

Le Système de Londres

Comprendre, attaquer et gagner avec un seul schéma contre toutes les défenses noires — méthode complète pour joueur de club, diagrammes annotés et parties de maîtres commentées.



Diagrammes : jeu de pièces « cburnett » (Lichess, domaine public) · Parties modèles : Carlsen, Nakamura, Caruana, Praggnanandhaa... (parties rapides 2023-2024) · Toutes les affirmations tactiques vérifiées avec Stockfish 17.

Le Système de Londres — répertoire universel pour les Blancs

Ouvrage pédagogique auto-édité, composé automatiquement (WeasyPrint) dans un format livre 17 × 24 cm.

Diagrammes : rendu vectoriel du jeu de pièces chburnett de Lichess (licence libre), coordonnées et cases du dernier coup à la manière de lichess.org.

Parties modèles issues de parties publiques de maîtres (API chess.com), rejouées et vérifiées coup par coup ; analyses tactiques vérifiées avec Stockfish 17 (profondeur 18-20).

Notation française (R D T F C). Symboles : ! ? !! ?? !? ± ∞ =.

© 2026 — diffusion libre pour un usage personnel et pédagogique.

Sommaire

Comment lire ce livre.....	5
La notation employée.....	5
Les diagrammes.....	5
Méthode de travail conseillée	5
Pourquoi le Système de Londres ?	7
1.1 La promesse — et ses limites honnêtes	7
1.2 D'où vient ce nom ?	7
1.3 Londres ou les autres systèmes universels ?	8
La forteresse : le schéma de base	9
2.1 Les six gestes du développement	9
2.2 La pyramide c3-d4-e3	10
2.3 Le fou f4 et ses trois refuges	10
2.4 Fd3 ou Fe2 ? Le bon réflexe.....	11
2.5 Ce que les Noirs ne peuvent pas faire.....	11
Les dix idées clés du système	12
Idée n° 1 — Le fou sort avant e3.....	12
Idée n° 2 — L'étau Ce5 + f4.....	12
Idée n° 3 — Le duo Db3 / pression sur b7	13
Idée n° 4 — Le miroir Db3 contre ...Db6.....	14
Idée n° 5 — La reprise exf4 !.....	14
Idée n° 6 — La colonne h après hxg3.....	15
Idée n° 7 — Le levier e4.....	16
Idée n° 8 — L'étranglement a4-a5	16
Idée n° 9 — Le sacrifice Fxh7+	17
Idée n° 10 — La finale « Londres ».....	18
Le répertoire contre 1...d5.....	19
4.1 La ligne principale : 2...Cf6 3.e3 e6 4.Cf3 Fd6.....	19
4.2 La structure Caro-Slav : 2...c5 3.e3 Cc6 4.c3	20
4.3 La variante symétrique : 2...Ff5	23
4.4 Contre le fianchetto : 2...g6.....	24
4.5 La structure Slav : 2...c6 3.e3 Ff5.....	25
4.6 Les coups latéraux : 2...e6, 2...Fd6, 2...Cc6, 2...Ce4	25
Le répertoire contre 1...Cf6.....	27
5.1 L'est-indienne : 2...g6 3.e3 Fg7	27
5.2 La Grünfeld : 2...g6 3.e3 Fg7 4.Cf3 d5	28
5.3 L'ouest-indienne : 2...e6 3.Cf3 b6	29

5.4 La Benoni : 2...c5 3.d5 !	31
5.5 La hollandaise : 1.d4 f5 2.Ff4	33
5.6 Le reste : 2...d6	34
Le répertoire contre les autres premiers coups	35
6.1 1...e6 et 1...c6	35
6.2 1...c5 : la structure d'échange	35
6.3 1...Cc6	36
6.4 1...d6 et 1...g6	36
6.5 1...b6	37
6.6 Le gambit Englund : 1...e5 ?!	37
6.7 Coups rares (1...a6, 1...h6, 1...Ca6...)	37
Attaquer le roi : les trois machines du Londres	39
7.1 Machine n° 1 : l'étau Ce5-f4 et l'assaut Df3-h3	39
7.2 Machine n° 2 : l'ascenseur de tour Te1-e3-h3	40
7.3 Machine n° 3 : la checklist Fxh7+	42
7.4 Attaquer un fianchetto : h4-h5 et le fou enterré	42
7.5 Le levier f5-f6 : casser un roque fianchetté	43
Finales : le avantage silencieux du système	45
8.1 La structure exf4 : colonne e + avant-poste e5	45
8.2 La finale « miroir » après Dxb3 axb3	46
8.3 Étude de cas : la finale de la partie G1	46
8.4 Les cinq règles d'or des finales du système	47
Pièges, astuces et embûches	48
9.1 Vos trois pièges signatures	48
9.2 Les quatre embûches tendues contre vous	49
9.3 Les dix erreurs blanches les plus fréquentes	50
Exercices : seize réflexes à installer	51
Solutions commentées	57
Récapitulatif, glossaire et ressources	60
11.1 L'arbre du répertoire en une page	60
11.2 La table des réflexes	61
11.3 Construire votre arbre personnel	61
11.4 Glossaire	62
11.5 Index des parties modèles	62
11.6 Pour aller plus loin	62

Comment lire ce livre

Cet ouvrage est un **répertoire complet** : chaque défense noire y reçoit une réponse précise, accompagnée des plans qui lui donnent son sens. Il est écrit pour un joueur de club (environ 1200–1900 Elo) qui veut un système fiable, compréhensible sans mois de mémorisation, mais assez riche pour progresser des années durant.

La notation employée

Nous utilisons la **notation française**, celle des livres et des chroniques francophones : chaque pièce est désignée par une lettre.

Lettre	Pièce	Exemple	Signification
R	Roi	Rg1	le roi va en g1
D	Dame	Db3	la dame va en b3
T	Tour	Tfe1	la tour f1 va en e1
F	Fou	Fg3	le fou va en g3
C	Cavalier	Ce5	le cavalier va en e5
(aucune)	Pion	e3, exd4	pion e3 ; pion e prend en d4

Le petit roque s'écrit **O-O**, le grand roque **O-O-O**. Les symboles d'évaluation sont ceux de la littérature échiquéenne : ! bon coup, !! coup brillant, ? erreur, ?? gaffe, !? coup intéressant, ± avantage blanc, ∞ position peu claire, = égalité.

Les diagrammes

Les diagrammes utilisent le jeu de pièces **cburnett**, le dessin vectoriel du site Lichess : vous y retrouverez les repères visuels de votre pratique en ligne. Comme sur Lichess, les cases du dernier coup joué sont teintées en vert, et surtout : **les flèches colorées indiquent les plans, les manœuvres et les menaces** — souvent plus parlantes qu'une longue variante. Une flèche part de la pièce qui va agir et pointe sa destination ou sa cible.

Méthode de travail conseillée

- **Première passe (2 h)** : lisez les chapitres 1 à 3 sans rejouer toutes les variantes. Objectif : comprendre le schéma et les dix idées clés.
- **Deuxième passe** : rejouez les lignes du répertoire (chapitres 4 à 6) sur un échiquier ou dans Lichess, puis construisez votre « fiche arbre » personnelle avec le chapitre 11.

- **Troisième passe, en continu** : après chaque partie jouée, revenez vérifier où vous avez quitté le répertoire et pourquoi. C'est là, et seulement là, que la mémorisation devient utile.
- Faites les exercices du chapitre 10 **avant** de lire leurs solutions : ils couvrent exactement les tactiques que le système produit en partie réelle.

LE CONTRAT DE CE LIVRE

Après lecture, vous saurez répondre à **n'importe quel premier coup noir** sans sortir du système, reconnaître les cinq structures de pions majeures, et exécuter les trois plans d'attaque types. Vous ne saurez pas « réciter » vingt coups de théorie : ce n'est pas le but, et ce n'est pas ainsi que le Londres se joue.

1

Pourquoi le Système de Londres ?

Un « système universel » est une ouverture où les Blancs développent leurs pièces **presque indépendamment des coups noirs** : même schéma, mêmes cases, mêmes plans. Le Système de Londres en est la version la plus aboutie et la plus jouée au monde aujourd'hui, du club jusqu'au championnat du monde.

1.1 La promesse — et ses limites honnêtes

- **Un seul schéma contre tout.** 1...d5, 1...Cf6, 1...e6, 1...c6, 1...c5, 1...g6 : à chaque fois le même triangle de pions c3-d4-e3, le même fou en f4, les mêmes cavaliers. Votre temps de préparation est divisé par dix.
- **Des plans, pas des pièges.** La valeur du système vient de la **compréhension des structures** : vous jouez le milieu de partie avec des idées pré-apprises, là où l'adversaire improvise.
- **Peu de pièges contre vous.** Le schéma est si solide que les tentatives de réfutation précoce (...Db6, ...Ch5, ...c5) se retournent généralement contre leur auteur — nous y consacrons le chapitre 9.
- **La limite, honnêtement** : contre une défense parfaite, le Londres ne promet aucun avantage objectif durable — comme presque aucune ouverture, du reste. Il promet une position **saine, familière et jouable**, avec des chances d'attaque réelles dès que l'adversaire est passif.

1.2 D'où vient ce nom ?

Le schéma est ancien — on en trouve des traces dès le XIX^e siècle — mais son nom vient du **tournoi de Londres 1922**, où cette manière de traiter presque toutes les défenses noires apparut de façon répétée. Longtemps considéré comme « inoffensif mais solide », il fut réhabilité dans les années 1980-1990 par le grand maître croate **Vlatko Kovačević**, puis érigé en arme de tournoi par **Gata Kamsky**. Depuis les années 2010, il est omniprésent au plus haut niveau : Carlsen l'employa dès la première partie de son match de championnat du monde 2018 contre Caruana, et Caruana, Aronian, So, Giri, Keymer ou Praggnanandhaa le jouent régulièrement. À l'ère des parties rapides en ligne, où la solidité prime sur la préparation, il est devenu l'un des systèmes les plus joués de la planète.

Le Système de Londres, ce n'est pas une ouverture : c'est une manière de poser des problèmes que l'adversaire doit résoudre seul, sans l'aide de sa préparation.

Esprit du système, formulé par ses praticiens

1.3 Londres ou les autres systèmes universels ?

Système	Schéma	Point fort	Point faible
Londres (1.d4, 2.Ff4)	Fou actif dehors avant e3	Fou développé, plans d'attaque variés, structures riches	Le fou peut être chassé (...Ch5, ...Fd6)
Colle (1.d4, 2.Cf3, 3.e3)	Fou c1 enfermé, sortie en d3 puis e4	Très simple, attaque e4-e5	Fou c1 passif longtemps
Colle-Zukertort	b3 + Fb2	Solide, attaque sur la diagonale b1-h7	Peu de pression si les Noirs jouent ...c5 tôt
Réti (1.Cf3, 2.g3)	Fianchetto roi, jeu sur les cases	Flexibilité extrême	Transpositions innombrables à connaître
Trompowsky (1.d4, 2.Fg5)	Agression immédiate du Cf6	Sort l'adversaire de sa théorie	Ne couvre pas 1...d5 de façon « système »

Le Londres combine le mieux des deux mondes : la **simplicité d'un système** (schéma quasi identique partout) et la **richesse d'une vraie ouverture** (le fou f4 participe réellement au jeu, ce qui crée des structures et des attaques que le Colle ne connaîtra jamais). C'est le choix de ce livre.

2

La forteresse : le schéma de base

Voici la position « idéale » du système, celle vers laquelle tendent presque toutes les lignes contre les défenses classiques (1...d5 ou 1...Cf6 avec ...e6). Apprenez-la **visuellement** : c'est votre maison.



Diagramme 1. La « maison Londres » : pyramide c3-d4-e3, fou g3, cavaliers d2 et e5, fou d3. Les flèches : f2-f4 verrouille l'avant-poste e5 ; Dd1-f3 rejoindra l'attaque.

2.1 Les six gestes du développement

- **1. d4** : prend le centre et ouvre la diagonale c1-h6.
- **2. Ff4** (avant e3 !) : le fou sort **avant** que la chaîne ne se referme. C'est le geste qui définit le système.
- **3. e3** : referme la chaîne et soutient d4.
- **4. Cf3 puis Cbd2** : les cavaliers contrôlent e5 et e4 ; celui en d2 pourra aller en f1-g3 ou soutenir e5.
- **5. c3** : consolide d4, prépare Db3 et garde un œil sur b4 et e4.
- **6. Fd3 (ou Fe2) + O-O** : achève le développement ; le choix Fd3/Fe2 dépend des lignes (chapitre 4).

2.2 La pyramide c3-d4-e3

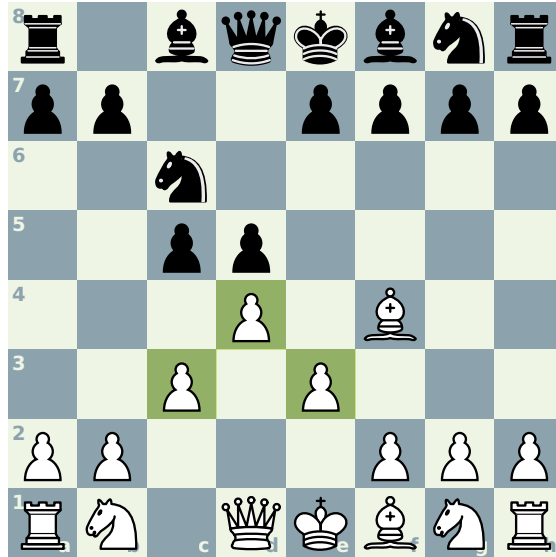


Diagramme 2. La pyramide : d4 soutenu deux fois, e3 verrouille, c3 surveille b4 et prépare Db3. Les Noirs ne peuvent pas attaquer d4 efficacement : tout échange en d4 se heurte à cxd4 ou exd4, et le centre reste intact.

Cette pyramide a trois vertus : **d4 est inexpugnable** (deux soutiens), **e3 reste sous contrôle** (f4, Cf3, Fg3 : trois pièces regardent e5), et **la dame a une sortie naturelle** en b3, d'où elle vise b7 et d5. Retenez le trio de cases **d4-e5-b3** : c'est l'ossature stratégique du système.

2.3 Le fou f4 et ses trois refuges

Le fou est la seule pièce « exposée » du schéma — c'est le prix de son activité. Les Noirs tenteront de le chasser ou de l'échanger. Vous devez connaître ses trois refuges par cœur :

- **Fg3** : le refuge standard quand on le menace par ...Fd6 ou ...Ch5-g3. En g3, il vise f4 et h2 (utile !) et surtout garde la pression sur e5 et c7.
- **Fe3** : le refuge malin quand un cavalier noir est en h5 et que ...Cxf4 offrirait trop (voir la partie Carlsen-Nakamura du chapitre 4).
- **Fh2** : le refuge des lignes avec fianchetto noir (...g6), préparé par h3. De h2, le fou vise g3, f4, e5... et surtout g7 après une ouverture de la diagonale.

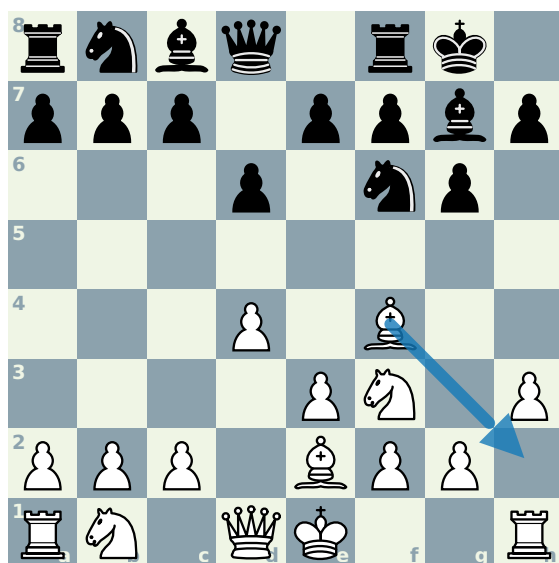


Diagramme 3. Contre le fianchetto : h3 prépare le refuge h2, et le fou roi se place en e2 (inutile en d3 face à un roi fianchetté).

