

# INTRODUCTION

Je suis heureux de présenter ce livre sur la variante principale de la Slave, qui est mon premier ouvrage chez Olibris. Il entend offrir au lecteur une bonne compréhension de toutes les lignes de jeu survenant après 1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.♘c3 dxc4. Ce n'est pas un livre de théorie, bien que je me penche sur les lignes théoriques compliquées quand c'est nécessaire, notamment dans les variantes populaires les plus critiques.

La variante principale de la Slave est une ouverture classique qui a été jouée non seulement dans plusieurs matches pour le Championnat du monde, mais aussi par la plupart des meilleurs grands maîtres actuels. La liste des joueurs qui l'ont employée inclut les champions du monde Alekhine, Euwe, Smyslov, Petrossian, Kasparov, Kramnik, Khalifman, Ponomarev, Topalov et Anand. La liste des joueurs modernes de premier plan est encore plus étoffée : Akopian, Aro-nian, Bacrot, Bareev, Beliavsky, Bu Xiangzhi, Carlsen, Gelfand, Grischuk, Harikrishna, Ivanchuk, Kamsky, Kasimdzhanov, Lautier, Malakhov, Morozevich, Rublevsky, Sakaev, Shirov, I. Sokolov, Van Wely, Wang Yue et Yakovenko. Ce qui est vraiment étonnant, dans ces listes, c'est que chaque joueur cité a joué la variante principale de la Slave *avec chaque camp*. Non seulement la ligne principale de la Slave est indubitablement correcte, mais elle mène aussi à des positions très intéressantes.

Ce début m'intéresse depuis fort longtemps. La variante principale de la Slave a constitué le socle de mon propre répertoire durant plus d'une décennie, et je crois fermement que la compréhension des structures de pions et du jeu de pièces sera le principal facteur de succès des lecteurs, quand ils utiliseront cette ouverture. Mais commençons par voir comment on atteint nos positions de base.

## 1.d4 d5 2.c4 c6

Ce coup est constitutif du système Slave. 2...e6 est également très solide, et il est étudié dans l'ouvrage de James Rizzitano : *Le Gambit-Dame Refusé expliqué*. En jouant 2...c6, les Noirs manifestent leur désir de développer leur Fou c8 avant de jouer ...e6.

## 3.♘f3

Les Blancs utilisent parfois l'ordre de coups vicieux 3.♘c3 ♘f6 4.e3. Ici, le développement souhaitable 4...♙f5 se heurte au gênant 5.cxd5 cxd5 6.♖b3!, qui exploite les faiblesses en b7 et d5. Cela dit, 4.e3 engage assez les Blancs, qui ont aussi enfermé leur Fou dame. Les Noirs dis-

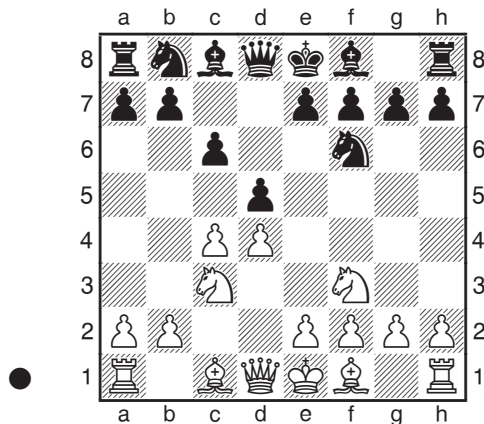
posent de plusieurs façons de réagir. Ils peuvent répliquer par 4...e6, se dirigeant vers la défense Semi-Slave. Maintenant que les Blancs ont opté pour 4.e3, il n'y a plus à s'inquiéter des variantes à base de 5.♙g5. Le coup 4...a6 constitue une autre option, avec une Slave Chebanenko. Là encore, du fait que les Blancs ont joué 4.e3, les Noirs ont moins de lignes de jeu à retenir. Moins fréquent est 4...g6, un hybride de Slave et de Grünfeld appelé défense Schlechter. Les Noirs peuvent encore jouer 3...dxc4, abandonnant le centre immédiatement. Les quatre possibilités sont jouables, le choix des Noirs étant largement une affaire de goût.

Les Noirs doivent aussi être prêts à affronter la variante d'échange de la Slave, 3.cxd5 cxd5.

