

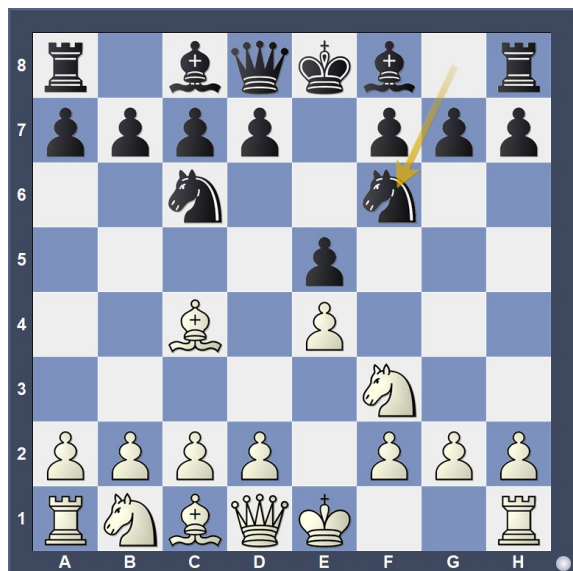


## Partie ITALIENNE (2)

### Avec les Blancs

#### La défense des deux Cavaliers

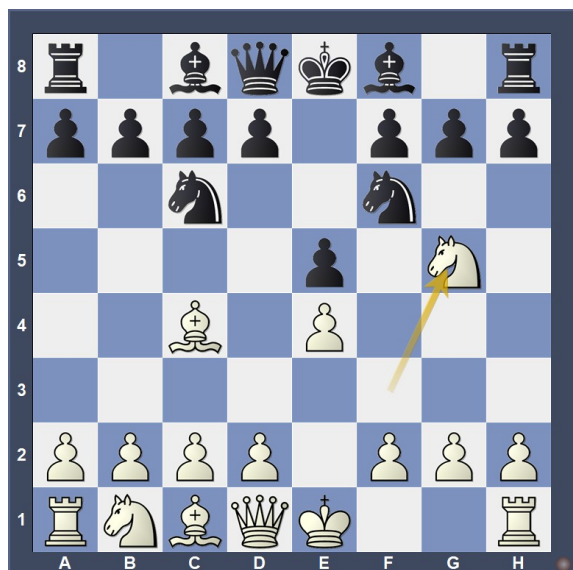
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♗f6



La réplique la meilleure et la plus fréquente à la sortie 3.♙c4. Les Blancs ont négligé de renforcer leur pression sur e5; les Noirs en profitent pour lancer une attaque sur e4 afin de prendre l'initiative.

#### A) La variante 4.♘g5

4.♘g5?!



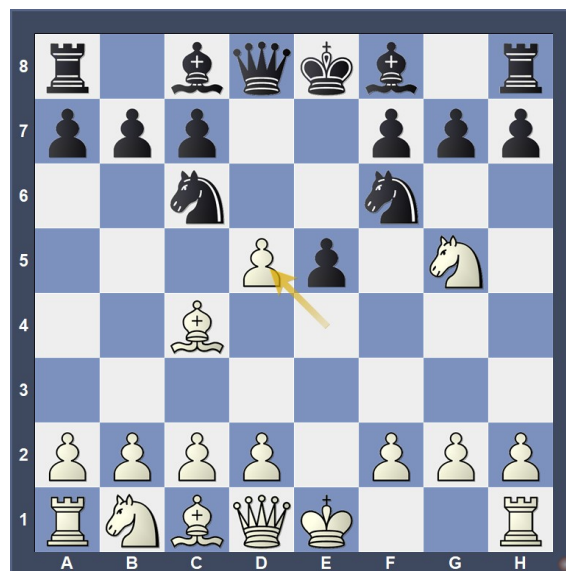
Heurte le principe de la mobilisation quantitative, lequel condamne, dans les

débuts "ouverts", le déplacement d'une pièce mobilisée au détriment de la sortie d'une nouvelle pièce. Mais l'idée se défend, parce que la manœuvre du Cavalier s'accompagne d'une menace : l'exploitation de la faiblesse de f7, dont la parade réclame un sacrifice de pion de la part des Noirs.

