

La partie Classique n° 26 :
Karolyi - **Hector**
Copenhague 1985
Gambit de Budapest.



Cette partie sera traduite à partir de l'excellent « Attacking Manuel T.1 p. 29 - 32. J. Aagaard

Jonny Hector (né le 13 février 1964) est un joueur d'échecs suédois, détenteur du titre de grand maître international.

Né à Malmö en Suède, Jonny Hector a vécu de nombreuses années au Danemark. Il a appris les échecs relativement tard (à 14 ans) mais est vite devenu un très fort joueur. Il est connu pour avoir un style très offensif et pour jouer des ouvertures assez inhabituelles. Il a remporté quatre fois (en 2000, 2006, 2008 et 2012) la coupe Politiken organisée lors du festival d'échecs de Copenhague.

Ce grand joueur d'attaque sans compromis a sa place dans ce panthéon.

Beaucoup de ses parties sont analysées à juste titre dans le Manuel de J. Aagaard, comme des modèles de Jeu dynamique et d'attaque.

La partie : « Dans la première partie de ce chapitre, nous verrons toute la puissance de l'attaque lorsque toutes les pièces participent, six en ce cas précis, qui collaborent ensemble contre le Roi blanc ».

1. d4 Cf6 2. c4 e5

Même si ce gambit est objectivement douteux, il peut toujours être utilisé de temps à autre avec un effet mortel. C'était à cette époque que Hector débutait certaines de ses parties par 1.h4, et donc on peut dire que son jeu dans la partie suivante est relativement conventionnel (:-).

3. dxe5 Cg4 4. Cf3

4. Ff4 est probablement plus prometteur, mais qui suis - je pour parler de la théorie du Gambit de Budapest ?

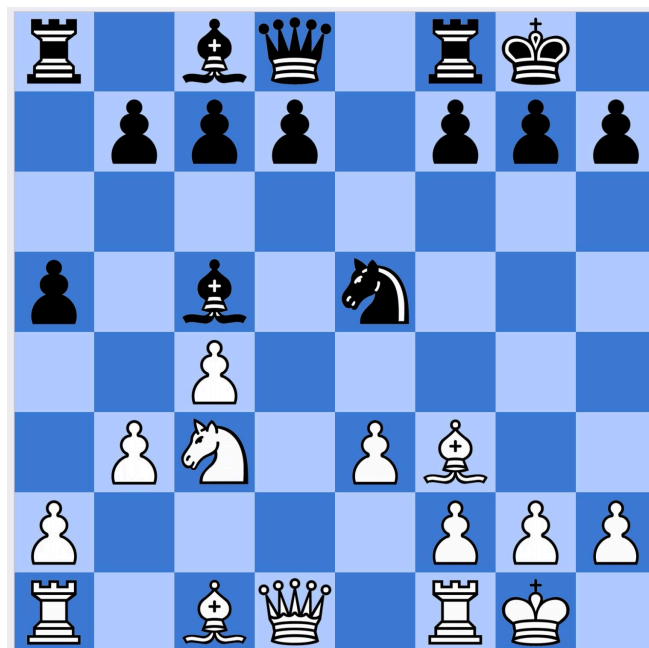
4...Fc5 5. e3 Cc6 6. Fe2

Les Blancs jouent des coups prudents de développement. Je ne veux pas discuter théorie des ouvertures dans ce livre, et donc il suffira de dire que les Blancs ne recherchent pas d'avantage dans l'ouverture.

6...Cgxe5 7. 0-0 0-0 8. Cc3 a5 !?

Joué avec à l'esprit la manœuvre de Tour à suivre. Il est habituel pour les Noirs de ne pousser dans cette variante leur pion -a qu'une fois que les Blancs menacent de pousser b2 - b4, mais on ne voit pas d'inconvénients majeurs à le faire si ce n'est pas provoqué.

