

BLANCS

NOIRS

OUIVE Eric

HUGONNOT Claude

1770

1580

- 1/ e4 c5
- 2/ cf3 d6 (1)
- 3/ d3 (2) Cc6
- 4/ Fe2 (3) Cf6 (4)
- 5/ Fg5 e6
- 6/ oo Fe7
- 7/ Cc3 (5) oo
- 8/ h3 (6) a6 (7)
- 9/ a4 Fd7
- 10/ b3 (8) Dc7 (9)
- 11/ Dd2 Tac8 (10)
- 12/ Tab1 (11) Cd4 (12)
- 13/ Tf1 c1 CXe2 (13)
- 14/ CXe2 Fc6 (14)
- 15/ Cg3 b5
- 16/ axb5 axb5
- 17/ Ta1 Ta8 (15)
- 18/ De1 TXa1
- 19/ TXa1 Ta8
- 20/ TXa8 FXa8 (16)
- 21/ Da1 Fc6 (17)
- 22/ Ce2 Db7
- 23/ Cd2 (18) d5 (19)
- 24/ e5 Ce8 (20)
- 25/ FxF DXF
- 26/ Da6 Db7 (21)

- 27/ DXD FXD
- 28/ Cc3 Cc7
- 29/ f4 (22) d4 (23)
- 30/ Ce4 FxC
- 31/ CXe4 Cd5 (24)
- 32/ g3 cb4
- 33/ CXc5 CXc2
- 34/ Rf2 (25) Rf8
- 35/ Re2 Re7
- 36/ g4 Ce3 (26)
- 37/ Rf3 Cc2
- 38/ f5 xxf (27)
- 39/ gxf Re8 (28)
- 40/ Re4 Re7
- 41/ Cb7 b4
- 42/ Cc5 Re8
- 43/ e6 Re7
- 44/ h4 fx
- 45/ CXeb Rf6
- 46/ Cf8 h6
- 47/ Cd7+ Re7
- 48/ Ce5 Rf6
- 49/ Cf3 (29) g6
- 50/ fxg Rxg6
- 51/ CXd4

alors

1 - 0

- 1) les noirs invitent les blancs à jouer la Sicilienne Najdorf qui mène toujours à des luttres animées. Par exemple 3) d4 cxd 4) Cxd4 cf6 5) Cc3 a6 et ici les blancs ont au moins 6 possibilités de continuer 6) Fg5 ou Fe3, Fe4, Fe2, f4, g3. Il faut pour s'engager dans cette variante une connaissance théorique très importante. Je ne sais pas si Claude était préparé. En tout cas, au vu de son 3ⁱⁿ coup Eric n'aurait pas pu l'être.
- 2) Rentrant dans une sicilienne fermée où le pion f est en f2 au lieu de f4.
- 3) Très passif. Normalement les blancs développent ce fou en g2 lorsqu'ils ont joué d3. En e2, il n'est d'aucune utilité. Si le pion e7 était en e5 et le pion c5 en c7 on pourrait dire que les blancs jouent une Philidor en premier.
- 4) Peut-être pas la meilleure façon d'exploiter les points des blancs 4) ... g6 pour jouer le fou en g7, développer le cavalier f8 en e7 et avoir ainsi une position classique de la sicilienne fermée avec l'île Th8 et b5. Ce coup cf6 est un coup de développement naturel.
- 5) Il était sans doute meilleur de jouer 7) Cbxd2 avec l'idée c2 c3 et d3 d4.
- 6) Sans utilité dans cette position. Les blancs pourraient jouer d3 d4 et obtenir une position normale avec une tempo de moins.
- 7) Les deux camps ont joué un pion au bord de l'échiquier mais ils n'ont pas fait la même chose. h3 est inutile. a6 est utile. On peut envisager une expansion à l'aile dame. Les noirs pourraient jouer aussi Th8 pour pousser le pion b jusqu'à b4, même si cette idée peut se heurter à l'absence du fou en g7. (Variante n°4)
- 8) C'est le deuxième coup très critique des blancs. La case c3 devant un objectif d'attaque. d3 d4 était toujours possible.
- 9) Autres notes au instant où et jugées la position.
 - les rois sont à l'abri. les deux camps ont roqué.
 - les deux camps ont développé leurs pièces mineures. les cavaliers sont développés normalement. Par contre, les blancs n'ont été obligés ont attribués un rôle de spectateur à leur fou e2.
 - les blancs s'étant abstenus de jouer d4, ils n'ont guère de perspective. la seule pièce active étant le pion e5.