#### 4...d5!

Intercepte la diagonale du Fou et constitue par là la réponse la plus logique et la plus satisfaisante. (L'essai 4...♗xe4? 5.♙xf7+ ♔e7 6.d4! etc.)

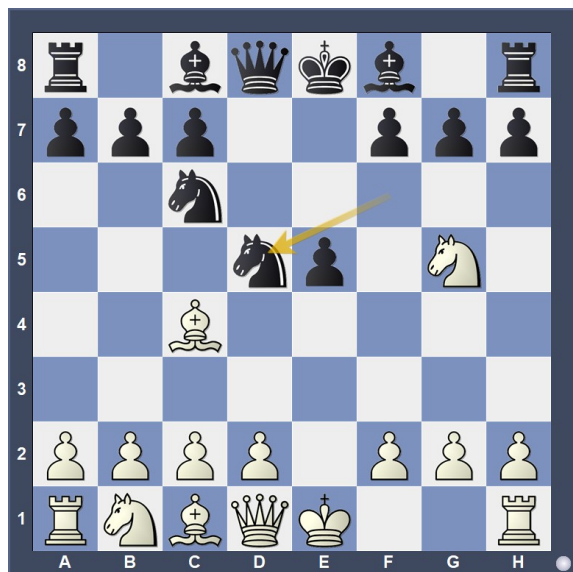
#### 5.exd5



Nous sommes ici à la croisée des chemins : Faut-il récupérer le pion et s'exposer à une attaque, ou jouer sous forme de gambit pour prendre l'initiative ?

## A1) La variante 5...♘d5

5...♘d5?



Il est acquis depuis des siècles que cette réplique est fautive.

**6.d4!**

Réfutation indiquée par Lolli.

(Quant au sacrifice immédiat : 6.♘xf7!? ♔xf7 7.♞f3+ ♕e6 8.♘c3, que préconisait Gréco, il offre d'indiscutables chances pratiques; mais l'analyse révèle que les Noirs ont les moyens d'arrêter l'attaque.).

**6...exd4**

Cet échange ouvrant la colonne "e" est forcé. (Une faute serait : 6...♘xd4? 7.c3! avec gain d'une pièce. Chose curieuse, les Noirs ne disposent pas davantage d'un coup de développement satisfaisant; si 6...♙e7?, il suit 7.♘xf7! ♔xf7 8.♞f3+ ♕e6 9.♘c3 ♘cb4 10.♞e4 c6 11.a3 ♘a6 12.♙f4! etc.; ou si 6...♙e6?, il suit 7.♘xe6 fxe6 8.dxe5 ♘xe5 9.♞h5+ ♘g6 10.0-0 etc.)

**7.0-0!**

menace 8.♘xf7!

**7...♙e6 8.♞e1 ♞d7**

(si 8...♙e7?, il suit 9.♞xe6! 0-0 (9...fxe6? 10.♘xe6 ♞d6 11.♙xd5! ♔d7 (11...♞xd5?? 12.♘xc7+ ♔f7 13.♘xd5) 12.c4 ♘e5 13.♘c3 dxc3 14.c5 cxb2 15.♙xb2 ♞xd5 (15...♞a6 16.♙c4+ ♔e8 17.♘xc7+ ♔f8 18.♙xa6+-) 16.♞xd5+ ♔e8 17.♘xg7+ ♔f8 18.♞xe5 h6 19.♞f5+ ♔g8 20.♘e6 ♙f6 (20...♞h7 21.♞g6+ ♙g7 22.♞xg7#) 21.♞g6+ ♙g7 22.♞xg7#)

10.♞h5 ♙xg5 11.♙xg5 ♞d7 12.♞e4 avec un avantage décisif.)