2.4 Fd3 ou Fe2 ? Le bon réflexe

Structure noire	Fou roi	Pourquoi
Pions en d5/e6 (classique)	Fd3	Vise h7 : base de toutes les attaques du chapitre 7
Fianchetto ...g6/...Fg7	Fe2	En d3 il taperait sur g6 défendu ; en e2 il reste flexible
...c5 rapide avec ...cxd4 exd4	Fd3	Colonne e semi-ouverte, pression vers h7 conservée
Lignes « Benoni » (d5 blanc)	Fe2 puis Ff3	Contrôle des cases claires de l'aile dame

2.5 Ce que les Noirs ne peuvent pas faire

- **Jouer ...e5 rapidement** : avec d4, Fg3 et Cf3, la case e5 est surcontrôlée ; ...e5 prématuré perd simplement un pion ou cède une structure affaiblie.
- **Attaquer d4** : ...c5 se heurte à c3 ; ...Cc6 à la pyramide ; il n'y a pas de « attaque de minorité » noire efficace contre d4.
- **Gagner le fou f4 gratuitement** : ...Ch5 coûte deux temps et offre la colonne h (hxg3) ou la paire de fous utile ; ...Fd6 offre l'échange en g3 avec ouverture de la colonne h.
- **Vous surprendre par une ligne préparée** : c'est tout l'objet des chapitres 4 à 6 — chaque tentative connue reçoit sa réponse système.

3

Les dix idées clés du système

Tout le reste du livre n'est que variations autour de ces dix idées. Chacune revient dans plusieurs chapitres ; les reconnaître en partie vaut toutes les variantes mémorisées.

Idée n° 1 — Le fou sort avant e3

Jouer Ff4 **avant** e3 est le geste fondateur : après e3, le fou c1 serait muré pour dix coups. L'ordre exact est donc 1.d4, puis 2.Ff4 (ou 2.Cf3 puis 3.Ff4 si vous craignez quelque chose). Retenez l'exception : contre 1...c5, l'ordre 2.c3 ou 2.e3 est parfois préférable (chapitre 6).

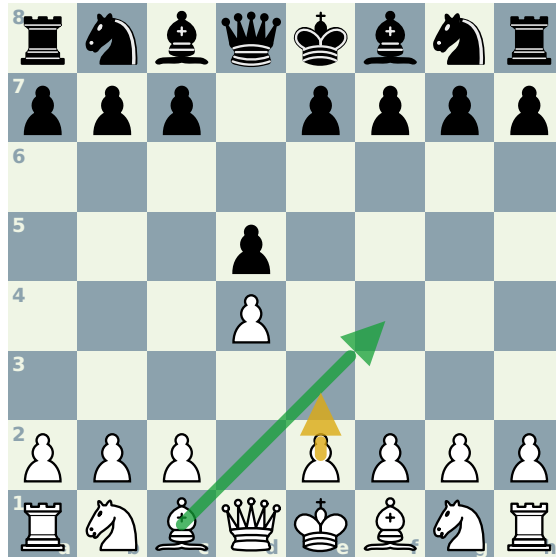


Diagramme 4. Position après 1...d5 : le fou peut sortir immédiatement.

Idée n° 2 — L'étau Ce5 + f4

Le cavalier en e5, soutenu par f4 et le Fg3, est un avant-poste que les Noirs ne peuvent chasser qu'en s'affaiblissant (...f6 ouvre e6 ; ...Cxe5 dxex5 gagne de l'espace). C'est la base de l'attaque d'aile roi (chapitre 7).

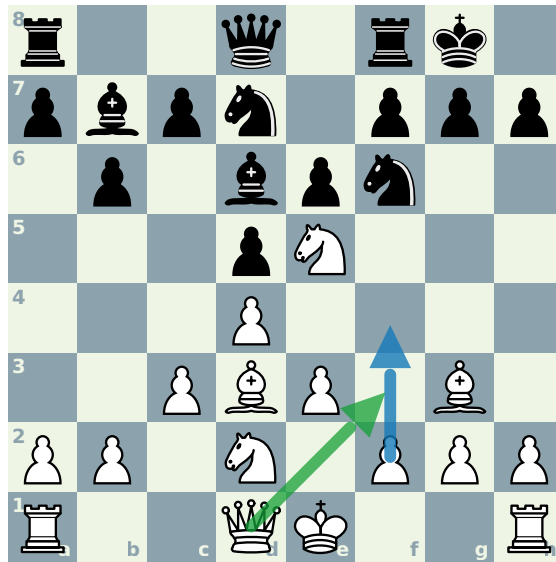


Diagramme 5. L'étau installé. Les flèches : f2-f4 verrouille e5, Dd1-f3 rejoindra l'attaque.

Idée n° 3 — Le duo Db3 / pression sur b7

Avec le fou noir c8 sorti (...Ff5) ou le pion d5 affaibli, **Db3** attaque b7 et d5 à la fois : la dame noire doit se prostituer en c8 ou d7, ou l'aile dame se paralyser (...Tb8). C'est l'arme n° 1 contre les structures ...Ff5 et ...c6.

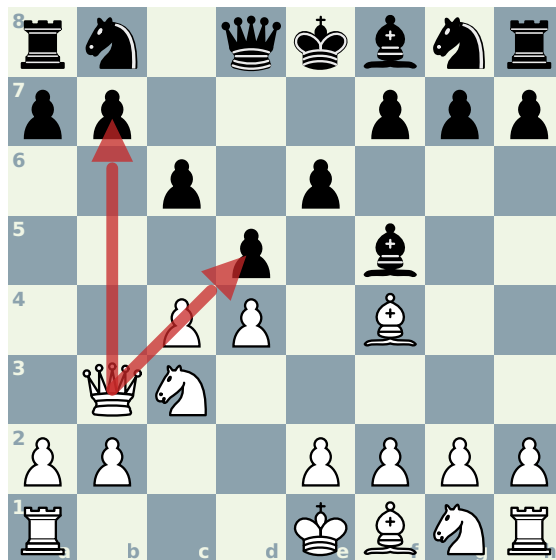


Diagramme 6. Db3 : double pression b7/d5. La dame noire devra aller en c8 — un temps perdu et une tour a1 enfermée pour longtemps.

Idée n° 4 — Le miroir Db3 contre ...Db6

Les Noirs jouent souvent ...Db6 pour attaquer b2, « punissant » la sortie du fou f4. Le réflexe système : **Db3** !, proposant l'échange. Après ...Dxb3 axb3, la colonne a semi-ouverte et le pion b3 solide donnent une fin de partie agréable ; refuser l'échange coûte des temps à la dame noire. Ne défendez **jamais** b2 par des acrobaties (Tb1 prématuré, Dc1 passif) quand Db3 suffit.

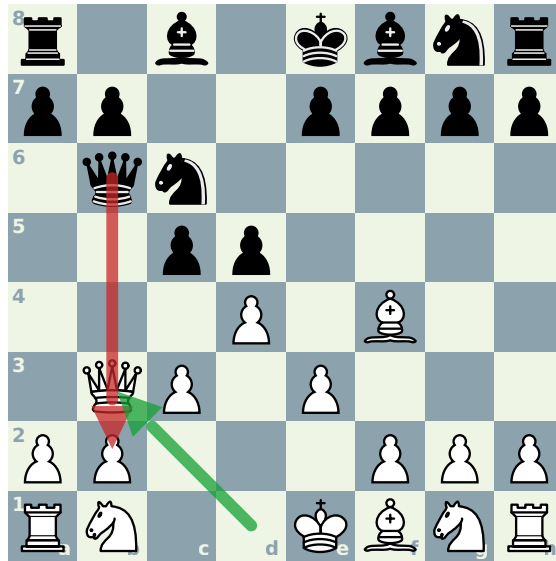


Diagramme 7. Le miroir : ...Db6 attaquant b2 reçoit Db3. Si échange, la colonne a travaille pour vous ; si recul, la dame noire a perdu deux temps.

Idée n° 5 — La reprise exf4 !

Quand les Noirs échangent ...Fxf4 ou ...Fxf4, la reprise **exf4** (plutôt que hxg3 quand le choix existe) ouvre la colonne e, renforce e5 et donne un pion f4 qui soutient l'avant-poste. Structure « à pions doublés » ? Non : structure **à colonne e et étau e5**. La partie Nakamura-mishanick (chapitres 4 et 8) en est le modèle complet.

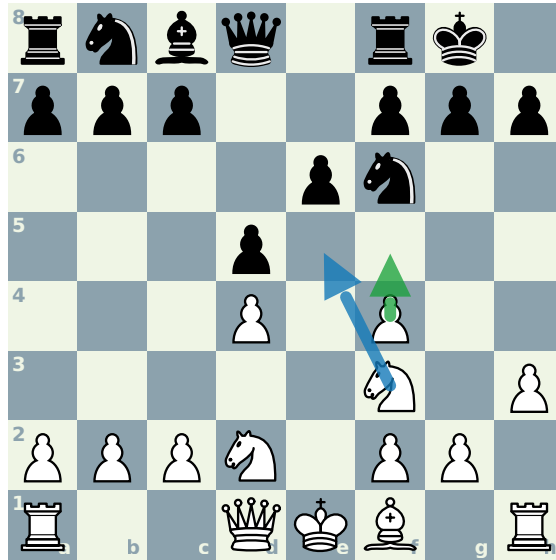


Diagramme 8. Après exf4 : colonne e semi-ouverte, case e5 verrouillée, et le pion f4 appuiera f4-f5 au moment choisi.

Idée n° 6 — La colonne h après hxg3

Si l'échange a lieu en g3 (...Fxf3), la reprise **hxg3** ouvre la colonne h face au roi noir roqué : Th1, h4-h5 devient un plan d'attaque à part entière, surtout si vous n'avez pas encore roqué (le grand roque est alors envisageable !).

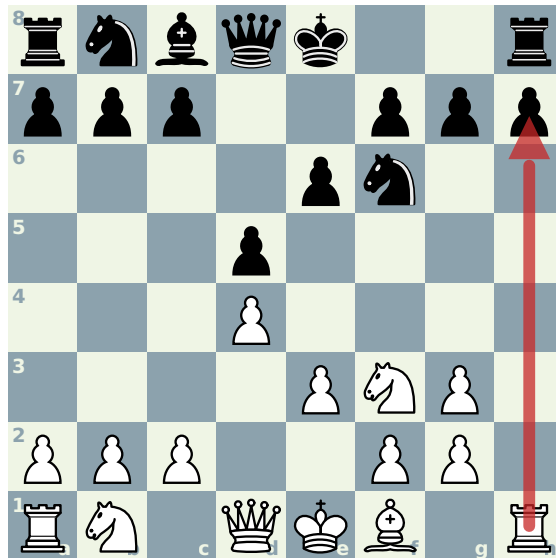


Diagramme 9. hxg3 : la colonne h pointe h7. Le roi blanc restera souvent au centre ou ira à l'aile dame, laissant les tours opérer sur h.

Idée n° 7 — Le levier e4

Dans les structures où les Noirs jouent passivement (...c6, ...e6, fou c8 enfermé), le levier **e3-e4**, préparé par c3, Cbd2, Te1/Fd3, transforme l'avantage d'espace en attaque centrale. Il faut le jouer **après** avoir contrôlé e4 au moins trois fois, et souvent après ...c5 noir (qui cède d5).



Diagramme 10. Structure « Caro-Slav » : le levier e4 se prépare (c3, Tfe1) ; joué au bon moment, il ouvre le centre sur un roi noir encore seul.

Idée n° 8 — L'étranglement a4-a5

Face au fianchetto dame noir (...b6, ...Fb7), la poussée **a4-a5** fixe le pion b6, mine l'aile dame et ouvre parfois la colonne a. Combinée à Fd3 et Db3, elle rend la vie du Fb7 misérable. C'est le plan « positionnel » par excellence du Londres (voir Caruana-Praggnanandhaa, chapitre 5).

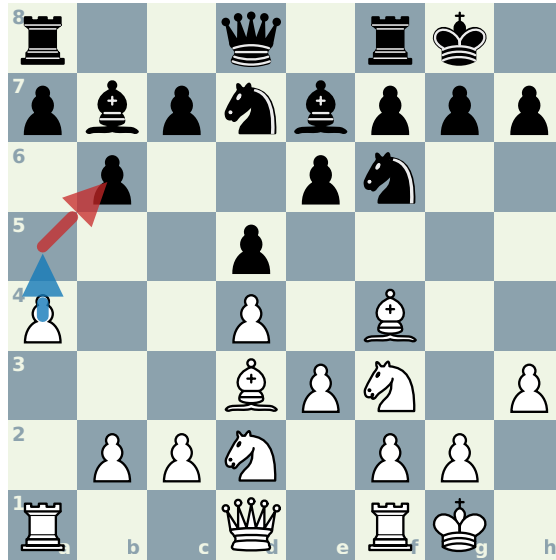


Diagramme 11. a4 puis a5 : le pion b6 devient une cible et la case b5 un point d'appui.

Idée n° 9 — Le sacrifice Fxh7+

Avec Fd3, Cf3 (ou Ce5) et une dame mobile, le sacrifice grec **Fxh7+** guette dès que le Cf6 défenseur a disparu (échangé ou chassé). Checklist complète au chapitre 7 ; reprenez déjà : **pas de Cf6 défenseur, dame pouvant venir en h5 avec échec, cavalier pouvant bondir en g5 ou tour pouvant monter en h3** — trois conditions sur trois, et le sacrifice gagne.

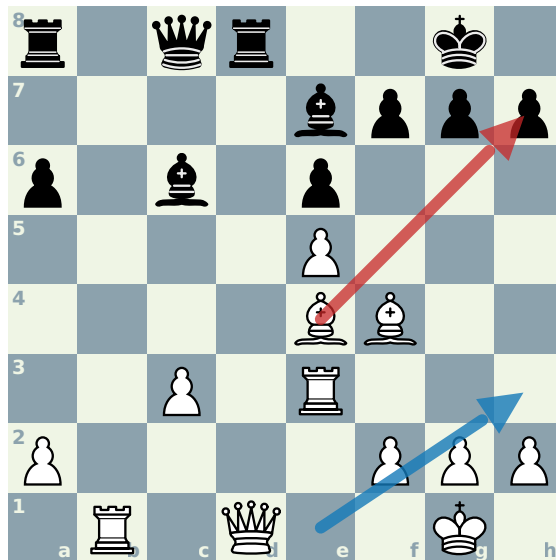


Diagramme 12. Position de la partie Carlsen-Duda (chapitre 7) : le Cf6 a disparu, la tour e3 est prête à pivoter — Fxh7+ ! devient gagnant.

Idée n° 10 — La finale « Londres »

Même sans dames, la structure parle : pion d4 solide contre pion d5 souvent passif, fou noir c8 mauvais s'il reste enfermé par e6/d5, colonne e et avant-poste e5. Beaucoup de parties du système se gagnent **après** l'échange des dames, par simple pression de structure (chapitre 8).



Diagramme 13. Finale type : colonne e, avant-poste e5, pion d5 cible potentielle après dxc5 ou une poussée f5 bien préparée.

