3 (si seulement les Blancs disposaient du Cavalier de la Najdorf en d2 !), et une fois qu'il sera joué, les Blancs n'auront pas de bons emplacements pour leurs pièces. Ils tentent donc d'amener leur Cavalier en c5 avant que cela ne se produise.

13.♗a4 ♙e6 14.♗c5 ♙d5 15.b5 (D)



15...♗d4!

Un joli thème de la défense Sicilienne. À première vue, c'est un choix évident, mais les conséquences doivent encore être correctement calculées et jugées.

16.exd4 exd4+ 17.♙e2 ♙xg2 18.0-0-0 ♙xh1 19.♖xh1

Pour l'instant, la position semble tenir pour les Blancs, mais tout se produit avec gain de temps :

19...♖d5!

Ce coup centralisateur menace ...♖xh1+ et ...♗xe2!.

20.♖e1

20.♗g1? perd sur 20...♗xe2!.

20...♖e5! 21.♖b3?! ♖xb3 22.♗xb3 ♗ae8! 23.♙d1

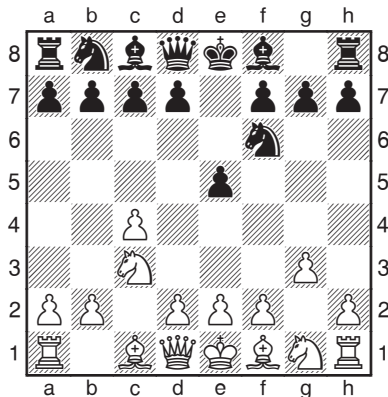
C'est un coup déprimant à jouer, mais qui tient tactiquement : après 23.♗xd4 ♗5e7 24. d2 ♗d7, les Noirs gagnent une pièce.

23...♖xb5 24.♙f3 ♗xe1+ 25.♙xe1 c6 26.♙d1 a5! 27.♙xd4 a4 28.♙xg7 ♙xg7 29.♗d2 ♗e5+ 30.♙e2 b5

Les Noirs ont deux pions et une Tour contre deux pièces (ces dernières sont généralement inférieures en finale), mais les Blancs ont quatre pions isolés et leurs pièces n'ont pas de jeu. Les Noirs parvinrent sans surprise à gagner. Mais 3.e3 est un petit coup dont il y a beaucoup à apprendre.

Les options au 3^e coup des Noirs

Revenons maintenant à 3.g3 (D), le sujet principal de ce chapitre, décrit ci-dessus en termes généraux.

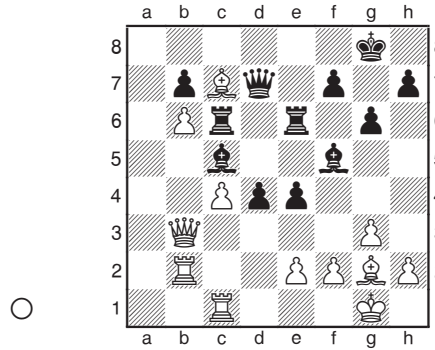


J'ai consacré la plus grande partie de mon attention à 3...♙b4 et 3...c6. Néanmoins, en sui-

vant la philosophie consistant à partir de la base, je jeterai un rapide coup d'œil à certains autres troisièmes coups noirs, en commençant par ceux-là :