- les noirs peuvent utiliser le case d4 pour une cavalier. Ils pourraient aussi rapidement effectuer la poussée b5. S'ils pouvaient pour équilibrer d5 avec c4 et e5, ils auraient un avantage évident.
- la structure de pions des noirs est meilleure, à cause de la faiblesse de la case c3. Les noirs n'ont qu'une faiblesse (la case b6) que les blancs sont incapables d'exploiter.
- Quelque chose que je recommande pendant l'ouverture est de compter les coups de pions effectués par les deux camps. Je fais cela souvent et quand j'ai joué deux coups de pions de plus que l'adversaire, je me dis qu'il est temps de penser au développement de mes pièces.
- Aucune colonne n'est ouverte. Il n'est donc pas si facile de déterminer les meilleures cases pour les tours.
- la place de la dame pour les noirs est en c7. Les blancs ont la case de même si ce n'est pas d'une grande utilité.
- En conclusion sur cette position, avant que les noirs effectuent leur dixième coup, ils ont un petit avantage, mais comment l'améliorer.

Dc7 est-il le meilleur coup? Oui au vu des notes précédentes. Mais après tout le cc3 n'est pas protégé et peut être attaqué par 10/... Da5. Est-ce intéressant? La première chose qui saute aux yeux est que le Cc3 ne peut qu'en bouger. Il ne dispose que de deux cases b4 et a2 et serait très joué. Les blancs doivent donc le protéger. Ils n'ont que deux façons de le faire Fd2 et Dd2.

Fd2 serait illogique car les noirs répondraient Dc7 et auraient gagné un temps.

Une note que Dd2. Si 10/... Da5 11/ Dd2 Cd4?! (avec l'idée Dxc3 Dxc3 Cxe2+ gagne) est-il un bon coup? Non car vous touchez au 12/ Cd5

12/ Cxd4 Cxd4 13/ Cd5. Dxd2 14/ Cxe2 Rb8 15/ Fd2 Te8 16/ Fb4 gagne le pion d6.

Lorsque l'on envisage une combinaison enouée, il faut essayer de la rendre possible. Qu'est-ce qui bloque dans la combinaison précédente? Le fait que le fou soit sur la diagonale c1-b6. Imaginons que ce fou soit en b4.

Cela changerait-il quelque chose. Voyons 10)... h6 N) Fh4 et maintenant Da5
N) Dd2 Cd4 et les noirs sont prêts à exécuter la combinaison citée plus haut.

les blancs peuvent-ils parer la menace?

N) Cxd4 ne va pas à cause de cxd4 gagnant le cavalier puisque la dame est ^{pas} défendue

N) Tc1 tient tout mais les noirs parviennent pas ^{Dc7} avec l'avantage.

Revenons à une variante citée plus haut avec h6 et Fh4 en plus

10) h6 N) Fh4 - Da5 N) Dd2 Cd4 N) Cd5 ne marche pas à cause de
Cxb3 gagnant la Dame.

Je pense que 10)... h6 posant le problème au fou et le meilleur coup dans cette
position (j'ai mentionné cette position à F. CHEMIGNON lundi soir et presque immédiatement
il a proposé 10)... h6 pour les noirs)

Dieu sait les blancs ne sont pas obligés de retirer leur fou en h4. Ils peuvent jouer
Ff4 ou Fe3 (Ff6 est mauvais car le F des noirs en f6 serait très gênant).