9. b3 Cxf3+ 10. Fxf3 Ce5



11. Fe4

Le Fou est assez exposé ici, mais les Blancs espèrent qu'il sera très bien ré localisé en g2. Une autre partie montre que les Noirs ont déjà un bon potentiel d'attaque dans cette position : 11.Fe2 Te8 12. Fb2 Ta6 13. Ce4 Fa7 14. Dd5 Th6 ! 15.Fxe5 c6 16. Ff6 ! gxf6 17.Dd3 avec des chances partagées : Nyback - Mamedyarov, Antalya 2004. La partie fut nulle par la suite.

11...Ta6 !?

Avant de jouer ...d6, pour faire entrer le Fou le jeu, les Noirs transfèrent la Tour sur l'aile - Roi.

12. g3 ?

Ce coup affaiblit sérieusement les cases blanches sur l'aile - Roi, mais les Blancs espèrent que le Fou pourra la défendre. Même si cela se tient, ce coup comporte un défaut plus sérieux. Le Cavalier noir va étendre sa toute puissance à toutes les cases faibles blanches dans la position adverse et c'est assez approprié que le dernier coup de la partie soit joué par ce fier étalon.

Pour toutes ces raisons, 12. f4 !? était un meilleur coup.

12...Th6 13. Ca4

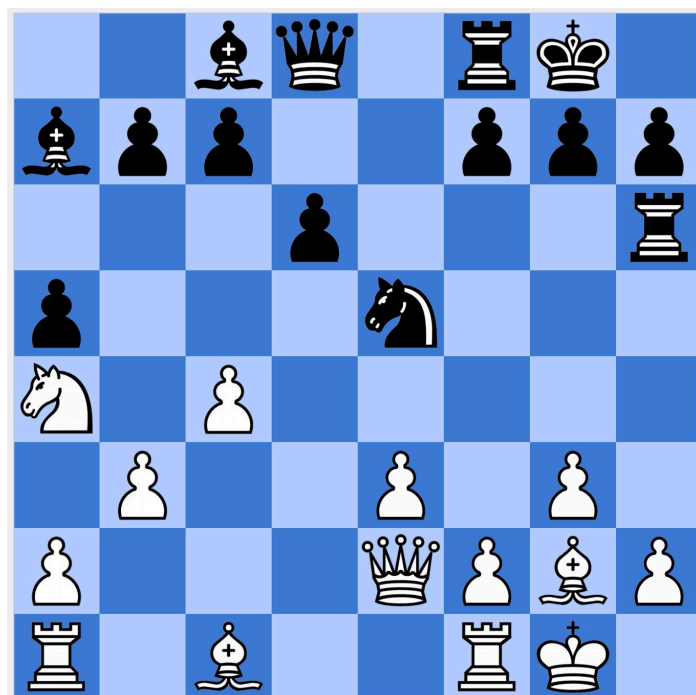
La position blanche devient déjà délicate. Après des coups normaux, ils risquent de se retrouver rapidement sous le feu d'une forte attaque : 13.Fg2 d6 14. Fb2 Fg4 et ce n'est pas un hasard malchanceux si les Blancs vont perdre dans une miniature, juste comme dans la partie.

13...Fa7 14. Fg2

14. Dd5 !? Dg5 ! est bon pour les Noirs.

14...d6 15. De2

Ce coup a probablement été joué pour faire suivre ...Fg4 par un coup intelligent et pour protéger indirectement h2.



La position noire est déjà très attirante. C'est assez simple d'imaginer que tout ce dont on a besoin est de déplacer la Dame sur l'aile - Roi et les Blancs craqueront sous la pression. C'est sans doute une approche trop simpliste. Cela dit, il vous faut avec les Noirs ne pas vous ruer pour que vos propres joueurs se fassent boxer, et passer un peu de votre temps supplémentaire à faire venir sur la patinoire les deniers de vos marqueurs de poids.

15...Te8 !