a) 3...g6 mène normalement à un autre système, très souvent relié à la défense Est-indienne. Les Noirs ont alors deux façons d'éviter les variantes standards que l'on trouve plus loin dans ce livre. La partie Chiburdanidze-Uhlmann, Aruba 1992, est une jolie partie qui illustre certaines idées de base : 4.♗g2 ♗g7 5.d3 (j'ai remanié l'ordre de coups de la partie pour montrer que 5.♗f3 est la façon normale de lutter pour un avantage en jouant d4 ; en réalité, soit les Noirs optent pour une lente défense Est-indienne après 5...d6 6.d4, soit ils acceptent une ligne théoriquement légèrement inférieure après 5...♗c6 6.0-0 0-0 7.d4 exd4 8.♗xd4 ; il est intéressant de noter, toutefois, que certains fort joueurs utilisent cette dernière variante) 5...0-0 6.♗f3 ♗e8 (par leur ordre de coups, les Noirs se sont passés de ...d6 et peuvent maintenant tenter de jouer directement ...d5) 7.0-0 c6!? 8.♗d2?! (un coup lent ; les Blancs devraient probablement agir avec plus de hâte ; ils peuvent par exemple décourager ...d5 par 8.♗g5, projetant 8...h6 9.♗xf6 ♗xf6 10.e3, avec l'idée d4, même si cela abandonne la paire de Fous) 8...♗a6 9.♗b1 d5 10.b4 dxc4?! (10...♗c7 assure simplement aux Noirs un centre idéal, bien protégé, et la meilleure partie) 11.♗xc4 ♗d5!? 12.♗xd5?! (les Blancs peuvent éviter de renforcer le centre noir en ignorant le pion b ; Ribli recommande 12.♗e4!, avec l'idée 12...♗axb4 13.♗cd6 ♗e7 14.♗g5!, donnant l'avantage) 12...cxd5 13.♗e3 ♗e6 14.♗a4 ♗c7 15.b5 ♗d7 (les Noirs ont le centre et menacent ...a6) 16.♗b3 d4! 17.♗c4 ♗d5 18.♗d2 ♗b6! 19.a4 ♗xc4 20.dxc4 ♗ac8 (les Noirs ne font pas qu'attaquer le pion c arriéré ; plus

important encore, leur propre centre de pions est prêt à avancer) 21.♗fc1 ♗f8!? 22.a5 ♗f5 23.♗b2 e4 24.b6 axb6 25.axb6 (25.♗xb6 se heurte à 25...♗a3) 25...♗c5 26.♗f4 ♗c6! 27.♗c7 ♗ee6 (D).

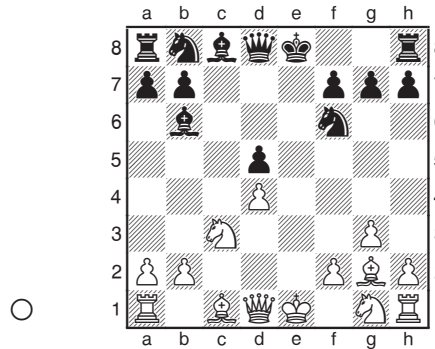


Une belle illustration de la centralisation ! La partie se conclut par 28.♗a4 ♗g7 29.♗a5 ♗e7 30.♗b5 h5 31.♗a1 h4 32.gxh4 ♗g4 33.♗d2 d3 34.♗f1? ♗xf2+ 35.♗h1 ♗f6, 0-1.

b) 3...♗c5 (c'est un coup légitime, comme il l'est après 3.♗f3 ♗c6 4.g3) 4.♗g2, et maintenant :

b1) Une très intéressante option est 4...c6 5.e3 (ou 5.♗f3 e4 6.♗g5 d5 7.d4 ♗e7, et le centre noir tient), et maintenant :

b11) 5...d5 6.cxd5 cxd5 7.d4! exd4 8.exd4 ♗b6!? (D).



Ces positions symétriques tendent à favoriser le camp dont le Cavalier roi peut aller en e2/e7 plutôt qu'en f3/f6, car de là il peut attaquer le pion d adverse. Savoir si un tel avantage est suffisant pour être converti en gain est une autre question, mais ici les Blancs sont mieux après 9.♗ge2 ♖c6 10.♙g5 ♗e6 11.0-0 0-0 12.♗f4.