**9.♘xf7! ♔xf7**

(si 9...♞xf7 10.♙xd5 ♘d8 11.♞xd4 c6 12.♙xe6 ♘xe6 13.♘d2 ♙e7 14.♞e5 ♔d7 15.♘c4+-)

**10.♞f3+ ♔g8 11.♞xe6**

Les Blancs ont un avantage décisif.

## A2) La variante 5...♘a5

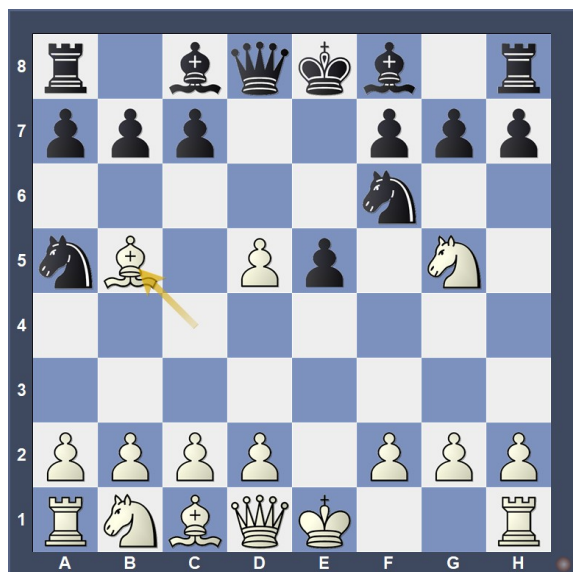
5...♘a5!



La réponse la plus courante et probablement la meilleure. Elle a même été considérée autrefois comme la réfutation de 4.♘g5 (Kerès). De nos jours, on ne va plus si loin, car les Blancs disposent de plusieurs formules qui leur garantissent un jeu à peu près équivalent. Les Blancs ont deux alternatives :

## A2.1) Sous-variante 6.♖b5+

### 6.♖b5+



La continuation la plus courante ; elle procure un pion aux Blancs, mais au détriment du développement.

6...c6 7.dxc6 bxc6 8.♖e2 h6 9.♘f3 e4  
10.♘e5 ♖d6 11.d4 exd3 12.♘xd3 ♔c7  
Les Noirs ont l'initiative.

## A2.2) Sous-variante 6.d3

### 6.d3



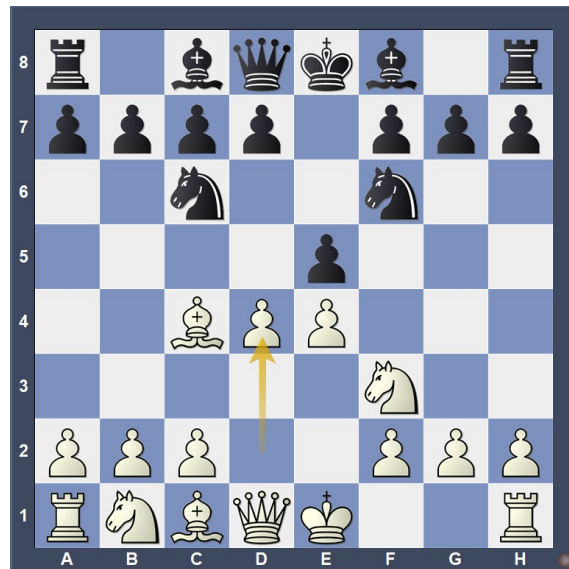
Ce coup préconisé jadis par Morphy puis par Tchigorin. La pratique n'a pas pu établir jusqu'ici si ce coup est supérieur à 6.♖b5+.

6...h6! 7.♘f3 e4 8.♔e2 ♘xc4 9.dxc4 ♖c5  
par cette sortie due à Morphy, le Fou contrôle d4 et empêche ♗d4.

Les Noirs ont un jeu libre, lequel compense amplement le sacrifice du pion.