À RETENIR AVANT D'OUVRIR LES CHAPITRES DE RÉPERTOIRE

- Ff4 avant e3 ; pyramide c3-d4-e3 ; cavaliers f3 et d2.
- Refuges du fou : g3 (standard), e3 (contre ...Ch5), h2 (contre fianchetto).
- Db3 contre ...Db6 et contre ...Ff5 ; Ce5+f4 pour attaquer ; e4 pour ouvrir ; a4-a5 pour étrangler ; exf4/hxg3 pour structurer ; Fxh7+ pour conclure.

4

Le répertoire contre 1...d5

C'est le cœur du système : après **1.d4 d5**, nous jouons **2.Ff4** immédiatement. L'ordre 2.Cf3 puis 3.Ff4 est équivalent dans presque toutes les lignes ; l'ordre direct a le mérite d'éviter 2.Cf3 Fg4!? (le clouage « Baltique »), qui n'existe pas après 2.Ff4.

POSITION DE DÉPART DU CHAPITRE

1. d4 d5 2. Ff4

4.1 La ligne principale : 2...Cf6 3.e3 e6 4.Cf3 Fd6

Le défi le plus direct : les Noirs proposent l'échange du fou en d6 avant de roquer. Notre fou recule en g3 en gardant la tension : l'échange en g3 ouvrirait **notre** colonne h.

1. d4 Cf6 2. Ff4 d5 3. e3 e6 4. Cf3 Fd6 5. Fg3

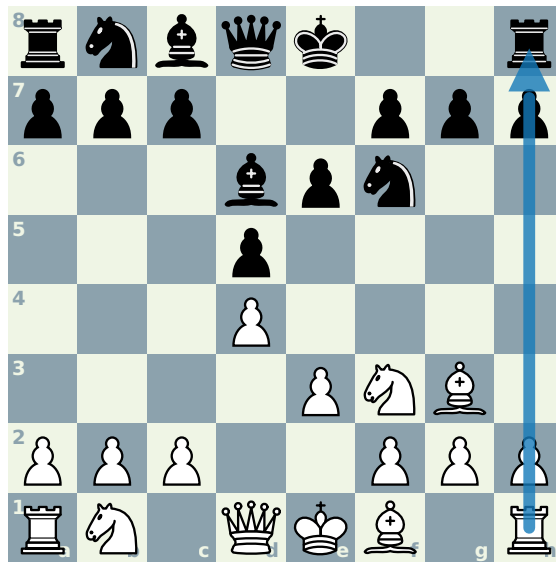


Diagramme 14. Après 5.Fg3 : si 5...Fxf3 6.hxf3, la colonne h s'ouvre (idée n° 6) ; sinon les Noirs doivent vivre avec un fou g3 qui pèse sur e5 et c7.

La suite modèle installe l'étai de l'idée n° 2 :

6. O-O Cbd2 7. b6 Fd3 8. Fb7 c3 9. Cbd7 Ce5

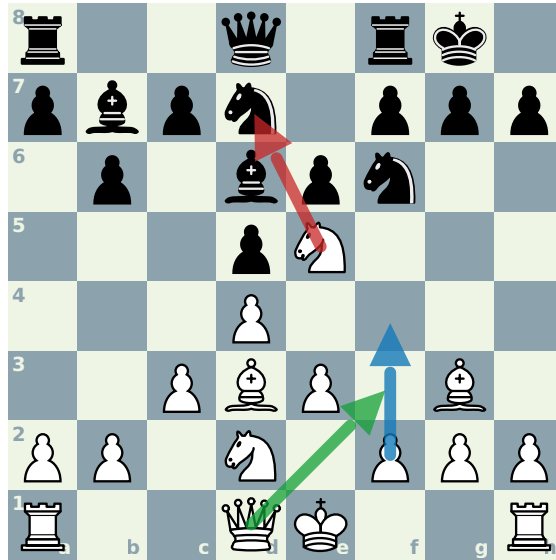


Diagramme 15. Position de référence. Plans blancs : f2-f4, Dd1-f3-h3, f4-f5 au moment où ...g6 affaiblit le roi ; ou pression sur la colonne c si ...c5 apparaît.

VOS PLANS / LES PLANS NOIRS

- **Pour vous** : f4 puis Df3-h3 ; ou Ce5xd7 suivi de e4 si le centre se ferme ; penser à a4-a5 si ...b6 (idée n° 8).
- **Pour eux** : ...c5 pour miner d4 (réponse : c3, puis dxc5 au bon moment pour isoler le pion d5 ou gagner e5) ; ...Ce4 pour bloquer (réponse : Cxe4 dxe4, Cd2 puis attaque de e4 par Dc2/Fc2 et f3).

La variante 4...Fe7 (refus de l'échange)

1. d4 Cf6 2. Ff4 d5 3. e3 e6 4. Cf3 Fe7 5. Cbd2 O-O 6. Fd3 b6 7. c3 Fb7 8. Ce5 Cbd7 9. O-O

Même schéma, sans la tension Fd6/Fg3 : vous obtenez la « maison Londres » du chapitre 2 avec un temps d'avance sur les manœuvres noires. Le plan f4-Df3-h3 reste la référence.

Le piège positionnel à connaître : 5...Fxf3 6.hxf3 puis grand roque

Après l'ouverture de la colonne h, le roi blanc peut rester au centre puis choisir **O-O-O** : les tours h1 et d1 appuieront respectivement l'attaque h4-h5 et la poussée e4. C'est un plan « tout pour l'attaque » à réserver aux adversaires passifs.

4.2 La structure Caro-Slav : 2...c5 3.e3 Cc6 4.c3

1. d4 d5 2. Ff4 c5 3. e3 Cc6 4. c3 Cf6 5. Cd2 e6 6. Cgf3 Fd6 7. Fg3 O-O 8. Fd3

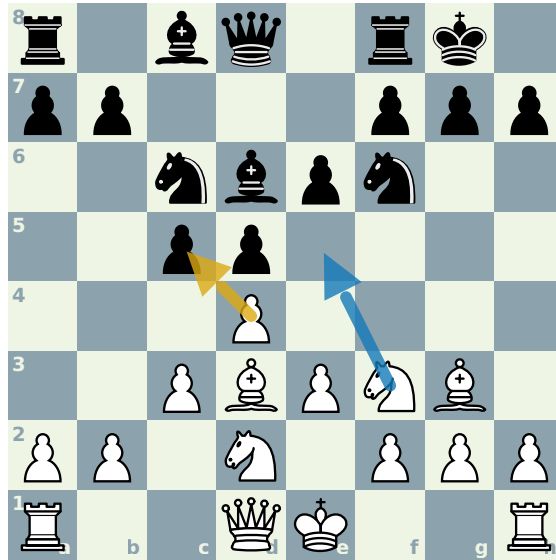


Diagramme 16. La structure Caro-Slav : solide comme un roc. Le plan standard : Ce5, f4, puis soit l'attaque d'aile roi, soit dxc5 suivi de e4 pour ouvrir sur le pion d5.

L'astuce ...Ch5 : le refuge e3 !

Après ...cxd4 exd4, les Noirs jouent souvent ...Ch5 pour chasser le fou et gagner la paire. Le refuge correct est **Fe3** ! (pas Fg3, qui permet ...Cxc3 hxc3 avec une position certes jouable mais où le pion h3 peut gêner). De e3, le fou garde d4 et peut revenir en g5 ou f4. La partie suivante, entre deux des meilleurs joueurs de la planète en cadence blitz, montre le traitement complet — y compris une attaque finale modèle.

Magnus Carlsen (3351) — Hikaru Nakamura (3376)

Partie blitz en ligne, 2024 — structure Caro-Slav, refuge Fe3, puis attaque f4-f5 et Fxh7+.

1. d4 Cf6 2. Ff4 d5 3. e3 c5 4. c3 Cc6 5. Cd2 e6 6. Cg3 cxd4 7. exd4 Ch5 8. Fe3 Fd6 9. Fd3 Cf4 10. Fxf4 Fxf4

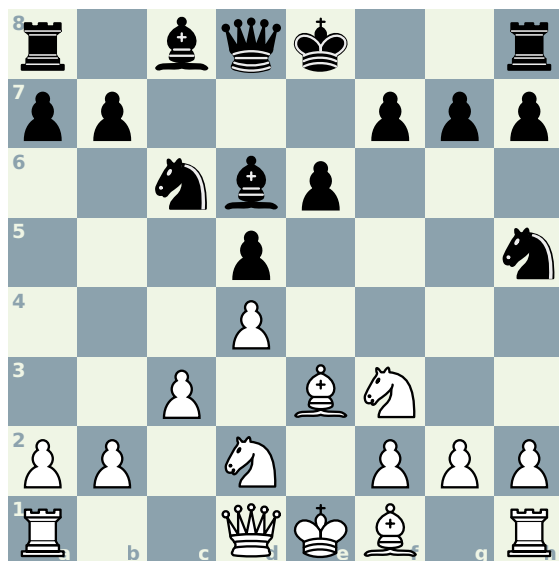


Diagramme 17. Après 8.Fe3 ! : le cavalier h5 ne rapporte rien. S'il prend en f4, la reprise ouvre des lignes utiles ; s'il recule, il a perdu trois temps.

Notez les gestes blancs : **9.Fd3** (provoque l'échange des fous de cases noires, sans danger), **12.Te1**, **15.Cb3** (vers c5/a5), **16.Ce5** l'étau, **17.f4**. Les Noirs doivent finir par jouer ...f6 pour chasser le cavalier — et c'est exactement l'affaiblissement que le système recherche.

11. O-O Fd7 12. Te1 O-O 13. De2 Fc7 14. Tad1 De7 15. Cb3 Fd6 16. Ce5 Tae8 17. f4 f6 18. Cxd7 Dxd7 19. Df3 Dc7 20. Dh3 f5

Le moment pédagogique : **26.Rh1** puis **27.g4** ! — l'attaque se construit sur la colonne g et la diagonale b1-h7. Et enfin le thème du chapitre 7 :

21. g3 Tf6 22. Te2 a6 23. Tde1 Dd7 24. Cd2 Cd8 25. Cf3 Cf7 26. Rh1 Ff8 27. g4 Th6 28. Dg3 fxg4 29. Dxg4 Fd6 30. f5 Cd8 31. fxe6 De7 32. Cg5 Tf8 33. Fxh7+ Txh7 34. Cxh7 Rxh7 35. Dh5+ Rg8 36. Dxd5 Tf6 37. c4 Th6 38. c5 Fc7 39. Dd7 Df6 40. Dxc7 Cxe6 41. Txe6

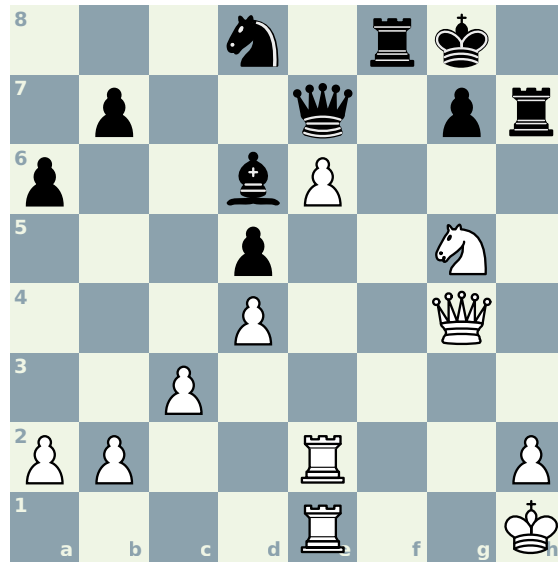


Diagramme 18. Après 33.Fxh7+ ! Txh7 34.Cxh7 Rxh7 35.Dh5+ Rg8 36.Dxd5 : deux pions et une position dominante pour la pièce — ici le « sacrifice » gagnait en fait du matériel, car la Th7 était perdue. Vérifiez toujours ce genre de détail avant de sacrifier !

4.3 La variante symétrique : 2...Ff5

Les Noirs copient le système. Deux traitements : le **solide** (échanger les fous de cases claires et garder un temps d'avance) et l'**agressif** (c4 + Db3, la punition du fou sorti).

Traitement solide : 3.e3 e6 4.Fd3

1. d4 d5 2. Ff4 Ff5 3. e3 e6 4. Fd3 Fxd3 5. Dxd3 Fd6 6. Fg3 Cf6 7. Cd2 O-O 8. Cgf3

Après l'échange, la dame d3 est idéalement placée (elle vise h7 et soutient e4) et vous gardez un tempo d'avance : c'est une position « maison » avec le fou noir c8 déjà disparu. Sur 4...Fg6 : 5.Cf3 Cf6 6.Cbd2 Fd6 7.Fxg6 hxg6 8.O-O puis c4 — la colonne h noire est un facteur, mais votre plan e4/c4 est plus rapide.

Traitement agressif : 3.e3 e6 4.c4 ! puis Db3

Punir le fou sorti : c4 renforce la pression sur d5, et Db3 visera b7 dès que le pion c6 apparaîtra. Partie modèle, avec un mat final instructif :

Hikaru Nakamura (3408) — M. Petrosian (Micki-taryan) (3218)

Blitz en ligne, 2024 — variante symétrique : c4, Db3, cxd5 puis l'invasion Nb5-d6.

1. d4 Cf6 2. Ff4 d5 3. e3 Ff5 4. c4 e6 5. Cc3 c6 6. Db3 Dc8

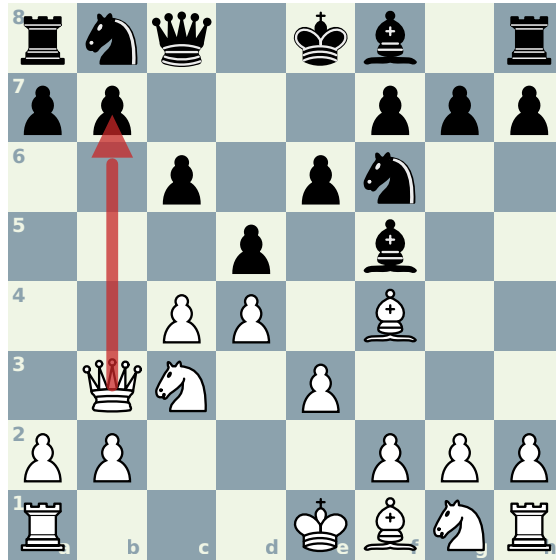


Diagramme 19. Après 6.Db3 : la dame noire doit aller en c8 (6...Dd7?? 7.Dxb7). Les Noirs sont déjà légèrement paralysés — c'est le prix du fou sorti trop vite sans ...c6.

7. Tc1 Fe7 8. cxd5 exd5 9. Cb5 Ca6 10. Cd6+ Fxd6 11. Fxd6 Ce4 12. Fa3 Cb8

Le thème clé : **9.Cb5 !** puis **10.Cd6+** — l'avant-poste en d6, offert par le fou f4 qui contrôle d6 depuis le début. C'est l'idée n° 3 (Db3) combinée à l'idée n° 2 (cases noires). La finale qui suit est une démonstration de technique : deux tours et fou contre tour et deux cavaliers passifs.