Pour les raisons évoquées plus haut, c'est le « top coup » de la partie. Il y a tant de coups actifs intéressants, et Hector prend le temps malgré tout ce choix d'améliorer sa position en y incluant même plus tard ses pièces les moins bien placées dans le jeu. Ce ne sera pas une surprise pour le joueur d'attaque expérimenté de constater que cette Tour va jouer un rôle décisif, même si c'est un rôle de soutien.

16.f3

Les Blancs manquent de bonnes options. Seules des mesures désespérées telles que 16. c5 !? pourraient offrir quelques chances de salut.

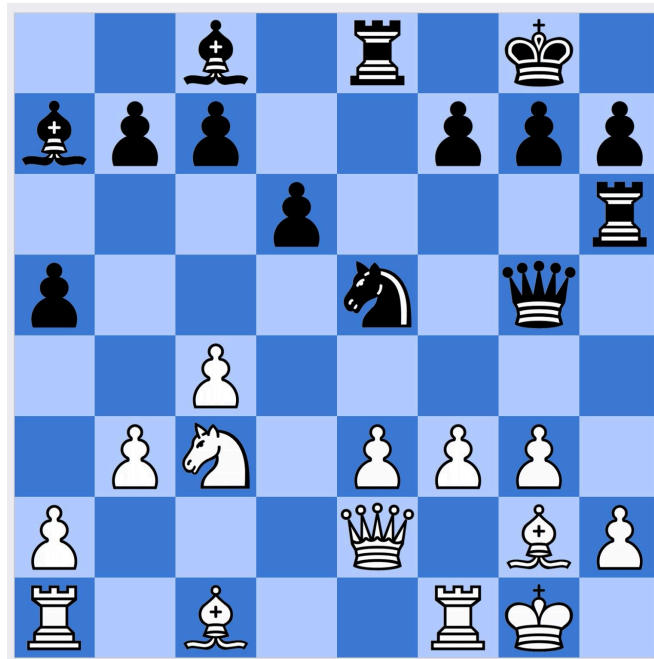
16...Dg5 !

La Dame était la dernière pièce dont on avait besoin pour l'attaque.

17.Cc3

Les Blancs sont perdus. Ils auraient pu tenter d'autres coups, mais leur jeu trop timoré était dénué de vision et de stratégie. Bien que nous ne soyons qu'au 17ème coup, ils se retrouvent face à toutes les pièces noires, tandis qu'ils n'en ont mobilisé que trois.

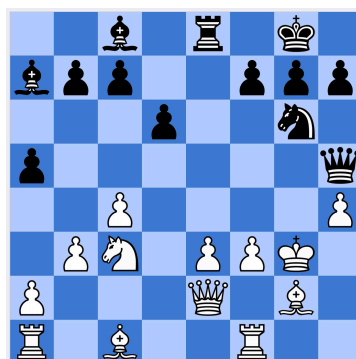
17. Fd2 offrait davantage de résistance, mais après 17...Dh5 18. h4, les Noirs auraient continué à rapprocher dangereusement leurs pièces, par exemple avec la possibilité ...f4 et Cg6xf4/h4 sauvegardé ensuite par la Tour et la Dame.



17...Dh5 18. Fh1

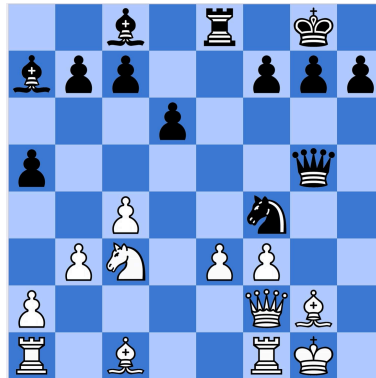
C'est le dernier coup fait par les Blancs dans la partie et il permet un joli finish des Noirs. C'est pourquoi il est tentant de critiquer ce coup, mais ce serait occulter la réalité du fait que les Blancs ont déjà perdu beaucoup de temps avec leur Fou et du coup ne peuvent plus se défendre avec succès.