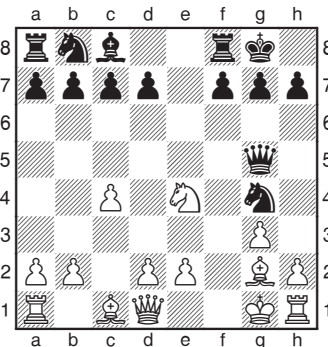
b12) Les Noirs peuvent aussi jouer 5...0-0, après quoi le jeu normal serait 6.♗ge2 d5 7.d4 exd4 8.exd4 ♗b6 9.cxd5 ♖xd5 10.♖xd5 cxd5 11.♖c3 ♗c6 12.♗e3 ♗e6, avec une partie équilibrée. Ainsi, 4...c6 n'est sans doute pas idéal pour créer un jeu dynamique, mais il offre aux Noirs des chances d'égaliser.

b2) Le coup noir le plus évident est 4...0-0. Puis :

b21) Une position typique peut alors surgir après 5.e3 d6 (5...c6 transpose dans la ligne « b12 ») 6.♗ge2. Si les Noirs jouent rapidement ...♗c6, nous entrons dans les eaux de l'Anglaise fermée (chapitre 6). Mais s'ils jouent sans ...♗c6, il se produit des positions singulières ; par exemple 6...a6 (6...c6!? est l'autre façon de préserver le Fou ; par exemple 7.0-0 ♗b6 8.b3 ♗f5 9.d4 ♗e8 10.h3 h6, Maus-Dankert, Hambourg 1993, et maintenant les Blancs pourraient tenter 11.♗a3 ♗d7 12.g4 ♗g6 13.d5 ♗c7 14.♗g3) 7.0-0 ♗e8 8.d4 ♗a7 9.♗c2!, et les Blancs sont légèrement mieux.

b22) 5.♗f3 est une réponse évidente à 4...0-0. La partie peut devenir sauvage après 5...e4 6.♗g5 (Marin suggère 6.♗h4!?, avec l'idée qu'après 6...♗e8 7.0-0, 7...d5 8.cxd5 ♗d4!? {8...g5? 9.d4}, 9.d3 donne une meilleure partie aux Blancs ; mais 7...d6 8.d3 exd3 9.♗xd3 ♖c6 n'est pas si clair) 6...♗xf2+! 7.♗xf2 ♗g4+ 8.♗g1 ♗xg5 9.♗xe4 (D).

9...♗e7 (9...♗g6!?) 10.d4! (après 10.h3 ♗e5,



11.d3 d6 12.♗h2 mena à une égalité approximative dans la partie Brestian-Eisterer, Ch d'Autriche par équipes 1990, mais 11.b3! est peut-être une amélioration) 10...h6 11.♗f3 d6 12.♗g2, Kramarik-Tihlarik, Bratislava 1991. Les Fous et le centre des Blancs commencent à devenir menaçants. Après 12...f5, 13.♖c3! ♗f6 14.♗e1 préserve l'avantage.

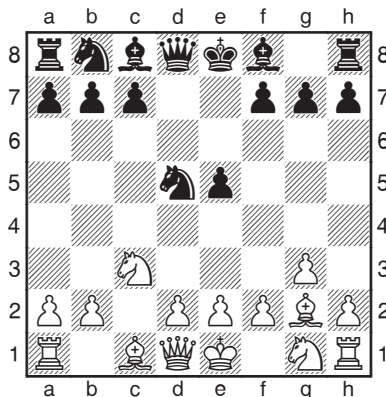
VASSALLO - FERRÓN GARCÍA

Alicante 2001

1.c4 e5 2.♖c3 ♗f6 3.g3 d5

Cela transpose généralement dans un Dragon en premier (chapitre 5), mais il y a des alternatives légitimes.

4.cxd5 ♖xd5 5.♗g2 (D)



S'ils le veulent, les Blancs peuvent éviter certaines lignes secondaires par 5.♘f3, après quoi 5...♖c6 6.♙g2 transpose dans les lignes populaires du Dragon inversé, au chapitre 5. Les Noirs peuvent aussi continuer par 5...♗xc3 6.bxc3 ♙d6 (6...e4? 7.♖a4+), et obtenir une position passablement normale.