13. f3 Cf6 14. Ce2 a5 15. Cc3 Cbd7 16. Cb5 cxb5 17. Txc8+ Txc8 18. Fxb5 Tc1+ 19. Rd2 Txb1 20. Dc3 Rd8 21. Dxa5+ Rc8 22. Fd6 Ce8 23. Da8+ Cb8 24. Dxb8#

4.4 Contre le fianchetto : 2...g6

1. d4 d5 2. Ff4 g6 3. e3 Fg7 4. Cf3 Cf6 5. h3 O-O 6. Fe2 c5 7. c3 Cc6 8. Cbd2

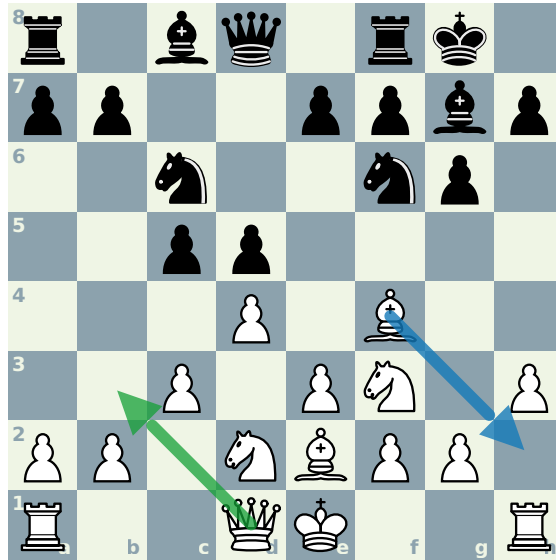


Diagramme 20. Contre ...g6 : fou roi en e2, refuge h2 préparé par h3. Plans : O-O, Db3 ou a4, puis soit e4 (préparé par Te1), soit dxc5 pour jouer sur la colonne d.

Si les Noirs jouent ...Ce4 tôt : Cxe4 dxe4, Cd2 puis attaque du pion e4 par Dc2 et Fc2 (ou f3 direct si ...f5 n'est pas possible). Le pion e4 est une cible, pas une force.

4.5 La structure Slav : 2...c6 3.e3 Ff5

1. d4 d5 2. Ff4 c6 3. e3 Ff5 4. Fd3 Fxd3 5. Dxd3 e6 6. Cf3 Cf6 7. Cbd2 Fd6 8. Fg3 O-O 9. O-O

Même traitement que la symétrique : échange en d3, dame idéale en d3, puis c4 ou e4 selon le rythme noir. Si 4...Cf6 (au lieu de 4...Fxd3) : 5.Fxf5? non — 5.Cf3 e6 6.Fd3 garde la tension, et c'est les Noirs qui devront décider de l'échange.

4.6 Les coups latéraux : 2...e6, 2...Fd6, 2...Cc6, 2...Ce4

- **2...e6** : 3.Cf3 Cf6 4.e3 → ligne principale 4.1. Sur 3...Fd6 : 4.Fg3 (ou 4.Fxd6 cxd6, structure agréable : pions doublés d6/d5 et colonne c pour vous).
- **2...Cc6** : 3.Cf3 Ff5 4.e3 e6 5.Fd3 — encore le thème de l'échange ; sur 3...f6!? (idée ...e5) : 4.Fg3 e5 5.e3 puis c4 : le centre noir est étiré.
- **2...Ce4 ?!** (après 3.e3) : 4.Cd2 ! — l'échange du cavalier avancé vous donne un temps de développement ; sur 4...f5 : 5.Cxe4 fxe4 6.Ce2 puis f3, et le centre noir s'effondre.

RÉSUMÉ DU CHAPITRE 4 — CONTRE 1...D5

Réponse noire	Votre ligne	Idée directrice
2...Cf6 3...e6 4...Fd6	Fg3, Cbd2, Fd3, c3, Ce5	Étau e5 + attaque f4/Df3
2...c5	e3, c3, Cbd2, Fg3, Fd3	Roche Caro-Slav, Ce5, dxc5/e4
2...Ff5	e3, Fd3 (ou c4+Db3)	Échange des fous, tempo d'avance
2...g6	e3, Cf3, h3, Fe2, Cbd2	Refuge h2, Db3/a4, e4 ou dxc5
2...c6	e3, Fd3, Dxd3	Dame active, c4/e4
2...Cc6 / 2...Ce4	Cf3/Fd3 ou Cd2	Échanges qui gagnent des temps

5

Le répertoire contre 1...Cf6

Après **1.d4 Cf6 2.Ff4**, quatre familles : l'est-indienne (...g6 sans ...d5), la Grünfeld (...g6 avec ...d5), l'ouest-indienne (...e6/...b6) et la Benoni (...c5). Le système absorbe tout — avec des plans distincts qu'il faut apprendre une fois pour toutes.

5.1 L'est-indienne : 2...g6 3.e3 Fg7

Deux écoles contre le fianchetto roi. **École solide (c3)** : la pyramide complète, le fou en h2, et une expansion centrale par e4 ou une invasion de dame. **École dynamique (c4)** : transposition vers des structures « est-indienne classique » où votre fou h2 vaut de l'or. Pour un répertoire système, nous recommandons l'école solide ; la dynamique est donnée en variante pour les curieux.

1. d4 Cf6 2. Ff4 g6 3. e3 Fg7 4. Cf3 O-O 5. h3 d6 6. c3 b6 7. Fd3 Fb7 8. O-O Cbd7 9. Fh2

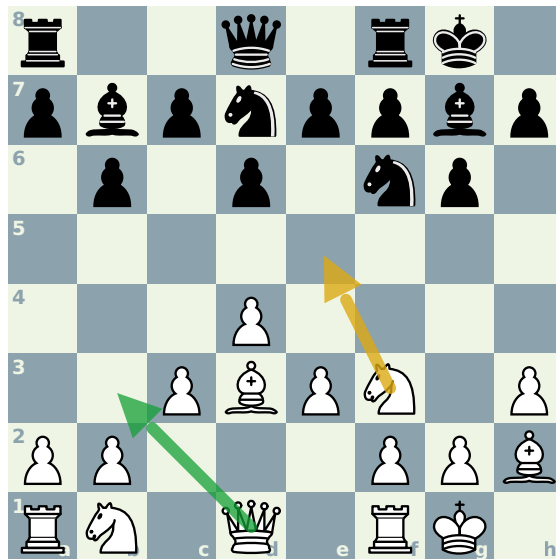


Diagramme 21. Schéma solide : h2 protège le fou de ...Ch5 et ...e5. Plans : a4-a5, Db3, ou le raid de dame e4-c6 de la partie modèle ci-dessous.

Fabiano Caruana (3189) — ALieRaiseAFireOozeUh (3123)

Blitz en ligne, 2023 — est-indienne, schéma c3 : le raid de dame Df3-e4-c6 !

12. a4 a5 13. Fe4 Dc8 14. Df3 Fxe4 15. Dxe4 Te8 16. Dc6 Ta7

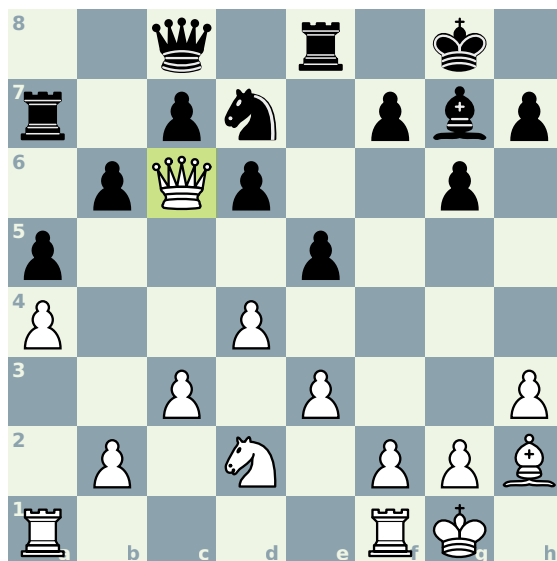


Diagramme 22. Après 16.Dc6 ! : la dame s'installe au cœur du camp noir, intouchable et incontournable — chaque tentative de chasse (...Cb8, ...Cd7) coûte un temps.

17. Cc4 Cb8 18. Db5 Cd7 19. Tad1 Te6 20. Dc6 Cb8 21. Dd5 Cd7 22. Ca3 c6 23. Db3 d5 24. c4 exd4 25. cxd5 Cc5 26. Dxb6 cxd5 27. Dxa7

La dame en c6 paralyse l'aile dame ; quand les Noirs la chassent (...Cb8, ...Cd7), elle recommence (Db5, Dc6, Dd5) — chaque recul noir coûte un temps. Enfin **24.c4 !** ouvre le centre sur un roi noir encombré : le pion d5 passé décide. Retenez le procédé : **invasion de dame sur cases claires + ouverture centrale différée.**

L'école dynamique : 6...d6 7.O-O e5 8.Bh2 puis c4

1. d4 Cf6 2. Ff4 g6 3. e3 Fg7 4. Cf3 O-O 5. h3 d6 6. Fe2 e5 7. Fh2 Te8 8. O-O e4 9. Cfd2

Ici 10.c4 !? (plutôt que Fe2) mène aux grandes structures est-indiennes : d5 blanc, attaque b4-b5 à l'aile dame contre ...f5-f4 noire à l'aile roi. Jouable, mais hors « système » : à réserver quand vous voudrez élargir votre répertoire.

5.2 La Grünfeld : 2...g6 3.e3 Fg7 4.Cf3 d5

1. d4 Cf6 2. Ff4 g6 3. e3 Fg7 4. Cf3 d5 5. Fe2 O-O 6. O-O c5 7. c3 Cc6 8. Cbd2

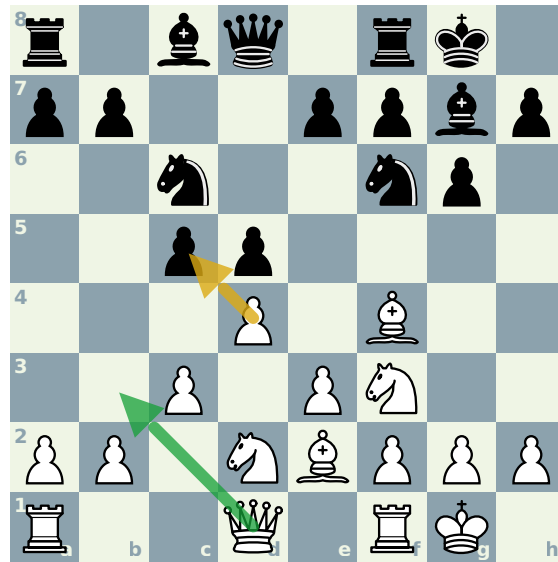


Diagramme 23. Structure Grünfeld « murée » : votre centre c3-d4-e3 ne peut pas être miné par ...c5 seul. Plans : h3/Fh2, Db3 (pression d5), a4, et dxc5 au bon moment pour jouer contre un pion d5 isolé.

Le réflexe à mémoriser : face à ...c5 + ...Cc6, ne prenez **jamais** dxc5 trop tôt (cela libère le Fg7). Attendez que ...cxd4 vous offre le choix : **exd4** (structure symétrique, colonne e) ou **cx d4** (centre de pions, puis Fd3 et attaque). Contre ...Fg4 : h3 puis g4-g5 est rarement nécessaire ; Cbd2 et h3 suffisent.

5.3 L'ouest-indienne : 2...e6 3.Cf3 b6

1. d4 Cf6 2. Ff4 e6 3. Cf3 b6 4. e3 Fb7 5. Cbd2 Fe7 6. h3 O-O 7. Fd3 d5 8. O-O Cbd7 9. a4

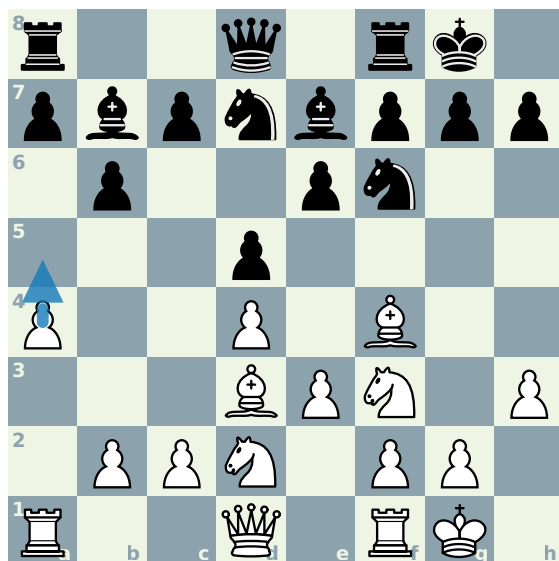


Diagramme 24. a4-a5 à venir (idée n° 8) : le Fb7 mordra sur du granit. Si les Noirs jouent ...Fd6 pour échanger le fou f4 : Fxd6 cxd6 double leurs pions — voir la partie modèle.

Fabiano Caruana (3177) — R. Praggnanandhaa (3196)

Blitz en ligne, 2024 — ouest-indienne avec ...Fd6 : structure double pions d, attaque de minorité b4-b5, pion passé b7.

1. d4 Cf6 2. Cf3 e6 3. Ff4 b6 4. e3 Fb7 5. h3 Fd6 6. Fxd6 cxd6 7. Cbd2 O-O 8. Fd3 d5 9. c3 Cc6 10. O-O Ce7

Observez : **6.Fxd6 cxd6** — les pions doublés d6/d5 contrôlent beaucoup de cases mais sont figés ; **11.a4 a5** fixe l'aile dame ; **14.b4 !** lance l'attaque de minorité contre un centre noir immobile. C'est le plan positionnel modèle du Londres « sans attaque de roi ».

11. a4 a5 12. Dc2 Tc8 13. Tfb1 Tc7 14. b4 Da8 15. bxa5 bxa5 16. Ta3 Tfc8 17. Tbb3 Fa6 18. Fb5 h6 19. Db2 Cf5 20. Ta1 Fb7

23...a4 cède b4 ; **28.Ce5 !** centralise au moment où tout s'ouvre. Et le coup thématique final :

21. Da3 Fa6 22. Tab1 Fxb5 23. axb5 a4 24. Tb4 Txc3 25. Dxa4 Tc1+ 26. Txc1 Txc1+ 27. Rh2 Db8+ 28. Ce5 Ce4 29. Cxe4 dxe4 30. b6 d5 31. b7

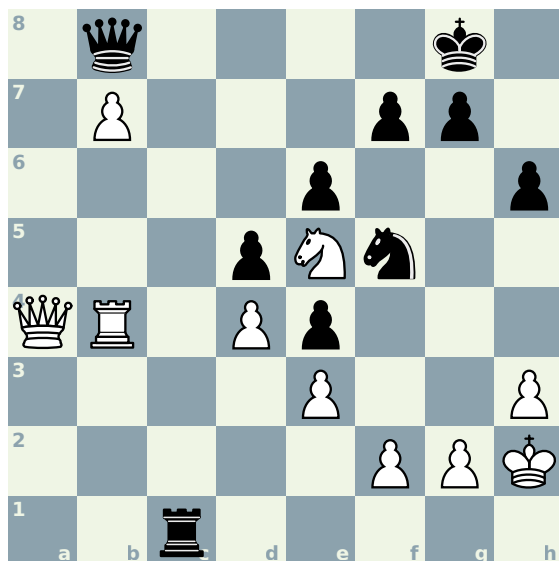


Diagramme 25. Après 31.b6 !, les Noirs abandonnent : 31...d5 32.b7 cloue une tour à la défense de b8, et 31...Tb8 32.b7 suivi de Ca6 gagne la qualité. Moralité : l'attaque de minorité produit des pions passés, pas seulement des faiblesses.

5.4 La Benoni : 2...c5 3.d5 !

Refuser le confort : 3.d5 prend de l'espace et transforme la partie en Benoni « avec Ff4 développé », ce que les théoriciens noirs détestent — leur plan standard (...e6, ...exd5, pression sur e3) se heurte à un fou f4 qui contrôle e5 et c7.

