



Reg-010 - Défense scandinave

Variante portugaise - système classique



Défense scandinave - variante portugaise - système classique

La défense scandinave est l'une des nombreuses réponses possibles pour les Noirs au coup **1.e4 des Blancs**

- 1.e4 **c5** défense sicilienne
- 1.e4 **c6** défense Caro-Kann
- 1.e4 **Cc6** défense Nimzowitsch
- 1.e4 **Cf6** défense Alhekine
- 1.e4 **d5** **défense scandinave**
- 1.e4 **d6** défense Pirc
- 1.e4 **e5** **partie italienne**, mais elle peut aussi se transformer en :
 - partie espagnole, partie écossaise, défense Philidor, défense russe, gambit letton
- 1.e4 **e6** défense française

Sans compter les variantes et les sous-variantes dans chacune de ces défenses et les transpositions possibles!

La défense scandinave a l'avantage de ne pouvoir se transposer, en première intention tout au moins, qu'en une seule autre défense, à savoir la « défense française (variante d'avance)».

Mais dans un deuxième temps, elle peut aussi se transposer en « défense Alekhine (variante de chasse) » ou en « défense Karo-Cann (variante Panov) ».



Défense scandinave - variante portugaise - système classique

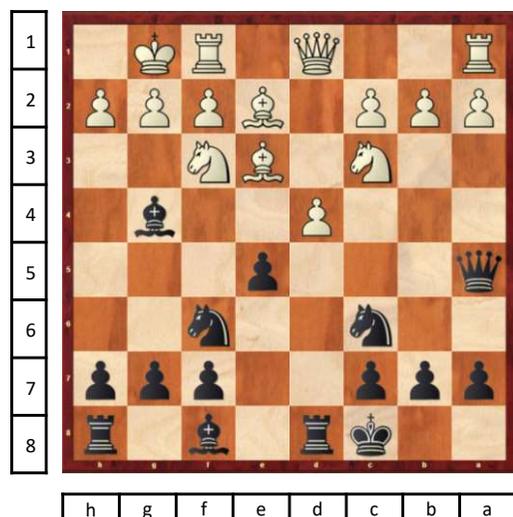
Avec la scandinave, l'objectif pour les Noirs est de faire un développement ultra rapide de leurs pièces et tout particulièrement sur l'aile Dame, en limitant fortement les coups de pions.

En règle générale, après la capture du pion d5 par la Dame Noire, celle-ci se replie en a5 pour échapper à l'attaque du Cc3 des Blancs. L'inconvénient de cette variante est qu'elle fait perdre un tempo au Noirs.

« Avec la **variante portugaise** (aussi appelé Gambit Marshall*) :

- la Dame pourra éventuellement trouver une place plus active sur l'aile Roi en **Dh5** ou même en **Df5**, plutôt que le traditionnel **Da5**.
- Les Cavaliers sortiront autant que possible sur leurs cases naturelles **Cf6** et **Cc6**.
- Le Fou Fc8 restera sur la diagonale c8-h3 (libéré par le coup d5) il sera souvent très bien en **Ff5** ou en **Fg4** (case clé pour le Fou dans la variante portugaise).
- Le Roi fera souvent un grand roque pour permettre à la Tour Ta8 d'être mobilisée sur la **colonne d**.
- le Fou Ff8 pourra sortir en **Fe7**, **Fd6**, **Fc5** ou **Fb4** dès que le pion e7 aura bougé en e6 ou mieux encore en **e5** !
- La Th8 sera la dernière pièce à entrer en jeu , en face du Roi blanc s'il n'a pas bougé »

Source : mon premier répertoire d'ouverture avec les Noirs. Vincent MORET. Éditions Olibris.



Position de « rêve » des Noirs dans la scandinave portugaise

Après le coup **e5** ! , la pression devient importante sur la colonne « **d** » car le pion **d4 est cloué**.

* Frank Marshall (1877 -1944) : champion des Etats-Unis de 1909 à 1936.



Défense scandinave - variante portugaise - système classique



Tabīya de la défense scandinave. (Tabīya = position caractéristique)

1.e4 d5

Les Blancs ont deux réponses possibles :

2.exd5 « recommandée » pour les Blancs - engage « **la défense scandinave** »

○ **2.e5** conduit les Noirs à engager la « **défense française – variante d’avance** »

2.Cf3 « ouverture irrégulière » (non référencée)