3...♘f6 4.♘c3 (D)

Maintenant, les Blancs peuvent aussi jouer 4.e3, et les Noirs ont la possibilité d'opter pour une Semi-Slave avec 4...e6 (ces lignes sont étudiées par Reinaldo Vera dans : *La Méran expliquée*) ou demeurer dans les eaux de la Slave par 4...♙f5 (ou 4...♙g4). Comparé aux lignes mentionnées plus haut, 5.cxd5 cxd5 6.♖b3 est moins dangereux car il y a moins de pression sur le pion d5, ce qui fait que les Noirs peuvent confortablement défendre b7 par 6...♗c7. Une fois de plus, 4...a6 constitue ici aussi une option majeure.

Comme au coup précédent, 4.cxd5 cxd5 conduit à la variante d'échange de la Slave.



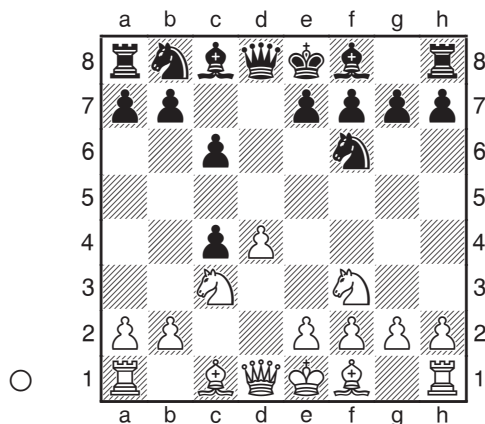
4...dxc4 (D)

L'un des atouts de la défense Slave est sa flexibilité. 4...e6 (la Semi-Slave) tout comme 4...a6 (la Slave Chebanenko) constituent d'importantes options.

L'immédiat 4...♙f5?! se heurte une fois de plus à 5.cxd5 cxd5 6.♖b3.

On se concentrera dans cet ouvrage sur 4...dxc4, par lequel les Noirs cèdent le centre

afin de développer leur Fou c8. On peut aussi jouer ...b5, rendant difficile la récupération du pion c4 par les Blancs.



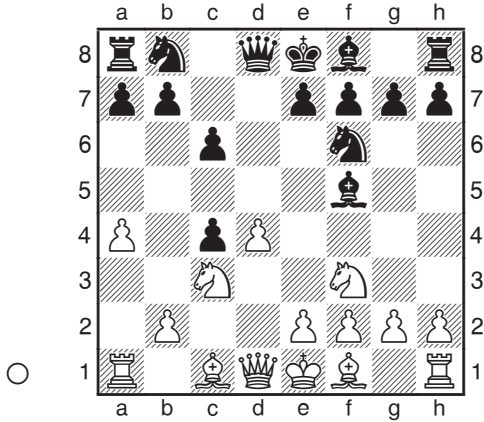
C'est cette position qui constitue la variante principale de la Slave.

5.a4

Le coup le plus important. En empêchant ...b5, les Blancs s'assurent de pouvoir récupérer le pion. Le solide 5.e3 permet aussi aux Blancs de regagner le pion, mais après 5...b5 6.a4 b4, les Blancs devront perdre du temps à déplacer leur Cavalier. L'agressif 5.e4 s'empare immédiatement du centre, mais c'est un authentique gambit, car les Blancs ne récupéreront pas leur pion. Ces deux coups sont traités au chapitre 7.

5...♙f5 (D)

Les Noirs disposent de deux alternatives à ce coup de développement naturel. La variante Bronstein, 5...♙g4, est plutôt risquée, tandis que la variante Smyslov, 5...♘a6, est légèrement passive. Ces deux coups sont examinés au chapitre 6.



Les Blancs sont maintenant à la croisée des chemins. Il y a selon la théorie deux options principales, qui mènent à des milieux de jeux assez différents.