1. d4 Cf6 2. Ff4 c5 3. d5 Db6 4. Cc3 Dxb2 5. Fd2 Db6 6. e4 d6 7. Tb1 Dc7 8. Cf3

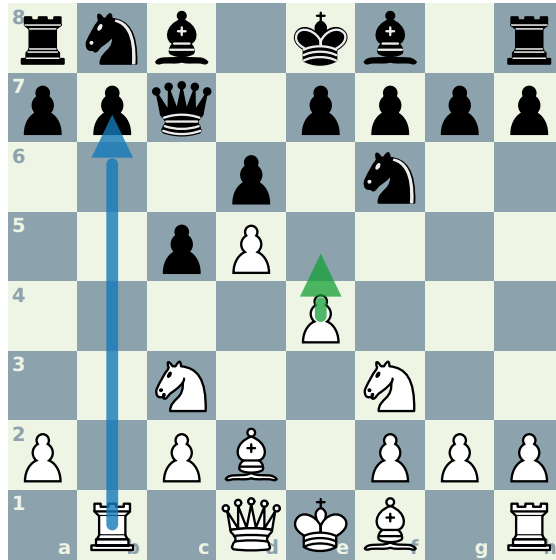


Diagramme 26. Le gambit Benoni du Londres : pour un pion, développement complet, colonne b, centre e4/d5 et tempo gagné sur la dame. Évaluation moteur : égalité dynamique — et en pratique, très difficile à tenir pour les Noirs. Si vous préférez le calme : 3.c3 !? (3...Db6 4.Db3).

Magnus Carlsen (3398) — Christopher Yoo (3210)

Blitz en ligne, 2024 — Benoni murée : étouffement h4-h5, pion passé d5, finale de cavaliers.

1. d4 Cf6 2. Ff4 c5 3. d5 d6 4. Cc3 a6 5. a4 e5 6. Fd2 Ff5 7. e3 Fe7 8. Cge2 O-O 9. Cg3 Fg6 10. e4 Ce8

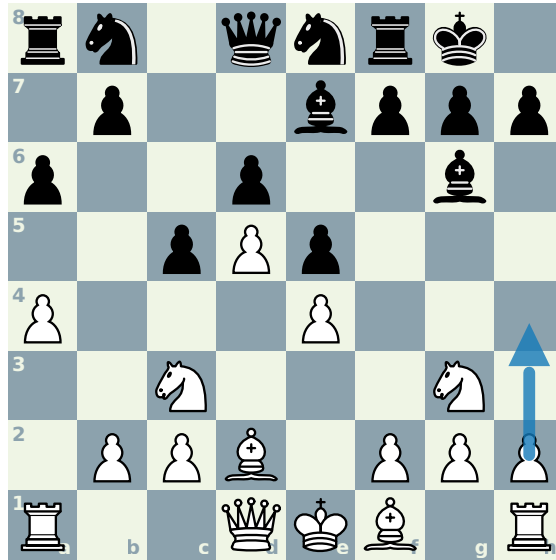


Diagramme 27. Après 10.e4 : le centre est muré, le Fg6 est enterré vivant. Le plan blanc est alors **h4-h5** pour achever la pièce enterrée — regardez :

11. Fe2 Fg5 12. Fxg5 Dxc5 13. h4 Dh6 14. h5 Fxe4 15. Cgxe4 f5 16. Cd2 e4 17. Cc4 Cd7 18. Dd2 Df6 19. a5 Cc7 20. Df4 Ce5

14.h5 ! Fxe4 15.Cgxe4 : le fou enterré est mort contre un cavalier, et la position s'ouvre sur le roi noir. Puis le pion passé d5 (25.d6 !) devient le héros de la finale. Cette partie illustre un principe du système : **quand le centre est muré, jouez sur les ailes avec vos pions** (h4-h5 ici, a4-a5 au chapitre 3).

21. Dh4 Dh6 22. Cxe5 dxe5 23. De7 Tf7 24. Dxc5 Td7 25. d6 Dxd6 26. Dxd6 Txd6 27. g4 fxg4 28. Fxg4 Td4 29. Ff5 Tad8 30. Fxe4 Tb4

La technique de finale (tour active, roi marchant, cavalier supérieur au fou enfermé) mérite une relecture lente : c'est le chapitre 8 en action.

5.5 La hollandaise : 1.d4 f5 2.Ff4

1. d4 f5 2. Ff4 Cf6 3. e3 e6 4. Cf3 Fe7 5. h3 O-O 6. Fe2 d6 7. c4

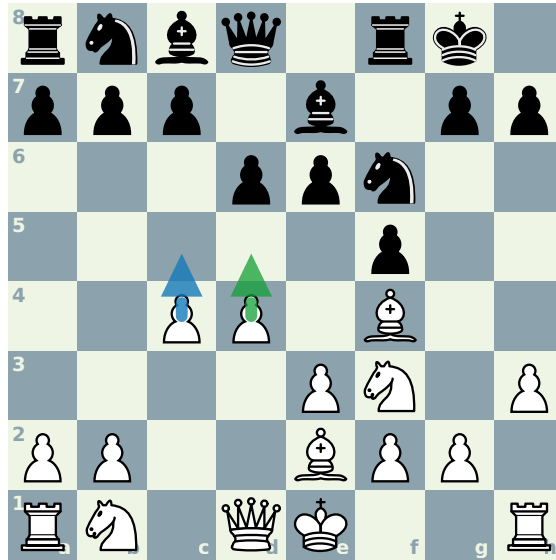


Diagramme 28. Contre la hollandaise : c4 ! transforme la partie en « hollandaise classique » où votre fou f4, déjà dehors, vaut mieux que tout le plan noir. Plans : Cc3, Fh2, Tc1, puis d5 ou c5 selon la structure.

Sur 2...g6 (hollandaise Leningrad) : 3.e3 Fg7 4.Cf3 Cf6 5.h3 O-O 6.Fe2 d6 7.Fh2 — le fou est à l'abri, et ...g5-g4 noir affaiblit son roi plus qu'il n'attaque le vôtre.

5.6 Le reste : 2...d6

2...d6 prépare ...g6 (→ 5.1) ou ...Cbd7 (→ structures est-indiennes sans fianchetto : 3.Cf3 Cbd7 4.e3 g6 5.h3 Fg7 6.Fe2 O-O 7.O-O puis c4 ou c3 selon le goût). Rien de neuf sous le soleil : c'est le schéma, avec les mêmes plans.

RÉSUMÉ DU CHAPITRE 5 — CONTRE 1...CF6

Familles noires	Votre schéma	Plan n° 1
Est-indienne (...g6, ...d6)	c3, h3, Fe2, Fh2	Invasion de dame / a4-a5 / e4
Grünfeld (...g6, ...d5)	Fe2, O-O, c3, Cbd2	Db3, dxc5 au bon moment
Ouest-indienne (...e6, ...b6)	Fd3, a4-a5, Cbd2	Étranglement a5 / attaque b4-b5
Benoni (...c5)	d5 !, e4, Fd2/h2	Centre muré + attaque d'aile
Hollandaise (...f5)	e3, h3, Fe2, c4	Pression centrale, Tc1, d5

6

Le répertoire contre les autres premiers coups

Le test d'un vrai système universel : que faire quand les Noirs évitent 1...d5 et 1...Cf6 ? Réponse : presque toujours, **rejoindre une structure connue** du chapitre 4 ou 5 avec un temps d'avance.

6.1 1...e6 et 1...c6

1...E6 : RETOUR CHAPITRE 4

1. d4 e6 2. Ff4 d5 3. e3

1...C6 : STRUCTURE SLAV, CHAPITRE 4.5

1. d4 c6 2. Ff4 d5 3. e3

Sur 1...e6 2.Ff4 c5 : 3.c3 (→ 6.3). Sur 1...c6 2.Ff4 Db6 !? : 3.Dc1 ! (le seul coup « laid » du répertoire, et encore : après 3...d5 4.Cf3 Ff5 5.e3, la dame c1 sortira en a3 ou d2 avec un temps d'avance) — ou, plus simple, 3.Cf3 Dxb2 4.Cbd2 avec Tb1 et compensation évidente.

6.2 1...c5 : la structure d'échange

1. d4 c5 2. c3 Cf6 3. Cf3 e6 4. Ff4 Db6 5. Db3 Cc6 6. e3 Dxb3 7. axb3

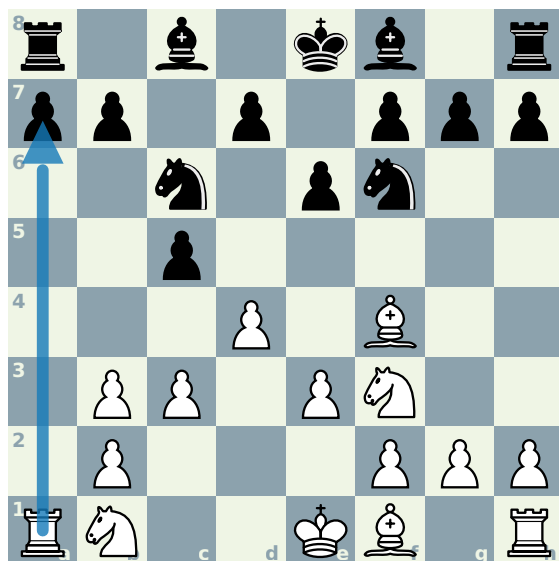


Diagramme 29. Après axb3 : colonne a semi-ouverte, pions b2-b3 solides, et le fou f4 reste la meilleure pièce du plateau. Finale agréablement supérieure — souvenez-vous de l'idée n° 4.

Sur 2...cxd4 3.cxd4 d5 : 4.Ff4 Cc6 5.e3 — structure « échange » où votre fou est dehors et le leur en c8 : avantage durable et sans risque. Sur 2...d5 : 3.Ff4 → chapitre 4.2.

L'option piquante : **2.Ff4 !? cxd4 3.Fxb8 Txb8 4.Dxd4** regagne bien le pion, mais cède la paire de fous et l'initiative : les moteurs accordent aux Noirs un léger plus ($\approx 0,5$). Amusant une fois, pas un répertoire — d'où le choix de 2.c3 comme ligne principale.

6.3 1...Cc6

1. d4 Cc6 2. d5 Ce5 3. e4 d6 4. Cf3 Cxf3+ 5. Dxf3

2.d5 ! gagne de l'espace avec tempo : après 2...Ce5 3.e4, le centre est énorme ; sur 2...Cb4 : 3.e4 c6 4.a3 Ca6 5.Cf3 puis c4 — le cavalier a6 est hors jeu. Évitez 2.Cf3 qui permet 2...d6 puis ...e5 avec un jeu noir facile.

6.4 1...d6 et 1...g6

1. d4 d6 2. Cf3 g6 3. Ff4 Fg7 4. e3 Cf6 5. h3

Transposition vers l'est-indienne du chapitre 5.1 (h3, Fe2, Fh2, c3). Sur 1...g6 2.e4 !? vous sortez du système vers une Pirc/Moderne avec un pion centre de plus — autorisé si vous aimez ces structures, mais le chemin système (2.Cf3/3.Ff4) reste recommandé.

6.5 1...b6

1. d4 b6 2. Ff4 Fb7 3. e3 e6 4. Cf3 Cf6 5. Fd3 Fe7 6. h3 O-O 7. O-O

Ouest-indienne sans ...Cf6 préalable : même traitement (chapitre 5.3), avec a4-a5 dès que ...b6 est joué deux fois (ici : déjà fait, donc 9.a4 !).

6.6 Le gambit Englund : 1...e5 ?!

1. d4 e5 2. dxe5 Cc6 3. Cf3 De7 4. Cc3 Cxe5 5. e4

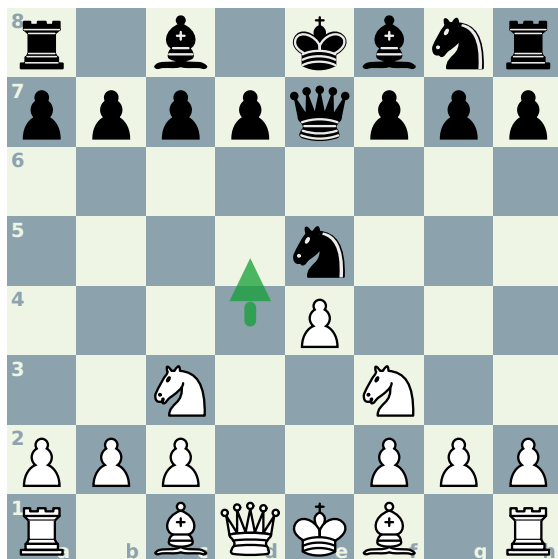


Diagramme 30. Un pion central de plus, un centre e4/d4 mobile : l'Englund est objectivement perdant à long terme. 4.Cc3 d'abord (contrôle d5/e4), e4 ensuite ; l'extravagant 4.Ff4 !? existe aussi (4...Db4+ 5.c3 ! Dxb2 6.Cd2 ! et la dame noire s'égare — à vérifier vous-même au moteur, excellent devoir !), mais restez simple.

6.7 Coups rares (1...a6, 1...h6, 1...Ca6...)

Appliquez le schéma sans y penser : d4, Ff4, e3, Cf3, c3, Fd3/Fe2 selon la structure noire. Un coup noir « perdu » (a6, h6) est un temps offert : votre avantage naturel grandit. Seule exception à connaître : si les Noirs jouent ...c5 très tôt sans ...d5, retrouvez la structure 6.2 (c3, Ff4, Db3).

LE RÉFLEXE UNIVERSEL

Quel que soit le premier coup noir, posez trois questions : (1) les Noirs peuvent-ils encore jouer ...d5 ? → structure chapitre 4 ; (2) vont-ils fianchetter en g7 ? → schéma h3/Fe2/Fh2 du chapitre 5 ; (3) où est leur fou c8 ? → s'il est sorti, Db3 ; s'il est enfermé, jouez contre lui. Ces trois questions remplacent dix pages de variantes.

7

Attaquer le roi : les trois machines du Londres

Beaucoup croient le Londres « paisible ». C'est faux : c'est un système **d'attaque différée**. Les dix premiers coups construisent ; ensuite, trois machines se mettent en marche, souvent combinées. Ce chapitre les démonte pièce par pièce, avec une partie modèle complète.

7.1 Machine n° 1 : l'étau Ce5-f4 et l'assaut Df3-h3

Conditions : fou noir de cases noires échangé ou passif, pion noir en e6, case g6 affaiblie par ...h6 ou ...g6. Mécanique : **Ce5, f4, Fd3, Df3-h3**, puis au choix f4-f5 (ouverture de la colonne f et de la diagonale b1-h7) ou Tf1-f3-h3.

Note de fidélité au moteur : dans la partie modèle, à ce précis moment, Stockfish préfère 16.Fg5 !? (un temps gagné sur la Td8) d'un quart de pion à 16.Te3. Nous gardons l'ascenseur : c'est lui qui illustre le thème, et son évaluation reste largement gagnante.

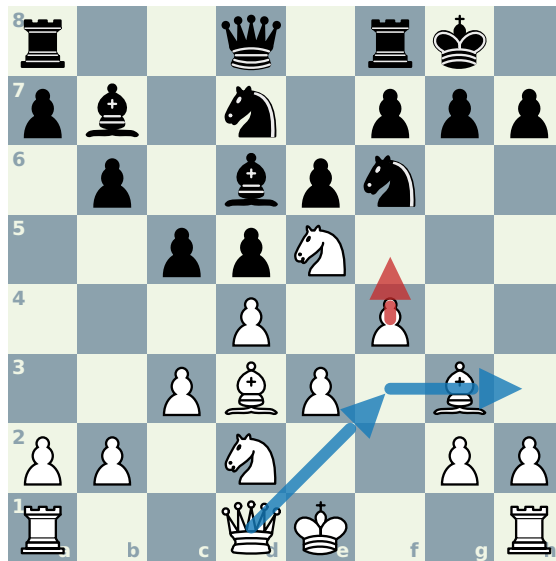


Diagramme 31. L'étau complet. Les menaces positionnelles : f5, ou Df3-h3 avec pression h7 ; si ...g6 pour fermer, la case f6 et la diagonale a1-h8 s'affaiblissent.

