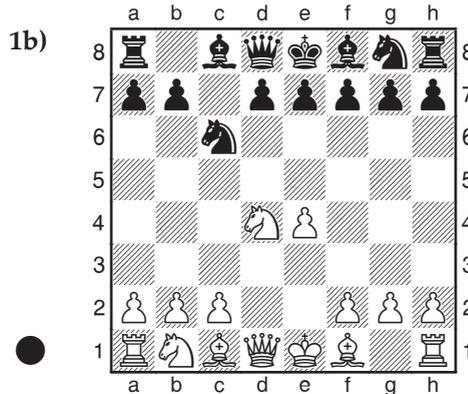
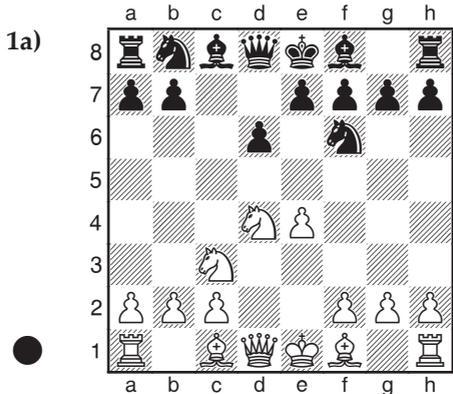


Les Blancs relèvent le gant

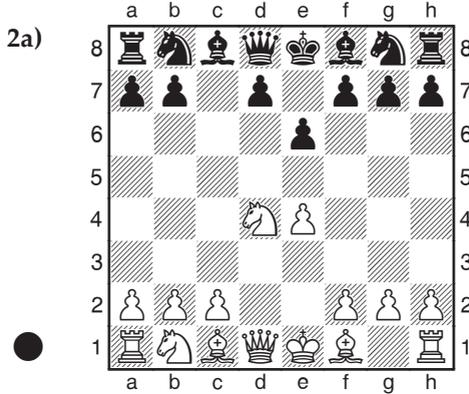
L'option la plus agressive pour les Blancs, la plus populaire aussi, est de jouer **1.e4 c5 2.♘f3 et 3.d4**, pour ouvrir le centre et développer rapidement les pièces. Les Noirs vont devoir s'arc-bouter pour défendre leur position contre l'inévitable assaut. Mais s'ils y parviennent sans faire trop de concessions, ils auront de belles perspectives à long terme avec un fort centre de pions et du jeu sur la colonne c. Après **2...d6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 ♘f6 5.♗c3 (1a)**, **2...♗c6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 (1b)** ou **2...e6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 (2a)**, les Blancs doivent identifier le principal inconvénient du dispositif adverse et jeter toutes leurs forces dans la bataille pour l'exploiter. Il peut s'agir de pousser certains pions de l'aile roi (voire tous !) pour harceler les pièces noires ou enfoncer les défenses adverses ; ou bien d'un jeu central avec sacrifices en d5, f5 ou e6 pour ouvrir des lignes et extirper le Roi noir hors de son repaire en e8 ; à moins que les Noirs n'autorisent une liquidation chirurgicale vers une finale favorable. Les Noirs doivent conserver de la souplesse, exploiter le moindre contre-jeu et ne pas faire plus de concessions positionnelles que strictement nécessaire pour leur survie.

Positions de base de la Sicilienne ouverte

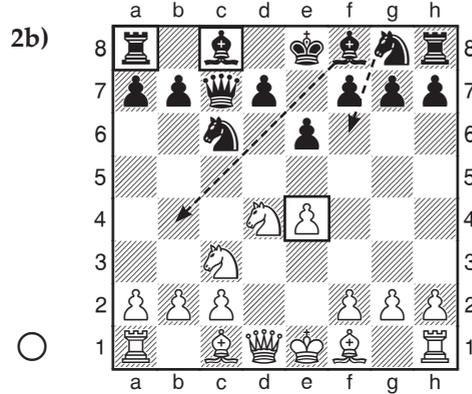


Nous verrons la Najdorf (5...a6) et la Dragon (5...g6) plus loin. 5...e6 6.g4! est à comparer avec les lignes de Najdorf. 5...♗c6 6.♗g5 (4) maintient les Noirs sous pression.

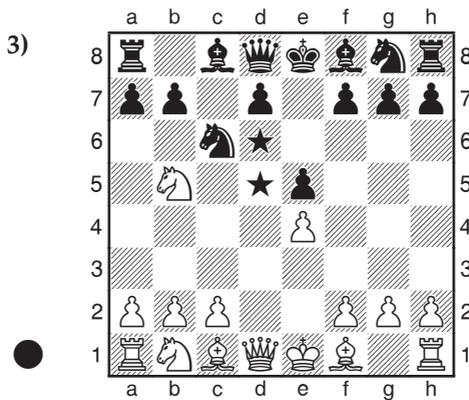
4...g6 5.c4 constitue l'état de Maróczy, avec un jeu plus lent dans lequel les Noirs manquent d'espace. 4...e5 5.♗b5 (3) est une idée plus tranchante, et pour 4...♗f6 5.♗c3 e5, voir page 72.



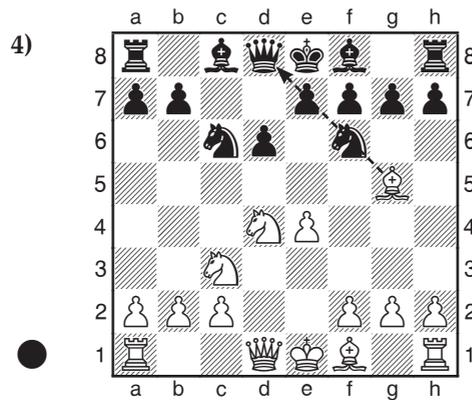
4...a6 est souple, mais la réplique 5.♗d3 aussi, avec des idées de c4 pour empêcher ...b5. 4...♘f6 5.♗c3 ♗b4?! 6.e5 ♘e4 7.♙g4 entraîne des complications. 4...♗c6 5.♗c3 ♙c7 (2b) est plus sûr et plus fréquent.



Les Noirs ont des idées de ...♗b4 avec pression sur le pion e4. Mais après 6.♗e2 a6 7.0-0 ♘f6 (et non 7...♘ge7? 8.♗db5!!) 8.♗e3 ♗b4, le subtil 9.♘a4 vient porter le jeu sur l'aile dame endormie et les choses s'enveniment.



Compare 5...d6 avec la page 72 ; les Blancs peuvent jouer 6.c4, tandis que les Noirs ont de nouvelles options comme ...♗e7-g5. L'ancienne ligne 5...a6 6.♗d6+ ♗xd6 7.♙xd6 7.♙xd6 entraîne des complications après 7...♙f6 8.♙d1! ♙g6 9.♗c3 d5!?



Les Blancs luttent pour le contrôle de d5, décourageant 6...e5? (jouable sur 6.♗e2) au vu de 7.♗xf6! gxf6 8.♗f5. Donc 6...e6 7.♙d2 a6 8.0-0 est normal, avec une bataille typique de la Sicilienne.