### La variante Hollandaise

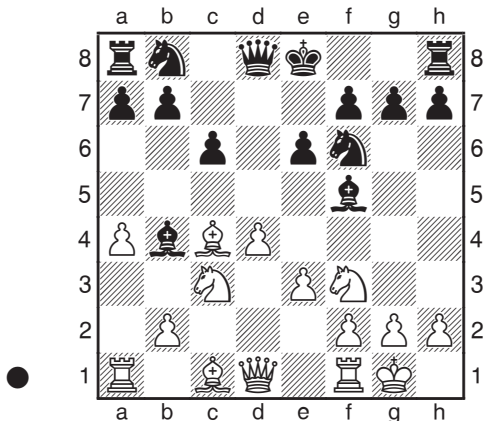
6.e3

C'est le choix classique. Les Blancs récupèrent immédiatement le pion.

6...e6 7.♗xc4 ♘b4

Les Noirs profitent du trou en b4 créé par le 5<sup>e</sup> coup blanc tout en empêchant la poussée e4.

8.0-0 (D)

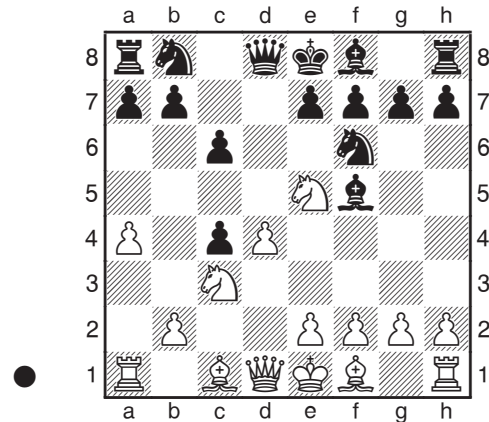


C'est le point de départ de la variante Hollandaise. Les Noirs doivent déjà décider quel ordre de coups adopter : ils peuvent jouer soit 8...♗bd7, soit 8...0-0. La différence entre ces coups est étudiée dans les deux premiers chapitres de cet ouvrage. Contre l'un ou l'autre coup, les Blancs devront choisir entre deux façons principales de lutter pour l'avantage : ils peuvent viser à un rapide e4 par 9.♗e2 (chapitre 1) ou tenter d'enfermer le Fou noir f5 en jouant 9.♗h4 (chapitre 2). Les deux plans mènent à des milieux de jeu nécessitant davantage une bonne compréhension des positions standard que des connaissances théoriques précises.

### La variante Centrale

6.♗e5 (D)

L'autre choix principal.



Cette continuation ambitieuse illustre la tentative blanche de dominer le centre par f3 et e4. Si les Blancs y parviennent sans faire la moindre concession, le Fou f5 pourrait être exclu du jeu, raison pour laquelle les Noirs doivent prendre des mesures concrètes contre ce plan. Il existe

quatre façons principales de lutter contre les intentions blanches.

Dans les deux premières, les Noirs jouent 6...♗bd7, interrogeant le Cavalier blanc. Après 7.♘xc4, les Noirs ont encore le choix. 7...♙c7 vise à un rapide ...e5, sur quoi le jeu peut vite devenir extrêmement tranchant. Nous verrons cette suite au chapitre 3. Plus solide est 7...♗b6 8.♗e5 a5, et les Noirs continuent généralement par ...e6 ou ...♗fd7, en fonction du jeu adverse. Cette approche est étudiée au chapitre 4.

Les deux autres façons, pour les Noirs, de combattre le plan des Blancs commencent par 6...e6. Après 7.f3, les Noirs peuvent proposer un sacrifice de pièce par 7...♗b4 8.e4 ♗xe4 ou bien frapper au centre par 7...c5. Ces méthodes sont toutes deux discutées au chapitre 5.

Normalement, le jeu après 6.e3 requiert surtout une familiarité plutôt générale avec les structures de pions qui surviennent, tandis que 6.♗e5 nécessite des connaissances un peu plus concrètes. Pour cette raison, celui qui souhaite s'essayer à jouer avec les Noirs a intérêt à préparer quelque chose contre 6.♗e5. Toutefois, les deux bords de l'épée sont tranchants, et les Blancs doivent eux-mêmes connaître pas mal de systèmes différents pour jouer 6.♗e5 !

J'espère que le lecteur prendra autant de plaisir à lire ce livre que j'en ai eu à l'écrire, et je souhaite à chacun de nombreux succès dans ce début riche, avec l'une et l'autre couleurs !

David Vigorito  
Lowell, Massachusetts, novembre 2008