LE BON TIMING POUR F4-F5

Ne jouez f5 que si : (a) votre dame est déjà en h3 ou f3, (b) un pion ou une pièce peut reprendre en f5 (exf5 ou Txf5), et (c) les Noirs ne peuvent pas bloquer par ...g6-g5. Sinon, f5 n'est qu'un cadeau de pion.

7.2 Machine n° 2 : l'ascenseur de tour Te1-e3-h3

Quand la colonne e est ouverte ou semi-ouverte (structure exd4/exf4), la tour e1 monte en e3 puis glisse en h3 : l'attaque arrive **sans pousser un seul pion**, donc sans affaiblir le roi blanc. La partie modèle ci-dessous est un cours complet : ascenseur, sacrifice Fxh7+, et chasse au roi sur trois rangées.

Magnus Carlsen (3256) — Jan-Krzysztof Duda (3200)

Blitz en ligne, 2024 — ascenseur Te3, sacrifice Fxh7+ modèle, poursuite du roi.

1. d4 d5 2. Cc3 Cf6 3. Ff4 c5 4. e3 cxd4 5. exd4 a6 6. Cf3 Cc6 7. Ce5 Fd7 8. Ce2 e6 9. c3 Fe7 10. Cg3 b5 11. Fd3 b4 12. O-O bxc3 13. bxc3 O-O 14. Tb1 Dc8 15. Te1 Td8

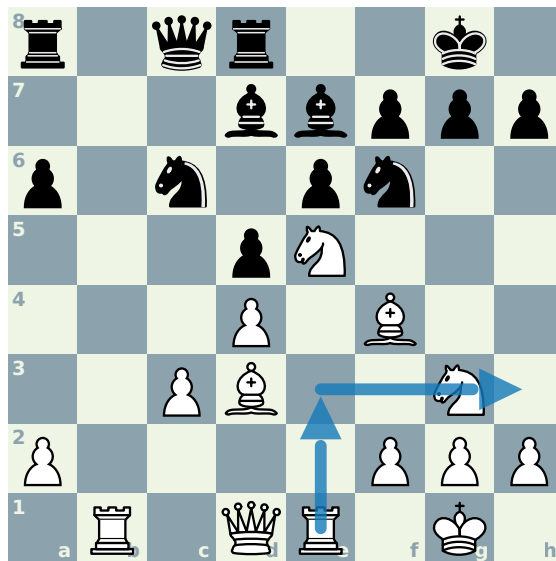


Diagramme 32. Après 15.Te1 : tout est prêt. Le Cf6 noir va être échangé (16...Cxe5 17.dxe5), puis 18...Ce4 19.Cxe4 dxe4 éloigne le dernier défenseur de h7. L'ascenseur 16.Te3 ! attend son heure.

16. Te3 Cxe5 17. dxe5 Ce4 18. Cxe4 dxe4 19. Fxe4 Fc6 20. Fxh7+ Rxh7 21. Dh5+ Rg8 22. Th3 f5 23. Dh7+ Rf7

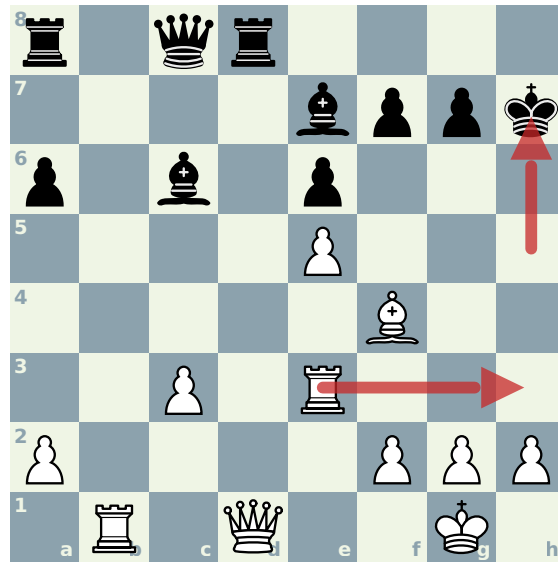


Diagramme 33. 20.Fxh7+ ! Rxh7 21.Dh5+ Rg8 22.Th3 : la checklist est complète (pas de Cf6, Dh5+ possible, tour en h3). Les Noirs doivent rendre du matériel pour survivre — ici 22...f5 tente de fermer, mais 23.Dh7+ Rf7 24.Tg3 ! relance l'assaut.

24. Tg3 Ff8 25. Fh6 Re8 26. Dg6+ Rd7 27. Df7+ Fe7 28. Fg5 Te8 29. Td3+ Fd5 30. Txd5+ Rc6 31. Td4 Fc5 32. Tc4 Tb8 33. Td1 Rb5 34. Tf4 Ra5 35. h4 Tb2 36. Dh5 Dc6 37. Tf1 Teb8 38. Rh2 Txa2 39. Tc4 Dd5 40. Tf4 Tbb2 41. De8 Fxf2 42. T1xf2 Txf2 43. Fd8+

La poursuite (25.Fh6 !, 29.Td3+ !, 30.Txd5+) illustre le second souffle d'une attaque réussie : quand le roi fuit, **les pièces lourdes le suivent de colonne en colonne**. Rejouez cette fin de partie lentement : chaque coup blanc est un échec ou une menace directe.

7.3 Machine n° 3 : la checklist Fxh7+

CHECKLIST DU SACRIFICE GREC VERSION LONDRES

- 1. Le Cf6 défenseur a disparu (échangé, chassé, ou jamais développé).
- 2. Votre dame atteint h5 avec échec (donc pas de pion g6 noir, et d1-h5 libre).
- 3. Un cavalier peut bondir en g5 (Cf3 ou Ce4-e5-g4) **ou** une tour monter en h3 (Te1-e3 / Tf1-f3).
- 4. Le roi noir ne peut pas fuir par f8-e7 sans perdre la dame ou mater (vérifiez Fg5+ / Dh8+).
- 5. Comptez : après Rxh7, Cg5+, Rg8, Dh5 — les Noirs doivent pouvoir défendre h7 (...Ff5, ...Fd3, ...Te8-f8...). S'ils le peuvent, le sacrifice échoue : abstenez-vous.

Trois conditions sur cinq et le sacrifice « marche souvent » en pratique de club ; cinq sur cinq et il gagne objectivement. En dessous de trois : c'est un cadeau.

Le contre-exemple à connaître

FXH7?? ICI : FAUTE

1. d4 d5 2. Ff4 Cf6 3. e3 e6 4. Fd3 Fd6 5. Fxh7

...Cxb7 ! et il n'y a ni Dh5+ (le Cf6... pardon : ici 6...Cxb7 a justement lieu, mais Dh5 est impossible car... non : 6.Fxh7 Cxb7 7.Dh5?? Cf6 gagne la dame) — retenez simplement : **tant que le Cf6 est vivant et que rien n'est préparé, Fxh7 n'est qu'un pion offert**. La machine ne démarre qu'après les préparatifs du 7.2.

7.4 Attaquer un fianchetto : h4-h5 et le fou enterré

Contre ...g6/...Fg7, l'attaque passe par les pions : **h4-h5** ouvre la colonne h ou affaiblit g6 ; combinée à un centre muré (structure Benoni), elle peut même **enterrer vivant** un fou g6, comme dans l'extrait suivant.

CARLSEN-YOO : L'ENTERREMENT DU FG6

11. Fe2 Fg5 12. Fxg5 Dxg5 13. h4 Dh6 14. h5 Fxe4 15. Cgxe4 f5 16. Cd2 e4

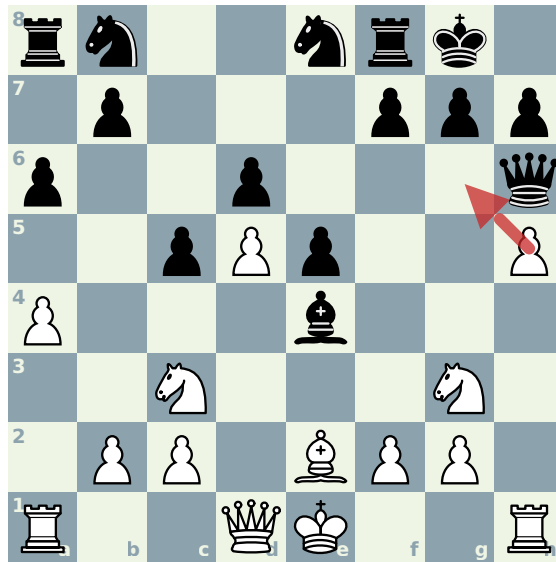


Diagramme 34. Après 14.h5 ! : le fou g6 n'a plus de case (14...Fxe4 15.Cgxe4 et le « fou » est devenu un cavalier). Quand le centre est muré, les pions d'aile sont vos pièces d'attaque.

L'autre visage : la colonne h offerte par hxg3

Rappel de l'idée n° 6 : après ...Fxc3 hxg3, la tour h1 regarde h7 sans avoir bougé. Avec le roi blanc resté au centre ou parti à l'aile dame, Th4-h5-g5 devient une manœuvre de siège lente et très difficile à parer en partie rapide.

7.5 Le levier f5-f6 : casser un roque fiançonné

Dans les structures exf4 (idée n° 5), le pion f4 attend son heure : **f4-f5** ! ouvre la colonne f et la diagonale du Fh2 ; si ...gxf5, la case h5 et la colonne g s'ouvrent ; si ...exf5, e5 devient un roc et e6 une cible. Extrait de la partie Nakamura-mishanick (chapitre 8 pour la finale) :

25. g4 Cd6 26. f5 exf5 27. gxf5 Cc4 28. Cxc4 dxc4 29. Cc3 T8a5 30. d5 Fxd5



Diagramme 35. 26.f5 ! exf5 27.gxf5 : le roque noir est aspiré. Le pion f5 appuie f6 (33.f6 !), qui fissure définitivement g7/h7.

8

Finales : le avantage silencieux du système

Chapitre le plus sous-estimé, et le plus rentable à long terme : les structures du Londres produisent des finales **légèrement supérieures et très faciles à jouer**. Vos adversaires de club, eux, ne les connaissent pas.

8.1 La structure exf4 : colonne e + avant-poste e5

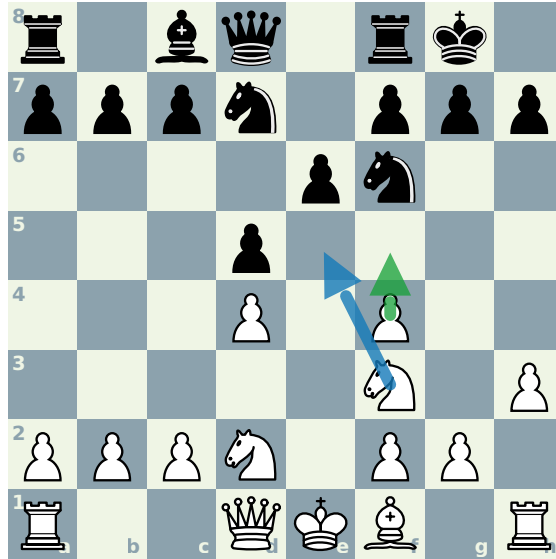


Diagramme 36. Nakamura-mishanick, après 7.exf4 : colonne e semi-ouverte, e5 verrouillé pour un cavalier, et un plan simple : Cbd2-b3, Td1, Fb1-c2, pousser f5 au bon moment.

- **Règle 1** : les tours vont en e1 et c1 (pas d1 !), la colonne e est votre propriété.
- **Règle 2** : le cavalier b1 rejoint e5 via d2-f3 ou c3-a4-c5 selon la structure noire.
- **Règle 3** : le pion d4 n'est pas faible (deux soutiens potentiels : Td1, Fe3) ; le pion d5 noir, lui, sera fixé puis attaqué par c4 ou f5.

8.2 La finale « miroir » après Dxb3 axb3

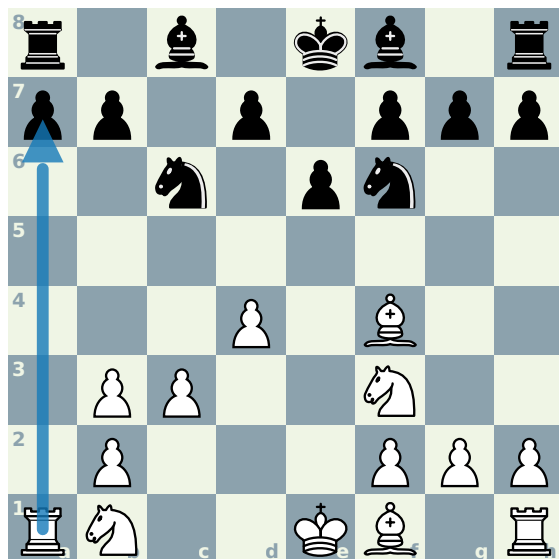


Diagramme 37. Colonne a, pions b2-b3 compacts, fou f4 sans rival : cette finale « égale » des livres se gagne trois fois sur cinq en club.

Plan type : Tfa1, b4, Ca3-c2-b4 (ou Cbd2-b3-a5), pression sur a7 et c5/d5. Les Noirs, eux, n'ont aucun plan actif : leur fou c8 reste mauvais derrière e6/d5.

8.3 Étude de cas : la finale de la partie G1

NAKAMURA-MISHANICK : DE LA FINALE DE TOURS À LA VICTOIRE

16. bxa3 Dxb1 17. Txb1 Txa3 18. Tb2 g6 19. Ce2 Fd7 20. Ce5 Tb8 21. f3 Cd8 22. Tc1 Tba8 23. Fb1 Fc6 24. Rf2 Ce8 25. g4 Cd6

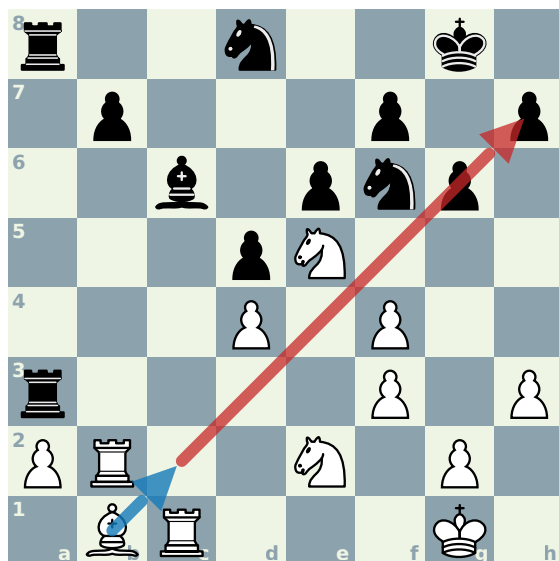


Diagramme 38. Après 23.Fb1 ! : le fou recule pour mieux ressortir (Fc2, puis pression sur h7/g6 après f5). Même en finale, les pièces du Londres gardent leurs rôles.

Moments clés : **26.f5 !** (levier du chapitre 7), **30.d5 !** (le pion passé attire les pièces noires pendant que les tours blanches envahissent), **33.f6 !** (fixe g7 et crée une base en e7/g7 pour les tours). La suite (40 coups encore) est une leçon de tour active contre tour passive : à rejouer en entier si vous voulez progresser en finale.