5...♗xc3

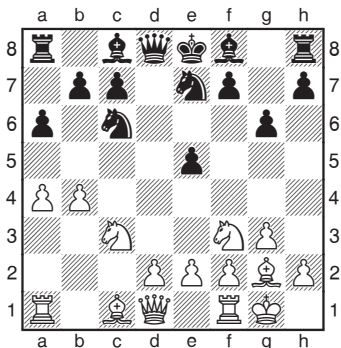
Comme toujours, les Noirs ont le choix :

a) 5...♖b6 6.♘f3 ♖c6 transpose dans les lignes du Dragon en premier du chapitre 5.

b) 5...♙e6 6.♘f3, et maintenant 6...♖c6 transpose encore au chapitre 5, et contre tout autre coup noir qui protège le pion e, il suit d4.

c) 5...c6 a été joué un nombre étonnant de fois, mais simplement 6.♘f3, suivi par 0-0 et d4, garantit un avantage sans détours.

d) 5...♗e7 6.♘f3 ♖bc6 a été populaire. L'idée des Noirs est de contrôler d4, et ils joueront probablement un schéma de Sicilienne fermée inversée, par ...g6 et ...♙g7. Les Blancs peuvent toutefois utiliser leur temps de plus de diverses façons. Le cours de la partie Larsen-Lehmann, Palma de Majorque 1967, illustre une attaque de minorité à l'aile dame dans le style de la Sicilienne : 7.b4! a6 8.0-0 g6 9.a4! (D).



9...♙g7 (9...♖xb4 10.♗xe5 ♙g7? 11.♗xf7!)

10.♙a3 0-0 11.b5 ♗d4 12.♗g5! (meilleur est 12.e3! ♗e6 13.♖b3) 12...axb5 13.axb5 ♙d7?! (13...h6! 14.♗ge4 f5 15.♗c5 ♗xa3! 16.♗xa3 ♖d6 17.♗3a4 b6 aurait été une parade efficace) 14.♙xb7 ♖b8 15.♙g2 ♖xb5 16.♗xb5 ♙xb5 17.♖b1 h6 18.♗e4 ♖e8 19.d3, et les Blancs ont des Fous actifs, ainsi que de fortes cases pour leurs pièces face au pion c isolé noir. Ce sont des avantages suffisants pour gagner la partie.

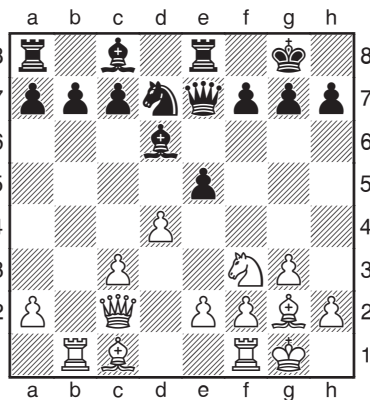
6.bxc3 ♙d6 7.♘f3 0-0 8.0-0

La majorité centrale des Blancs leur donne aussi l'avantage dans les lignes lentes ; par exemple, 8.d3 c6 9.0-0 ♗d7 10.♗d2!? (10.♖b1) 10...♖b6 11.a4 ♙e6 12.a5 ♗d5 13.♙b2 et c4.

8...♗d7 9.d4 ♖e8 10.♖c2 ♖e7

La combinaison de ...♖e8 et de ...♖e7 est prévue pour empêcher l'avance e4.

11.♖b1!? (D)



En retour pour des lignes ouvertes et de l'activité pour leurs pièces, les Blancs autorisent les Noirs à abîmer leur structure de pions.

11...exd4 12.♗xd4 ♖b6 13.a4 a5 14.♖b5! ♖a6 15.♗xd6 ♖xd6 16.♖d1 ♖e7 17.♖d4! c6 18.c4 ♙e6 19.♙e3 ♗c8 20.c5 ♖a7 21.♙f4

Les Tours actives et la paire de Fous des Blancs dominent le jeu, et ces derniers finirent par gagner.