## B) La variante 4.d4

### 4.d4



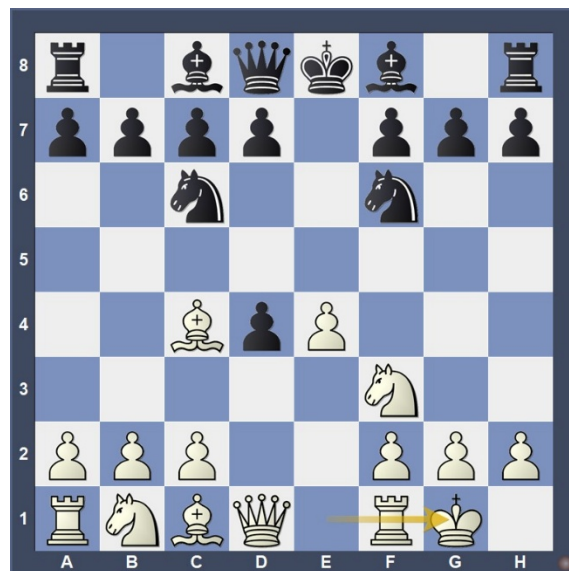
La plus forte continuation, conforme (à l'inverse de 4.♘g5) au principe de développement quantitatif. En fait, elle procure aucun avantage réel aux Blancs : en optant pour le coup relativement passif 3.♖c4, ils ont manqué leur chance d'obtenir un avantage de début.

### 4...exd4

Quasi forcé

[le coup 4...♗xd4? est réfuté par : 5.♖xf7+ ♔xf7 6.♗xe5+; tandis qu'après 4...♗xe4? 5.dxe5 ♖c5 la position des Noirs est difficile.]

### 5.0-0!



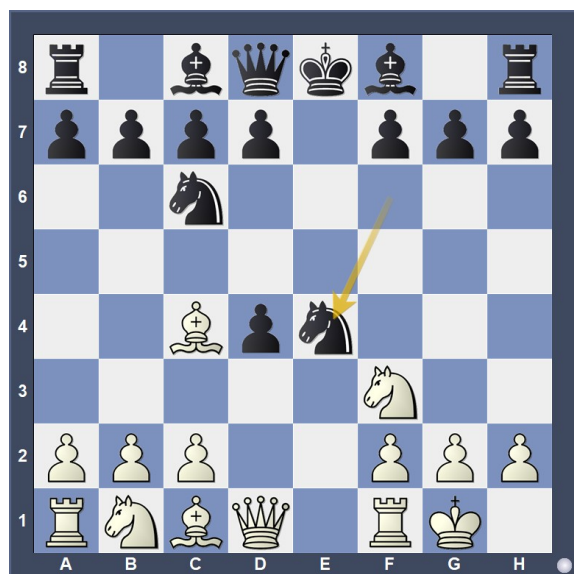
[Inférieur est 5. ♘xd4? ♘xe4! 6. ♙xf7+ ♔xf7 7. ♚h5+ g6 8. ♚d5+ ♔g7 9. ♘xc6 bxc6 10. ♚xe4 ♚e8! et les Noirs ont l'avantage. Prématuré aussi est 5.e5?! d5 6. ♙b5! ♘e4 7. ♘xd4 ♙d7!, avec un jeu favorable aux Noirs.]

Les Noirs ont deux options :

- ▶ la prise centrale 5... ♘xe4
- ▶ la protection du pion par 5... ♙c5 (attaque Max-Lange)

### B1) La variante 5... ♘xe4

5... ♘xe4



Malgré l'ouverture de la colonne "e", ce pion central se révèle prenable.