31. Td2 Txc3 32. Txc3 Cc6 33. f6 h5 34. h4 Rf8 35. a4 Re8 36. Te3+ Rf8 37. Rg3 Tc5
38. Tc3 Re8 39. Te3+ Rf8 40. Tc3 Re8

Observez le roi blanc : il monte en f4 ! En finale, avec tours et fou, le roi devient une pièce d'attaque — une idée que la structure solide du Londres rend sans risque.

8.4 Les cinq règles d'or des finales du système

RÈGLES D'OR

- **1.** Cavalier contre fou c8 enfermé : toujours favorable — échangez les tours, gardez le cavalier.
- **2.** Pion d4 contre pion d5 : attaquez d5 par c4 ou par les colonnes c/e ; ne poussez jamais d4-d5 « pour simplifier » sans raison.
- **3.** Colonne e : doublez-y les tours avant toute simplification supplémentaire.
- **4.** Pions de l'aile dame : a2-b2-c3 est le mur idéal ; ne créez pas de pion passé noir en échangeant a3xb4 sans contrôle de la colonne a.
- **5.** Roi actif : dès que les dames ont disparu, marchez (f2-f3-f4 ou e2) — votre structure encaisse sans faiblir.

9

Pièges, astuces et embûches

Un système populaire attire deux populations : ceux qui veulent le pièger, et ceux qui le jouent mécaniquement. Ce chapitre arme les deux côtés : vos pièges d'abord, puis les embûches tendues **contre** vous — et comment les retourner.

9.1 Vos trois pièges signatures

Piège n° 1 : la dame gourmande (...Dxb2)

1. d4 d5 2. Ff4 c5 3. e3 Db6 4. Cc3 Dxb2 5. Cxd5

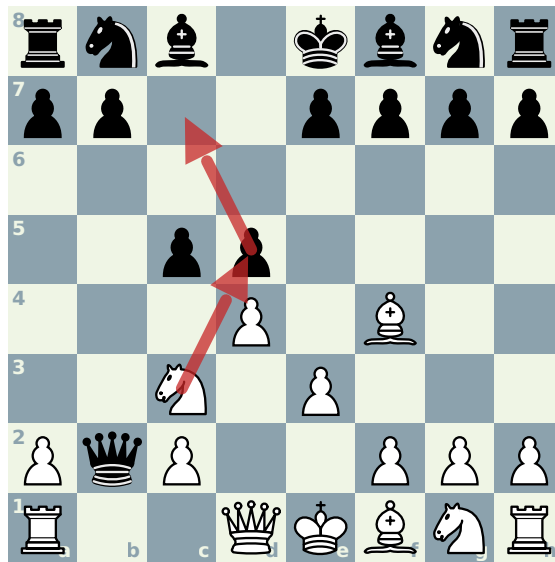


Diagramme 39. Position après 4...Dxb2 ?? : le coup de grâce est 5.Cxd5 ! — menaces Cc7+ (fourchette roi-tour) et Tb1 emprisonnant la dame. Vérifié au moteur : avantage blanc décisif.

- Sur 5...Ca6 : 6.Fxa6 ! est le plus radical (6...bxa6 7.Tb1 et la dame meurt) ; 6.Tb1 Dxa2 7.Cc7+ gagne aussi.
- Sur 5...e6 : 6.Tb1 ! Da3 7.Fb5+ et la dame n'a plus de case sûre.
- Sur 5...cxd4 : 6.Fb5+ ! puis Tb1 : même sort.
- Dans toutes les lignes, la dame b2 et la tour a8 paient l'addition — vérifié au moteur (+3,5 à +5,5).

Piège n° 2 : le cavalier chasseur (...Cd5)

1. d4 Cf6 2. Ff4 Cd5 3. e3

2...Cd5 attaque le fou. Deux réponses honnêtes : **3.Fg3** (3...c5 4.dxc5 ! et la position blanche reste confortable) et le réflexe système **3.e3** ! — si 3...Cxf4 4.exf4, la structure « pions f4 » contrôle e5 et g5 pour toujours, avec un tempo d'avance. Les seules fautes seraient 3.Fe5 ? f6 ! et 3.Fc1 ?, qui justifient la sortie du cavalier. Le chasseur paie son gibier : deux temps contre votre paire de fous.

Piège n° 3 : le fou insaisissable (...Ch5)

1. d4 Cf6 2. Ff4 Ch5 3. Fe5 f6 4. e3

La chasse 2...Ch5 coûte deux temps et affaiblit l'aile roi. Le plus précis est **3.Fg5** !? : 3...h6 4.Fh4 g5 5.Fg3 Cxg3 6.hxg3 — la colonne h s'ouvre, et les pions g5/h6 sont des cibles durables autour du roi noir. Équivalents pratiques : 3.Fe3, ou 3.Fg3 Cxg3 4.hxg3. Dans tous les cas, le « chasseur » a offert temps et cases : c'est vous qui gagnez au change.

9.2 Les quatre embûches tendues contre vous

Embûche n° 1 : l'ordre paresseux 2.Cf3

Vouloir jouer 2.Cf3 « partout, pour faire comme tout le monde » offre 2...Fg4 ! : le clouage gêne Ff4 (3.Ce5 Fh5, puis ...f6 chasse le cavalier), et votre fou c1 sortira mal ou tard. C'est tout l'objet de l'ordre 2.Ff4 : **le fou sort avant d'être gêné**. Règle générale : quand une dame ou un fou noirs traînent sur les diagonales b4-d1 ou c8-h3, vérifiez clouages et échecs intermédiaires avant de développer « automatiquement ».

Embûche n° 2 : ...Db6 sans ...d5 (le pion b2 « gratuit »)

Après 1.d4 Cf6 2.Ff4 c5 3.e3, les Noirs jouent 3...Db6 en misant sur votre panique. Réponses correctes, par ordre de préférence : **4.Cc3** !? (le piège n° 1 si 4...Dxb2 ?? 5.Cxd5), **4.Db3** (le miroir, finale agréable), **4.Dc1** (solide, puis c3/Cd2 et la dame sort). Jamais 4.b3 ? (affaiblit a3/c3 et la grande diagonale).

Embûche n° 3 : le sacrifice grec prématuré

Vu au chapitre 7 : tant que le Cf6 vit et que Dh5+/Th3 ne sont pas prêts, Fxh7+ est un pion donné. Le Londres produit tellement de positions « à sacrifice » que le vrai risque du joueur de Londres est de **sacrifier trop tôt**. Relisez la checklist avant chaque Fxh7.

Embûche n° 4 : ...c5-c4 ! l'étouffement de l'aile dame

Dans les structures où votre fou d3 peut être échangé en g3 puis votre dame chassée de d3, les Noirs poussent ...c5-c4 et enterrent votre fou restant et votre aile dame. L'antidote : **garder le fou d3 soutenu** (Dc2/Te1), et jouer c3-c4 vous-même au premier signe de ...c4 noir, ou installer Ce5 avant que ...c4 n'arrive.

9.3 Les dix erreurs blanches les plus fréquentes

- Jouer e3 avant Ff4 (le fou meurt en c1 pour dix coups).
- Défendre b2 par Tb1 ou Dc1 au lieu de Db3/Cc3.
- Prendre dxc5 trop tôt contre ...c5 (offre ...Fxf3 et libère le jeu noir).
- Roquer automatiquement alors que la colonne h ouverte appelait O-O-O.
- Jouer Fd3 contre un fianchetto ...g6 (il n'y tapera jamais ; Fe2 est juste).
- Pousser f4-f5 sans dame en h3/f3 (pion offert).
- Échanger en e5 (Cxe5 dxe5) sans raison : vous rendez e5 aux Noirs.
- Ignorer ...Ch5 jusqu'à perdre la paire de fous « gratuits » : Fe3 ! existe.
- Jouer c4 « pour faire quelque chose » dans une structure qui demandait c3.
- Sacrifier Fxh7+ par impatience (checklist !).

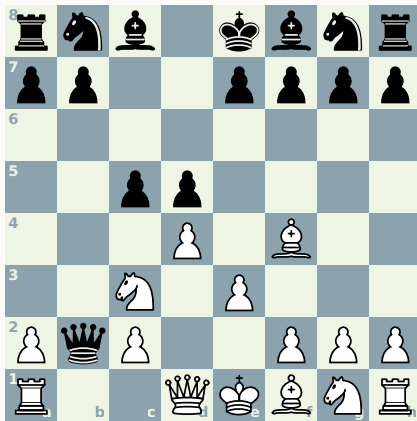
10

Exercices : seize réflexes à installer

Seize positions, toutes issues de lignes ou de parties de ce livre. À chaque fois, **un seul coup incarne l'idée du système** : trouvez-le. Prenez cinq à dix minutes par exercice, sur un échiquier réel si possible. Solutions commentées en fin de chapitre — ne les lisez qu'après avoir noté votre coup.

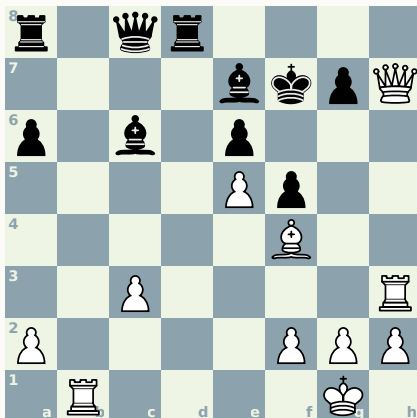
Trait aux Blancs dans tous les exercices.

Exercice 1

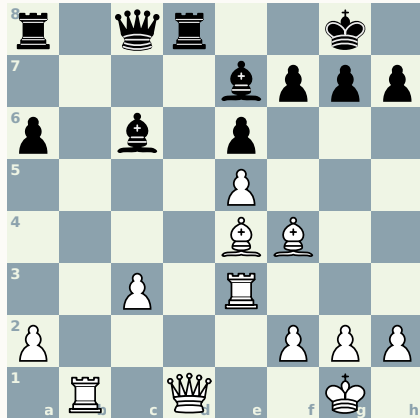


La dame noire vient de croquer b2. Punissez-la immédiatement.

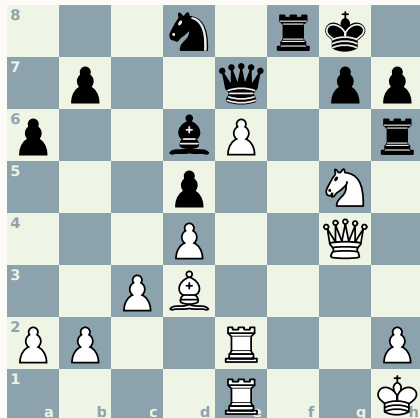
Exercice 2



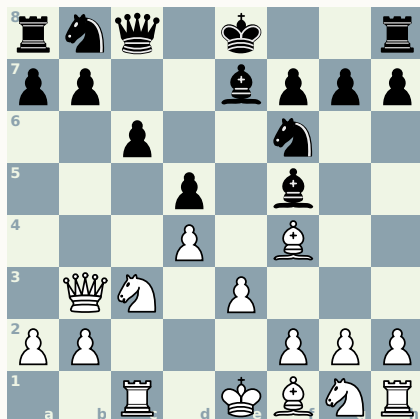
Le roi noir s'enfuit par f7. Quelle pièce lourde le rattrape ?

Exercice 3

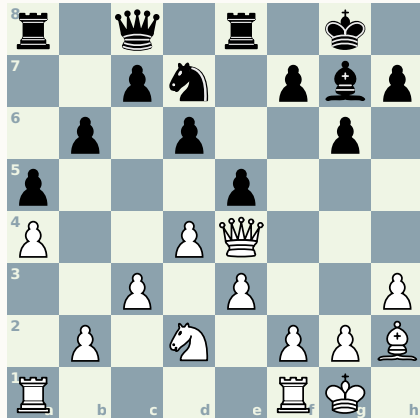
Tous les voyants de la checklist sont au vert.
Quel coup fait tomber la forteresse ?

Exercice 4

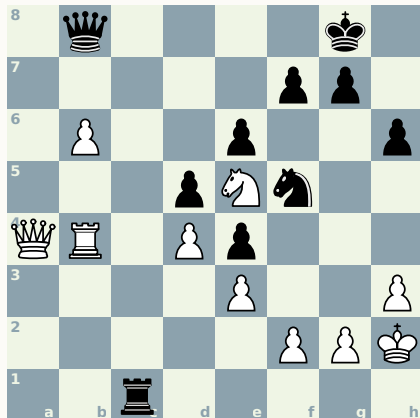
Trouvez la combinaison qui gagne du matériel
(regardez bien ce qui reste attaqué après le sacrifice).

Exercice 5

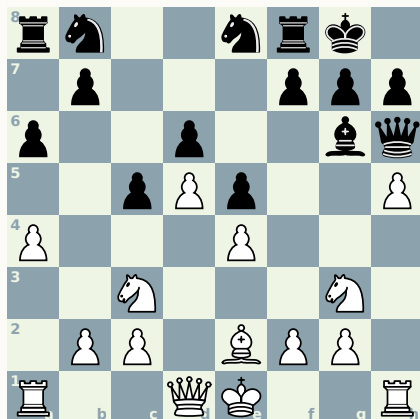
Le pion d5 vient de reprendre en d5. Quelle
invasion thématique ?

Exercice 6

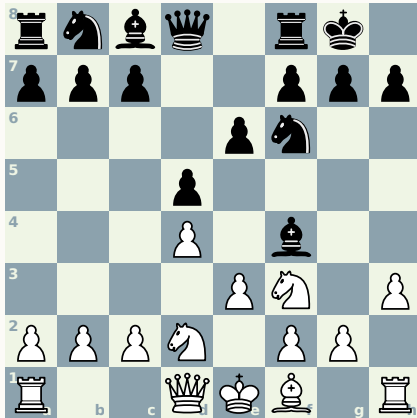
Le camp noir est congestionné. Quelle pièce blanche peut s'y installer impunément ?

Exercice 7

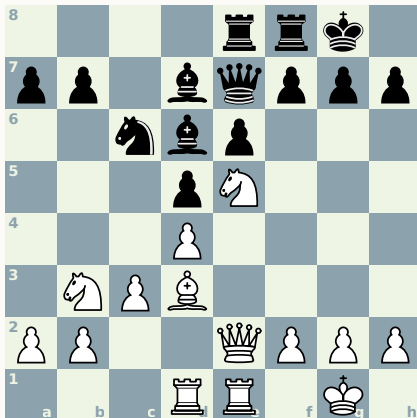
L'aile dame noire craque. Quel pion devient héros ?

Exercice 8

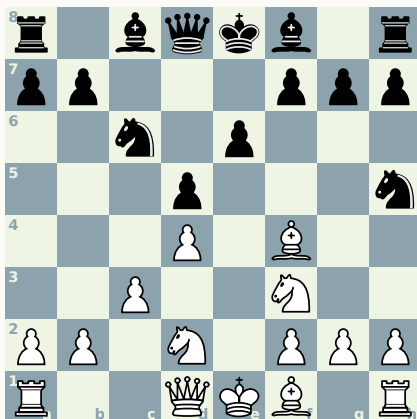
Le centre est muré, le Fg6 noir regarde le vide. Que jouez-vous ?

Exercice 9

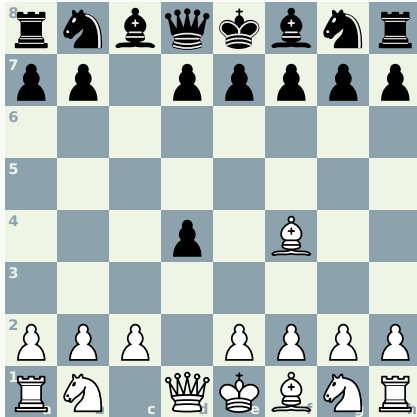
Le fou noir vient de prendre en f4. De quel pion reprenez-vous, et pourquoi ?