Ils auraient pu essayer 18.h4, et Hector aurait probablement attaqué la nouvelle faiblesse émergente en g3 par 18...Tg6. Après 19. Rh2, il aurait dû montrer tout son flair pour l'attaque en trouvant 19...Txg3 ! 20.Rxg3 Cg6, qui laisse les Blancs sans défense suffisante. Je suis tenté de stopper ici la variante, mais comme les Blancs ont une Tour entière de plus, j'ai le sentiment que juste une ombre de preuve serait insuffisante.



Les Blancs peuvent tenter de défendre h4 par 21. Th1, mais les Noirs jouent alors 21...De5+ 22. Rf2 Dxc3, et les Blancs n'ont pas de bonne défense face à ...Cf4. Il semble superflu de dire que les Noirs ont une bonne compensation pour la qualité. Toutes leurs pièces patinent vers la même cage, pour filer la métaphore du hockey, tandis que les Blancs se sont éparpillés comme pour faire diversion.

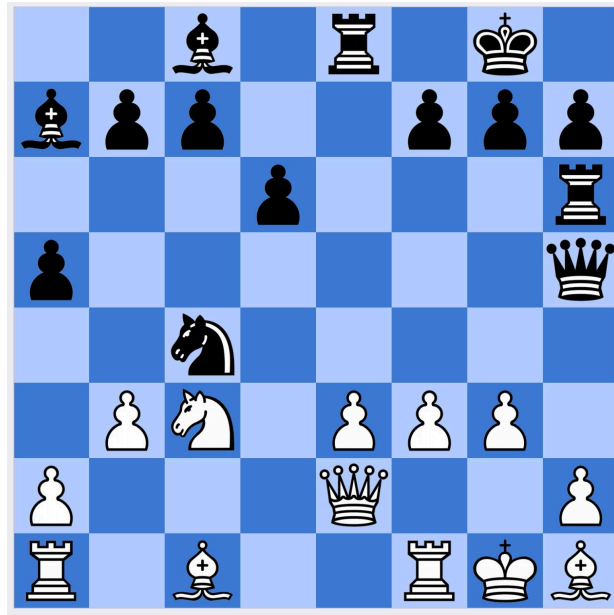
L'autre option est de tenter la fuite par 21. Rh2. Les Noirs ont alors un large choix, et choisir par exemple la suite la plus naturelle, 21...Dxh4+ 22. Rg1 Cf4, où, après un coup probable comme 23. Df2, les Noirs joueraient 23...Dg5



Ici la meilleure option blanche est sans doute de donner la Dame contre pas mal de matériel. Ils ont perdu quelques pions et leurs pièces sont toutes mal placées, ce qui s'avère le facteur décisif. La variante suivante n'est pas entièrement forcée, mais elle donne un assez bon tableau de ce qui aurait pu suivre. Je suis encore tenté d'arrêter ici, mais vous pouvez toujours sauter ce passage et me prendre au mot.

24. exf4 Fxf2+ 25. Rxf2 Dc5+ 26. Rg3 Dd4 27. Fb2 h5 ! La menace ...h4+ et ...h3 est une assez grosse pilule à avaler. 28. Th1 Dd2 29. Ca4 Te2 30. Ff1 Tf2 31. Txh5 De3 32. Fg2 Fg4 ! et les Noirs gagnent. Beaucoup de sous - variantes sont possibles, mais je ne vois tout du long aucun espoir de salut.

Revenons à la partie, où les Noirs ont un choix difficile à faire...Ils ont un océan de coups gagnants. Fidèle à son style, Hector en trouve un très joli.



18...Cxc4 ! 0-1

Les Blancs abandonnent : après 19. bxc4, (ou pas) les Noirs vont poursuivre par 19...Txe3 !, qui va vite conduire au mat., la Dame étant surchargée sur La Défense de h2.