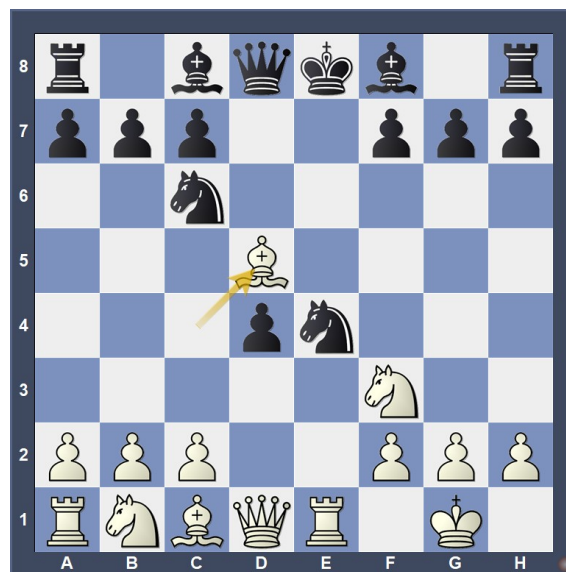
6. ♚e1 d5!



Les Blancs ont deux suites jouables :

### B1.1) Sous-variante 7. ♙xd5

7. ♙xd5



7... ♚xd5 8. ♘c3

Mobilise le jeu des Blancs et permet de récupérer la pièce sacrifiée au coup précédent.

8... ♚a5!

la meilleure réplique due à Möller.

9. ♘xe4! ♙e6 10. ♘eg5!

Les sorties 10. ♙d2 ou 10. ♙g5, bien que conformes au développement quantitatif, se sont révélées inférieures au coup du texte, qui s'inspire du développement qualitatif.

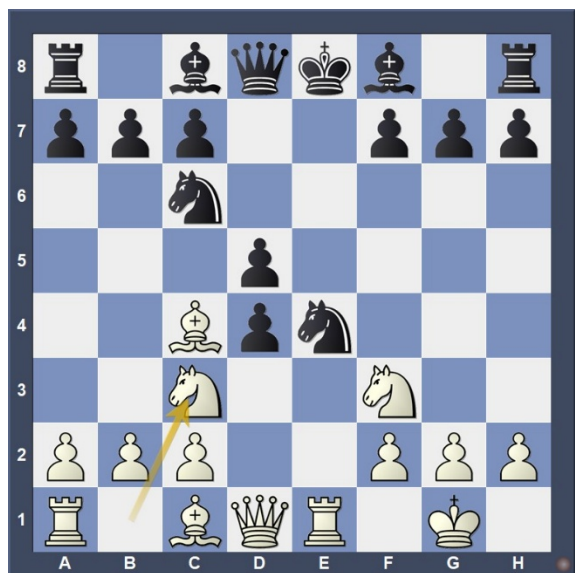
10... 0-0-0 11. ♘xe6 fxe6 12. ♚xe6

Une position confuse et difficile observe Euwe et Kerès ; elle engendre des variantes complexes. Nous n'entrerons pas dans les détails. L'expérience montre que la position noire est à tout le moins égale.

### B1.2) Sous-variante 7. ♘c3

7. ♘c3





ce développement intéressant dû à Canal, est moins bon que 7.♞xd5.

**7...dxc3! 8.♞xd5 ♞e6 9.♞xe4! ♞b4**

Et les Noirs ont l'avantage (Euwe).

