E99

■ Najdorf,Miguel■ Gligoric,Svetozar

Mar del Plata 1953

17.03.2020

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Fg7 4.e4 d6 5.Cf3 0-0 Diagramme



La position de base de l'ouverture Est-Indienne. Les Blancs obtiennent le contrôle du centre mais les Noirs vont l'attaquer avec e5 ou c5. **6.Fe2 e5 7.0-0**

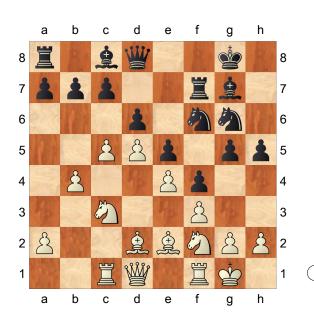
[7.dxe5 dxe5 8.Dxd8 Txd8 9.Fg5 (9.Cxe5 Cxe4) 9...Te8 Et tout va bien pour les Noirs.]

7...Cc6 8.d5 Ce7 9.Ce1 Cd7 10.Cd3 f5 11.f3 f4 12.Fd2 Cf6 13.b4

L'attaque à la baillonette, qui était considérée à cette époque comme une réfutation de l'attaque Est-Indienne. Les Blancs prennent de l'espace à l'aile dame et s'attaquent à la structure des Noirs. g5 14.c5 h5 15.Cf2 Cg6 16.Tc1 Tf7! Diagramme

(Diagramme)

Le plan Mar del Plata, tiré du nom du tournoi dans lequel il a été joué. La Tour défend la case c7, qui est un point



d'entré pour les pièces blanches, libère la case f8 pour le Fou ou la Dame, et se positionne de sorte qu'elle puisse occuper les cases g7 ou h7. 17.cxd6 cxd6 18.a4 Ff8 19.a5 Tg7 20.h3 Ch8! Le cavalier se dirige vers h6 pour soutenir la poussée q4. 21.Cb5 q4 22.fxg4 hxg4 23.hxg4 Les Noirs affaiblissent la structure des Blancs à l'aile roi et ouvrent les lignes pour attaquer avec leurs pièces lourdes (Tour, Dame). a6 24.Ca3 Fd7 25.Cc4 Tc8 26.Cb6 Txc1 27.Fxc1 Fe8 Les Noirs sont juste à temps pour sauver leur Fou blanc, pièce cruciale à l'attaque dans cette ouverture, tout en échangeant au passage une pièce inactive, la Tour a8, contre une pièce active, la Tour en c1. 28.Fa3 Cf7 29.Dc2 Ch6 30.g5

[30.Dc8 Dxc8 31.Cxc8 Fb5! 32.Fxb5 axb5 33.Ca7 Chxg4 34.Cxg4 Txg4 35.Cxb5 Cxe4 Avec une bonne finale pour les Noirs, les pièces blanches ne sont pas coordonnées et sont mal placées.]

30...Txg5 31.Tc1 Tg3 32.Fb2 Cfg4 Le cavalier noir se dirige en e3, ce qui attaquerait le pion g2. Il doit donc être échanger. 33.Cxg4 Cxg4 34.Fxg4

Txg4 On échange de bonnes pièces défensives blanches et on garde l'avantage de la paire de fous. 35.Df2 [35.Dc8 Dg5 36.Dxe8 Txg2+ 37.Rh1 (37.Rf1 Th2 38.De6+ Rh8) 37...Tg3]

35...Fg6 36.Tc4 De7 37.Fc3 Dh7 38.De2 Th4 39.Rf2 Diagramme



f3! On ouvre les dernières lignes qui mènent au Roi blanc, il n'a nul part où se cacher désormais. 40.De3 Tf4
[40...fxg2! Gagnait plus rapidement.]
41.gxf3 Dh2+ 42.Re1 Dh1+ 43.Re2
Fh5 44.Rd2 Txf3 45.Dg5+ Fg7
46.Rc2 Tf2+ 47.Fd2 Dd1+ 48.Rc3
Da1+ Le Roi blanc se fait mater où qu'il aille.

Entrainez vous et trouver les 3 variantes de mats!

0-1