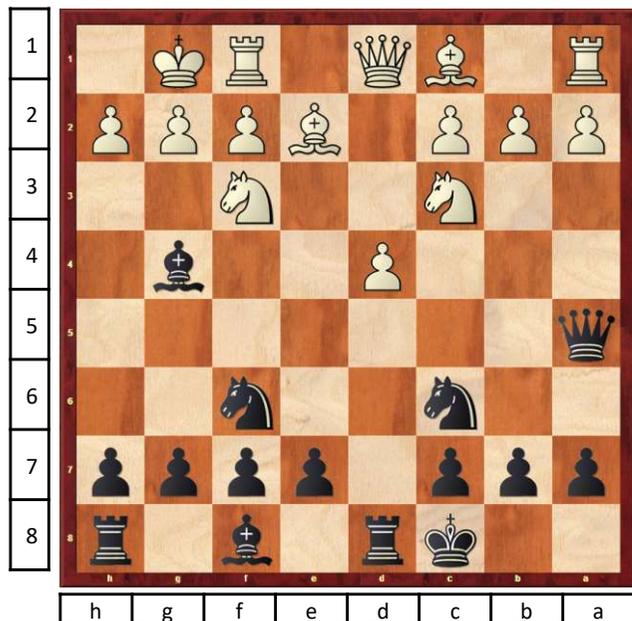
Défense scandinave - variante portugaise - système classique

Défense scandinave – variante portugaise (sous-variante classique)

Nota : [...] indique un autre coup possible ; certaines de ces sous-variantes seront étudiées ultérieurement

A				Sous-variante classique 4.Cf3
	1.	e4	d5	
	2.	exd5	Cf6	exd5: engage la défense scandinave Cf6 : coup caractéristique de la variante portugaise. Développe un Cavalier. [2.e5 ...] Défense française - variante d'avance [2.d4 ...] Gambit Blakmar-Diemer
	3.	d4	Fg4	d4 : pour libérer le Fc1 Fg4 : développe un Fou et menace la Dd1 [3.Fb5+ Fd7 4.Fc4 Fg4]
	4.	Cf3		Cf3 : développe un Cavalier et s'interpose pour protéger la Dd1. coup caractéristique de la sous-variante classique [4.Dd3 Dxd5 5.Cc3 Dd7]
		...	Dxd5	Dxd5 : récupère le pion perdu par le gambit
	5.	Cc3	Da5	Cc3 : développe un Cavalier tout en attaquant la Dame Noire. Da5 : pour sauvegarder la Dame et clouer le Cavalier Cc3. [5. ... Dh5] également possible
	6.	Fe2	Cc6	Fe2 : développe le Fou, décloue le Cf3 et permet le roque Cc6 : développe le Cavalier et permet le grand roque. [6.h3 Fh5 7.g4 Fg6 8.Fd2 Db6] [6.h3 Dh5 ??] la Dame sera enfermée si elle veut prendre la Tour Th8.
	7.	0-0	0-0-0	0-0 : les Blancs font le petit roque. 0-0-0 : les Noirs font le grand roque.

Défense scandinave - variante portugaise - système classique



Analyse des positions.

Avec des roques opposés, le jeu risque fort d'être agressif. La stratégie des Blancs sera d'attaquer sur l'aile Dame, celle des Noirs d'attaquer sur l'aile Roi. Avec des roques opposés, il est important de ne pas perdre de temps. Celui qui sera en retard devra défendre ses positions sans pouvoir attaquer celles de son adversaire.

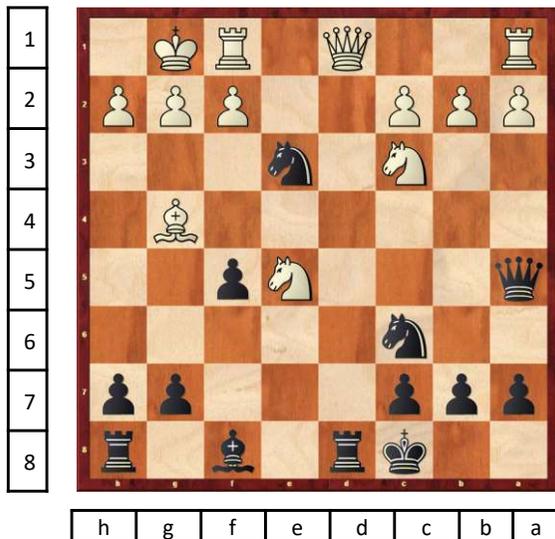
Les Noirs ont une Tour face à la Dame blanche. Le pion d4 des Blancs est le seul rempart contre une attaque de leur Dame. Il est sous pression car déjà menacé par 2 pièces des Blancs Cc6 et Td8. Il est défendu par le Cf3 et par la Dd1. Si les Noirs échangent leur Fg4 contre le Cf3 (suppression d'un défenseur), le pion d4 sera condamné.

Pour l'instant le Ff8 des Noirs est bloqué et empêche la liaison entre les Tours. Le développement n'est donc pas terminé.