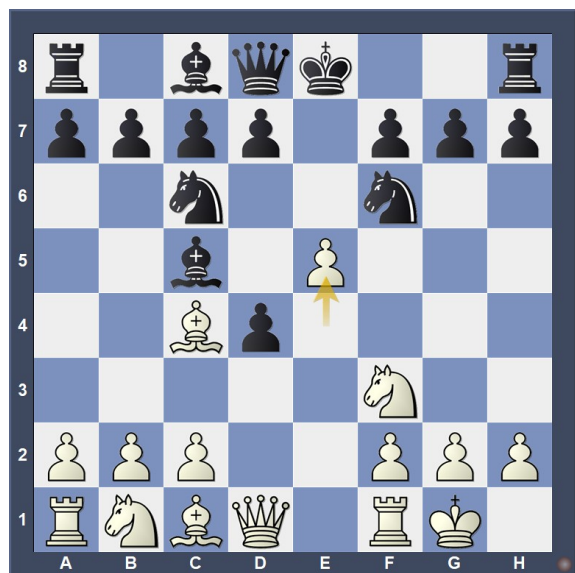
## B2) L'attaque Max-Lange

**5...♞c5**



Cette défense de d4 au lieu de la prise 5...♞xe4, amène la célèbre attaque Max-Lange. De nombreux maîtres ont étudié cette variante sans aboutir à une conclusion définitive. De nos jours, l'attaque Max-Lange ne présente plus qu'un intérêt historique, voire académique. Pour les joueurs de tournoi, elle a perdu toute valeur, car la réplique 5...♞xe4! assure l'équilibre aux Noirs avec une grande aisance.

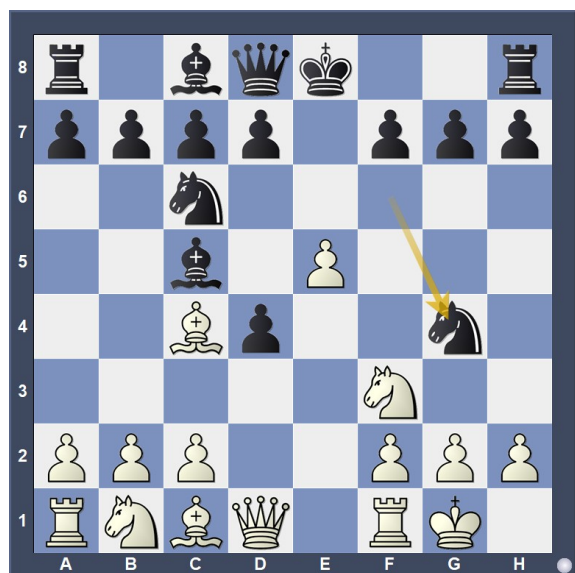
**6.e5**



A partir de cette position, les Noirs peuvent accepter ou refuser l'attaque Max-Lange.

### B2.1) L'attaque Max-Lange refusé

**6...♞g4**



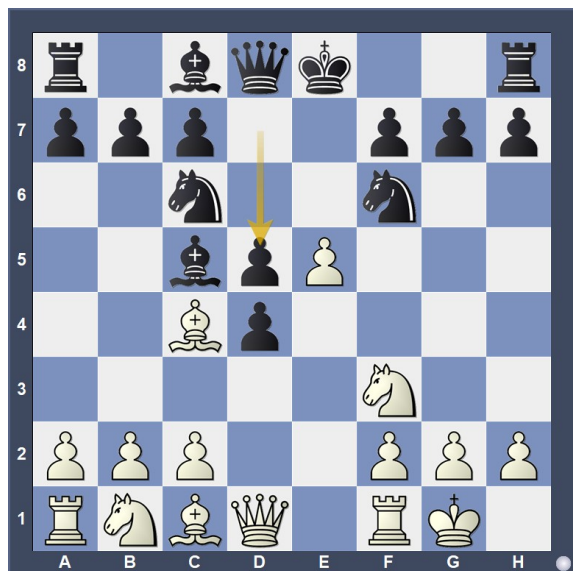
Cette retraite du Cavalier-roi évite les complications qu'entraîne l'acceptation de l'attaque Max-Lange, mais elle ne satisfait pas entièrement à la théorie actuelle.

**7.♞f4! d6! 8.exd6 ♞xd6 9.♞xd6! ♞xd6 10.♞b5!**

Les Blancs récupèrent d4 dans de bonnes conditions, grâce au clouage du ♞c6. (Euwe).

### B2.2) L'attaque Max-Lange accepté

**6...d5**



Point de départ de la célèbre attaque qui nous occupe.

**7.exf6 dxc4 8.♖e1+! ♔e6 9.♘g5 ♕d5 10.♘c3 ♗f5 11.♘ce4**

Tous les coups sont considérés comme les meilleurs, de part et d'autre. Ils conduisent à la position la plus critique de l'attaque Max-lange. Cette position a suscité beaucoup d'analyses.