Exercice 10

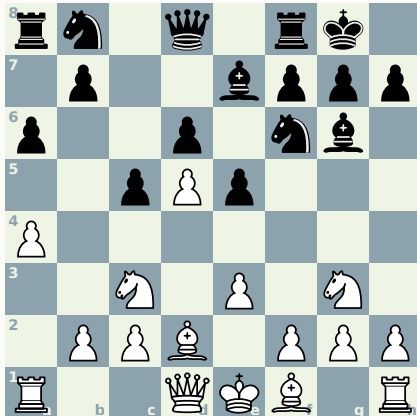
Verrouillez l'étau : quel coup de pion ?

Exercice 11

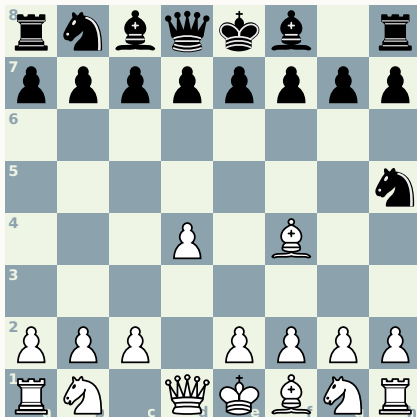
Le cavalier h5 arrive pour chasser le fou. Quel refuge malin avez-vous préparé ?

Exercice 12

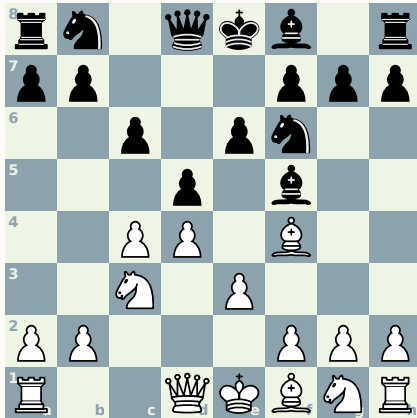
Un pion blanc a disparu en d4. Quel échange le regagne-t-il ?

Exercice 13

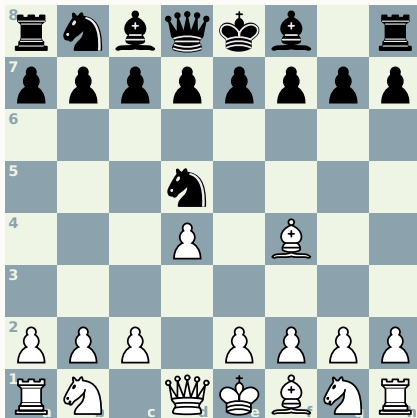
Le centre doit se murer pour enterrer le Ff5 : quel coup ?

Exercice 14

La chasse au fou est ouverte. Quelle case retourne la chasse contre le chasseur ?

Exercice 15

Contre le fou f5 sorti trop vite, quelle dame punisseuse ?

Exercice 16

Deuxième chasse au fou, version cavalier. Quel refuge conserve l'avantage ?

Solutions commentées

Solution 1 — 5.Cxd5 !

1. d4 d5 2. Ff4 c5 3. e3 Db6 4. Cc3 Dxb2 5. Cxd5 Ca6 6. Fxa6 bxa6 7. Tb1

Menace Cc7+ (fourchette roi-tour) et Tb1 emprisonnant la dame. Sur 5...Ca6, 6.Fxa6 ! est le plus radical (6...bxa6 7.Tb1) ; sur 5...e6 : 6.Tb1 ! ; sur 5...cxd4 : 6.Fb5+ !. Vérifié au moteur : +3,5 à +5,5 selon les réponses. (5.Cb5 ?, l'ancien « piège » des vieux livres, ne mène à rien après 5...Ca6 ! — méfiez-vous des pièges non vérifiés.)

Solution 2 — 24.Tg3 !

24. Tg3 Ff8 25. Fh6 Re8

L'ascenseur devenu poursuivant : le roi f7 ne peut pas souffler (24...Ff8 25.Fh6 !). Dans cette partie, la tour e3 aura fait e1-e3-h3-g3 : quatre cases, une seule idée.

Solution 3 — 20.Fxh7+ !

20. Fxh7+ Rxh7 21. Dh5+ Rg8 22. Th3 f5 23. Dh7+ Rf7

Checklist complète : le Cf6 a disparu, Dh5+ est possible, la tour e3 pivote en h3. Après 20...Rxh7 21.Dh5+ Rg8 22.Th3 f5 23.Dh7+ Rf7 24.Tg3, l'attaque ne s'arrête plus (25.Fh6 !).

Solution 4 — 33.Fxh7+ !

33. Fxh7+ Txh7 34. Cxh7 Rxh7 35. Dh5+ Rg8 36. Dxd5 Tf6

Ici le « sacrifice » gagne en réalité la tour h7 : 33...Txh7 34.Cxh7 Rxh7 35.Dh5+ Rg8 36.Dxd5 et les pions tombent un à un. Avant de sacrifier, comptez ce qui reste attaqué après le sacrifice — c'est souvent là que se cache le vrai gain.

Solution 5 — 9.Cb5 !

9. Cb5 Ca6 10. Cd6+ Fxd6

L'avant-poste d6, contrôlé depuis le début par le Ff4 : 9...Ca6 10.Cd6+ Fxd6 11.Fxd6 et le fou d6 paralyse l'aile dame noire (11...Ce4 12.Fa3 garde tout).

Solution 6 — 16.Dc6 !

16. Dc6 Ta7 17. Cc4 Cb8

L'invasion sur cases claires : la dame est intouchable, et chaque tentative de chasse (...Cb8, ...Cd7) coûte un temps. Caruana la promènera c6-b5-c6-d5 avant d'ouvrir le centre par c4.

Solution 7 — 31.b6 !

31. b7

Le pion passé issu de l'attaque de minorité : 31...d5 32.b7 et une tour noire reste scotchée en b8. Moralité du chapitre 5 : b4-b5 ne cherche pas le mat, il fabrique des pions passés.

Solution 8 — 14.h5 !

Fxe4 15. Cgxe4 f5 16. Cd2 e4

L'enterrement : 14...Fxe4 15.Cgxe4 et le « fou » g6 a été échangé contre un cavalier après avoir passé dix coups à regarder le mur d5/e4. Quand le centre est muré, les pions d'aile attaquent.

Solution 9 — 7.exf4 !

Idée n° 5 : colonne e semi-ouverte, case e5 verrouillée, pion f4 prêt pour f4-f5. La reprise hxg3 n'existe pas ici (le fou a pris en f4), mais dans les positions analogues où le choix existe, exf4 reste le réflexe structurel.

Solution 10 — 17.f4 !

17. f4 f6 18. Cxd7 Dxd7

L'étau complet : e5 devient inexpugnable et Df3-h3 suivra. Sans f4, les Noirs joueraient ...Cxe5 dxe5 puis ...f6, liquidant l'avant-poste. Notez que Carlsen joue f4 « malgré » la paire de fous noire : la structure vaut mieux.

Solution 11 — 8.Fe3 !

8. Fe3 Fd6 9. Fd3 Cf4

Le refuge malin de l'idée n° 1 : en e3, le fou garde d4, évite ...Cvg3 sans concession, et pourra ressortir en g5 ou f4. 8.Fg3 ?! Cvg3 9.hvg3 est jouable, mais le pion h3 et la colonne h ouverte sans attaque définie gênent parfois.

Solution 12 — 3.Fxb8 !

1. d4 c5 2. Ff4 cxd4 3. Fxb8 Txb8 4. Dxd4 Cc6 5. Dd2

Le seul coup qui regagne le pion : 3...Txb8 4.Dxd4 Cc6 5.Dd2, et la paire de fous noire ne compense qu'à moitié la structure (les moteurs donnent un léger plus noir — raison pour laquelle 2.c3 est notre ligne principale, chapitre 6).

Solution 13 — 10.e4 !

10. e4 Ce8 11. Fe2 Fg5

Le centre se mue en mur de pierre : le Ff5 doit reculer ou mourir en g6 (10...Fg6 11.h4 !, exercice 8). Murer le centre quand l'adversaire a fiançonné ou sorti son fou est un réflexe Benoni du Londres.

Solution 14 — 3.Fg5 !?

1. d4 Cf6 2. Ff4 Ch5 3. Fg5 h6 4. Fh4 g5 5. Fg3 Cxg3 6. hxg3

Le plus précis selon les moteurs : après 3...h6 4.Fh4 g5 5.Fg3 Cxg3 6.hxg3, la colonne h s'ouvre et g5/h6 deviennent des cibles à vie autour du roi noir. 3.Fe3 et 3.Fg3 Cxg3 4.hxg3 sont les équivalents « système ».

Solution 15 — 6.Db3 !

6. Db3 Dc8 7. Tc1 Fe7

La punition du fou sorti : b7 et d5 sous pression, dame noire condamnée à c8 (6...Dd7 ?? 7.Dxb7). Le moteur hésite d'un centième avec 6.Cf3 — mais Db3 est LE coup du système (idée n° 3).

Solution 16 — 3.Fg3 !

1. d4 Cf6 2. Ff4 Cd5 3. Fg3 c5 4. dxc5

Et sur 3...c5, 4.dxc5 ! conserve un confort durable (moteur : +0,5 à +0,9). Le réflexe système 3.e3 !? est tout aussi jouable : 3...Cxf4 4.exf4 donne la structure « pions f4 », égalité dynamique facile à jouer. Les deux refusent de perdre un temps.

11

Récapitulatif, glossaire et ressources

11.1 L'arbre du répertoire en une page

Coups noirs	Votre réponse	Structure obtenue	Chapitre
1...d5 2...Cf6 3...e6	Fg3, Cbd2, Fd3, c3, Ce5, f4	Maison Londres + étai	4.1
1...d5 2...c5	e3, c3, Cbd2, Fg3, Fd3	Caro-Slav	4.2
1...d5 2...Ff5	e3, Fd3 (ou c4+Db3)	Symétrique / tempo d'avance	4.3
1...d5 2...g6	e3, Cf3, h3, Fe2, Fh2	Anti-fianchetto	4.4
1...d5 2...c6	e3, Fd3, Dxd3	Slav	4.5
1...Cf6 2...g6 3...d6	c3, h3, Fe2, Fh2, Cbd2	Est-indienne solide	5.1
1...Cf6 2...g6 3...d5	Fe2, O-O, c3, Cbd2, Db3	Grünfeld murée	5.2
1...Cf6 2...e6 3...b6	Fd3, a4-a5, Cbd2, b4-b5	Ouest-indienne	5.3
1...Cf6 2...c5	3.d5 ! e4, Fd2, Cc3	Benoni murée	5.4
1...f5	e3, h3, Fe2, c4	Hollandaise	5.5
1...e6 / 1...c6	Ff4 puis chapitre 4	Transpositions	6.1
1...c5	c3 (ou Ff4 Fxb8)	Échange / miroir	6.2
1...Cc6	d5 ! e4	Centre élargi	6.3
1...g6 / 1...d6	Cf3, Ff4, h3, Fe2	Est-indienne	6.4
1...e5 ?!	dxe5, Cf3, Cc3, e4	Pion de plus	6.6

11.2 La table des réflexes

Menace / geste noir	Votre réflexe	Idée
...Db6 attaque b2	Db3 (miroir) ou Cc3 (piège)	4 / 9
...Ch5 chasse le fou	Fg5 !? (précis), sinon Fe3 / Fg3-Cxg3	3 / 9
...Fd6 propose l'échange	Fg3 (tension) — hxg3 si pris	2 / 3
...Cd5 chasse le fou	Fg3 ou e3 ! (exf4 structurel)	9
...c5-c4 étouffant	c4 vous-même, ou Ce5 d'abord	9
...Ff5 symétrique	Fd3 échange, ou c4+Db3 punition	4
...b6/Fb7 fianchetto	a4-a5 étranglement	3 / 5
...g6 fianchetto roi	h3+Fh2, Fe2, attaque h4-h5 si muré	2 / 7
...Ce4 bloqueur	Cxe4 dxe4 puis Cd2 + attaque de e4	4
Dames échangées	Colonne e, Ce5, roi actif	8

11.3 Construire votre arbre personnel

Créez une **étude Lichess** (gratuite) nommée « Mon Londres » : un chapitre par branche du 11.1, avec pour chaque branche votre ligne (5-8 coups) et **une phrase de plan** — pas plus. Après chaque partie jouée, ajoutez la position où vous avez quitté l'étude, avec la bonne suite. En trois mois, votre étude contiendra exactement ce dont **vous** avez besoin : c'est la méthode des maîtres, adaptée au système.

11.4 Glossaire

Terme	Définition dans ce livre
Étau	Installation Ce5+f4(+Fd3/Df3) qui paralyse l'aile roi noire
Pyramide	Trio de pions c3-d4-e3, socle du système
Miroir	Réponse Db3 à ...Db6, proposant l'échange favorable
Ascenseur	Manœuvre de tour Te1-e3-h3 vers le roi noir
Levier	Pion qui ouvre la structure au moment choisi (e4, f5, c4, a5)
Structure Caro-Slav	Pions blancs c3/d4 contre noirs c5-d5/e6 : le roc du Londres
Attaque de minorité	b4-b5 contre un centre noir immobile (chapitre 5.3)
Fou enterré	Fou noir (g6/c8) privé de diagonales par le centre muré
Sacrifice grec	Fxh7+ suivi de Cg5+/Dh5+ : checklist au chapitre 7
Avant-poste	Case (e5, d6, c5) où une pièce s'installe sans pouvoir être chassée
Colonne h offerte	Après hxg3 : la tour h1 attaque sans avoir bougé
Finale Londres	d4 solide vs d5 passif, fou c8 mauvais, colonne e : le gain silencieux

11.5 Index des parties modèles

Partie	Thème principal	Chapitres
Carlsen-Nakamura (blitz 2024)	Caro-Slav, refuge Fe3, attaque f4-f5, Fxh7+	4, 7
Nakamura-Petrosian (blitz 2024)	Symétrique ...Ff5, Db3, avant-poste d6, mat	4
Nakamura-mishanick (blitz 2024)	exf4, finale de tours, levier f5, roi actif	7, 8
Caruana-ALieRaise... (blitz 2023)	Est-indienne c3, raid de dame Dc6, ouverture c4	5
Caruana-Praggnanandhaa (blitz 2024)	Ouest-indienne, pions doublés, b4-b5, pion b7	5
Carlsen-Yoo (blitz 2024)	Benoni murée, h4-h5, fou enterré, finale de cavaliers	5, 7
Carlsen-Duda (blitz 2024)	Ascenseur Te3, Fxh7+ modèle, poursuite du roi	7

11.6 Pour aller plus loin

- **Base de parties** : filtrez Lichess/Chess.com sur 1.d4 d5 2.Ff4 avec des joueurs > 2500 (Kamsky, Carlsen, Aronian, Keymer...) : 30 parties lues activement valent mieux que 300 subies.
- **Moteur** : utilisez-le pour **vérifier vos idées** (comme nous l'avons fait pour chaque affirmation tactique de ce livre), jamais pour apprendre des variantes par cœur.

- **Rythme** : le Londres récompense la régularité — jouez-le systématiquement pendant trois mois avant d'en juger les résultats.

Un système n'est pas une prison : c'est un dialecte. Plus vous le parlez, plus vous y entendez de nuances.

Conclusion de l'auteur

Bonnes parties ! Et souvenez-vous du contrat : des positions saines, des plans connus, et cette petite musique du fou f4 qui, coup après coup, devient votre avantage.