8.	Fe3	e5!	Fe3 : pour soutenir le pion d4 et poursuivre le développement. e5! : attaque le pion d4 qui est cloué.
9.	d5	Cxd5	d5: pour provoquer une déviation du Cf6 qui soutient le Fg4. Cxd5 : meilleure réponse bien qu'elle entraîne une suite d'échanges.
10.	Cxe5	Cxe3	Cxe5 : pour activer le Fe2 qui menace le Fg4. Cxe3 : provoque une double attaque sur la Dd1 par Ce3 et Td8 (-0.60) [10.Cxd5 Txd5 11.Cd2 Fxe2 12.Dxe2 f5] (- 0,99) [10.... Fxe2 11.Cxc6 Fxd1 12.Cxa5 Cxc3 13.bxc3 Fxc2] (-1.60)
11.	Fxg4+	f5	Fxg4 : le Fg4 n'était plus soutenu; la Dd1 reste menacée par Ce3 et Td8. f5 : pour s'interposer et menacer le Fg4 des Blancs.



Défense scandinave - variante portugaise - système classique



Analyse des positions.

La position des Blancs est très inconfortable avec une menace sur la Dd1, la Tf1 et le Fg4.

Il faudrait que les Blancs puissent trouver une attaque forte sur le Roi Noir. Malheureusement pour eux, elle n'existe pas.

12.	Cxc6	bxc6	Cxc6 : un échange qui est favorable aux Blancs : pions Noirs doublés sur la colonne "c" et colonne "b" du grand roque ouverte. bxc6 : un coup obligé car le Cc6 menace la Td8 [12.fxe3! Txd1 13.Fxf5+ Rb8 14.Cxc6+ bxc6 15.Taxd1 Fd6] (0,58) malgré la perte de la Dame pour les Blancs !
13.	Df3	Cxg4	Df3: sauvegarde de la Dame en attaquant le Ce3 et le pion c6. Cxg4 : un échange qui évite la perte sèche du Cavalier.
14.	Dxc6	Fd6	Dxc6 : le pion c6 n'était pas défendu Fd6 : menace sur le pion h2 : Fxh2 +
15.	g3	Ce5	g3 : pour défendre le pion h2. Ce5 : pour attaquer la Dc6.
16.	Da8+	Rd7	
17.	Dg2	h5	Dg2 : repli de la Dame qui n'avait pas beaucoup de cases disponibles. h5 : relance l'attaque sur l'aile Roi.

Défense scandinave - variante portugaise - système classique

18.	Tad1	h4	Tad1 : positionne une Tour sur la colonne du Roi Noir h4 : poursuite de l'attaque sur l'aile Roi.
19.	Tfe1	h3	Tfe1 : positionne une Tour sur la colonne ouverte h3 : attaquant la Dame [19.gxh4 Db4] [19.Td5 Da6]
20.	Dh1	Tb8	Dh1 : Tb8 : attaquant le pion b2
21.	Td5	The8!	Td5 : attaquant la Da5 des Blancs The8 !



Pourquoi The8 est-il un excellent coup alors que la Da5 est menacée de capture ?

Si 22.Txa5 quel serait le meilleur coup des Noirs ?

Solution page suivante.



Défense scandinave - variante portugaise - système classique

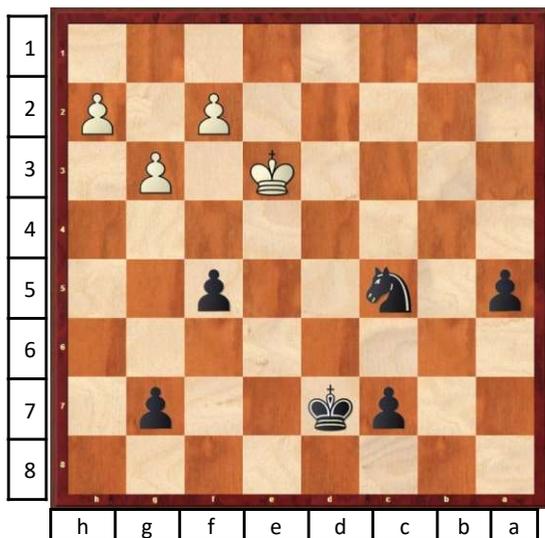
Solution :

Si 22.Txa5 **Cf3+** 23.Dxf3 **Txe1 #** le sacrifice potentiel de la Dame était donc amplement justifié !

Si les Blancs ne tombent pas dans ce piège en jouant par exemple 22. Tc1, les Noirs auront néanmoins un avantage significatif.

Il est évalué à -5,51 par le logiciel Fritz.

En faisant jouer le logiciel Fritz, les Noirs vont pousser à faire des échanges successifs jusqu'au 39^{ème} coup.



Après le 39^{ème} coup, les Noirs ont 2 pions passés et un Cavalier supplémentaire.

Ils vont alors chercher, très naturellement, à faire une promotion à l'aide des 2 pions passés.

Les Blancs seront « échec et mat » après le 54^{ème} coup.