Examinons deux ou trois possibilités

10)... h6 N) Ff4 e5 N) Fe3 Fe6 et les noirs sont prêts à jouer d5
avec un bon jeu.

10)... h6 N) Fe3 e5 et les noirs peuvent jouer la variante précitée avec un
temps de mat, vu que N) Cd5 n'est pas bon pour les blancs.

10)... h6 N) Fe3 d5 est possible mais peut être plus risqué.

10) Peut-être un coup trop automatique. Si les blancs le désirent la colonne a peut
avoir et maintenant en a8 peut avoir son utilité. J'aurais préféré un coup comme Cc6d4
ou h6 et continuer par b5.

N) Difficile de trouver une justification à ce coup.

N) Parfaitement logique vu que au N) Cxd4 cxd4 14/ Cavalier blanc et le pion c tombe.

N) le premier mauvais coup de l'année. Jusqu'à présent il était
développé logiquement (même si son jeu pouvait être un peu amélioré) et maintenant il
échange un fort cavalier central contre un fou qui ne fait rien.
Voyez comme cet échange diminue considérablement les chances des noirs.

Ce coup doit être considéré comme une grosse faute positionnelle. Les blancs étaient plutôt encastrés à l'aile roi et ont échangé amélioré beaucoup leur position.

14) Fc6 n'est pas mauvais mais pourquoi pas b5 immédiatement.

15) On voit mieux maintenant pourquoi Tac8 joué au 11^{ème} coup n'était peut-être pas le plus précis. Contester la colonne a immédiatement n'était pas fondamental. h6 était simple

16) ^{et bon} Après l'échange des tours, la position s'est aplanie. Si la position s'ouvre, les noirs pourront peut-être faire parler leur paire de fers, mais logiquement l'inc de cette partie devait être la nullité.

17) Sur sa feuille de partie un des deux joueurs a annoté ce coup par une point d'incise = gton (mauvais coup). Je me demande ce qu'il avait d'autre à l'esprit.

18) les cavaliers blancs s'annulent bien.

19) un mauvais coup, à cause de la réponse qui suit. Il fallait encore jouer h6 non seulement pour attaquer le f8, mais aussi pour donner une case au roi (la dernière réponse pouvait devenir faible).

20) tirade inutile

21) Presque obligatoire si 26/... Fd7 27/cg3 b4 (si Cc7 Db7 et f4) 28/Ca4 et si Fxa4 les blancs créent un dangereux pion passé sur la colonne a.

22) La finale est à peu près égale

23) Une erreur. Pourquoi donner la case e4 à un cavalier blanc. Il fallait d'abord verticaliser le roi par Rf8 e7 d7

24) Si les noirs voulaient faire nulle. Ils pourraient encore y parvenir si en jouant 21/... Cab pour continuer par b4 et bloquer la position à l'aile dame et si les noirs ne pas que les blancs puissent forcer la décision.

25) le fait d'avoir gagné le pion c5 contre c2 est important pour les blancs. Le roi (blanc) pourra venir jusqu'en e4

26) peut-être f6 ? ou même f5 couvrirait des chances de sauver la partie

36/... f5 37/ exf6 améliore la position des noirs.

36/... f5 37/ gxf5 exf5. Mais même les blancs ont un pion sacré protégé.

cependant ^{ils} devront garder espoir sur les ions f4 que le cavalier pourra attaquer
à partir de la case d5.

27) Il n'était pas nécessaire de pousser, mais la situation devient de plus en plus difficile

28) Difficile de donner de bons conseils aux noirs maintenant.

29) Les blancs gagnent maintenant dans toutes les variantes possibles: il "

Conclusion : une partie typique d'amateur. Claude à mon avis a eu l'avantage
jusqu'au 15^e coup. Voilà ce qu'il s'est passé dans sa tête pour qu'il joue 15) Or
alors qu'il avait les blancs jusqu'ici. 23) ... d5 est aussi une faute importante
Enfin la finale est restée nulle jusqu'au 24^e coup, après c'est effectivement plus difficile
de sauver la partie.

27/10/94. Bernard PELLATON