

1...♔e2

Les Noirs retirent le Roi de la première rangée, menaçant par là-même le pion b7. Les Blancs doivent donner échec jusqu'à ce que le Roi ennemi avance suffisamment pour autoriser le passage en première rangée.

2.♞e6+ ♕d3

Les Noirs peuvent aussi essayer d'émigrer vers l'aile roi avant de remonter l'échiquier, mais c'est nulle de toute façon : 2...♔f2 3.♞f6+ ♔g2 4.♞g6+ ♔h3 5.♞h6+ ♔g4 6.♞h1! ♔f5 (menace 7...♞xh1) 7.♞c1! atteint la position tant désirée.

3.♞e1 ♔d2

La tentative d'arriver jusqu'au pion b7 avec le Roi n'a pas plus de succès : 3...♔d4 4.♞c1 ♔d5 5.♔f8 (ici, avec le Roi noir loin de d2, les Blancs peuvent se permettre de jouer le Roi en laissant la Tour sur la colonne c) 5...♔e6 6.♞d1 (et non 6.♔g8? ♞xc1 7.b8♖ ♞g1+ 8.♔h7 ♞h1+ 9.♔g7 ♞ag1+) 6...♔e5 7.♞c1 ♔d5 8.♔g8 et les Noirs ne progressent plus.

4.♞f1! ♔e2 5.♞c1!

Impossible pour les Noirs de l'emporter.

113) V. Vinichenko

1^{er} Pr., match Oulan-Bator – Novosibirsk
– Sverdlovsk, 1991

Il faut admettre que les Blancs accusent un gros déficit matériel – Tour, Fou et pion – mais ils sont déjà presque pat. Il ne reste plus qu'à sacrifier la Tour pour tenir la nulle, ce qui évidemment est plus facile à dire qu'à faire.

1.♞e8+ ♔e6!

Un excellent coup, qui libère la case f5 au profit du Roi. Autres options :

1) 1...♔f3 2.♞e3+ ♔g2 3.♞g3+ et les échecs en troisième rangée assurent la nulle.

2) 1...♔d3 2.♞e3+ ♔d4 3.♞e4+ ♔d5 4.♞e5+

♔c6 5.♞c5+ et nulle, avec cette fois des échecs en cinquième rangée.

3) Sur 1...♔e4 2.♞xe4+ ♔f3 3.♞xf4+, le partage du point est immédiat.

2.♞xe6+ ♔f3

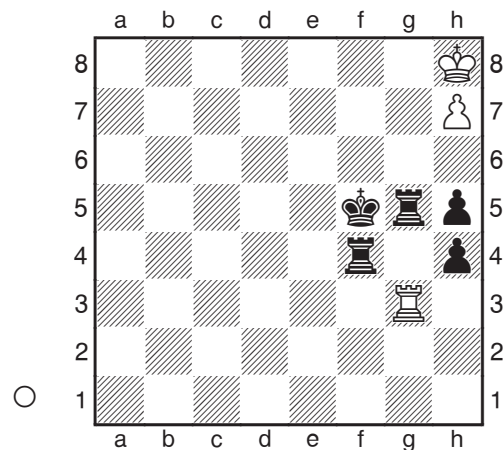
2...♔d3 3.♞e3+ ♔d4 4.♞e4+ tient, car les Blancs vont simplement prendre en f4 à la première occasion.

3.♞e3+

Il faut jouer actif. Le moindre coup passif condamnerait les Blancs ; par ex. 3.♞e8? ♔g4 4.♞e4 ♞a5 et les Noirs peuvent se permettre de donner la Tour a5 pour le pion h.

3...♔g4 4.♞g3+ ♔f5 (D)

C'est ce coup qui justifie le sacrifice initial du Fou noir. Le Roi s'extirpe de la nasse et le seul échec disponible pour les Blancs mène à l'échange des Tours. La situation semble désespérée, et pourtant il reste un coup qui sauve la mise.



5.♞g4!!

Un remarquable quadruple sacrifice de Tour. Il n'y a que ça ; par exemple :

1) 5.♞xg5+? ♔xg5 6.♔g7 perd sur 6...♞a4! 7.h8♖ ♞a7+ 8.♔g8 ♞a8+ et la Dame tombe.

2) 5.♙f3? est mauvais aussi au vu de 5...♗g4 6.♙xf4+ ♗xf4 7.♖g7 ♗g4+ 8.♖h6 (8.♖f7 ♗a4) 8...♗g6+ 9.♖xh5 ♗g5+ et les Noirs gagnent ; par ex. 10.♖h6 ♖g4 ou 10.♖xh4 ♗g1.

3) Le jeu passif ne fonctionne pas mieux, puisque les Noirs peuvent contrer 5.♗a3? par 5...h3 ; par exemple 6.♗xh3 (6.♗a5+ ♖g4) 6...♖g6 avec mat à suivre.

Si le coup du texte est efficace, c'est parce qu'il menace un échec pénible en f4, comme 5.♗f3?, à ceci près que qu'à l'inverse de 5.♗f3?, il ne permet pas de défendre avec l'autre Tour.

5...♖g6

Comme il est impossible de lever le pat sans perdre une Tour, les Noirs recherchent la version la moins défavorable. 5...♗a4 6.♗xa4 et 5...♗f1 6.♗f4+ sont des nulles faciles.

6.♗xf4 ♗a5

La situation reste plutôt délicate, car soudain les Noirs ont une attaque directe sur le Roi.

7.♗f8

Forcé, sinon c'est mat.

7...♗a7

Si les Noirs arrivent à prendre le pion h, alors la finale de Tours est gagnante.

8.♗g8+

Encore forcé.

8...♖h6 9.♗g7!

Les Blancs cherchent encore à s'en sortir grâce au pat.

9...♗a8+ 10.♗g8 ♗a7

Il n'y a pas mieux ; par exemple 10...♗a6 11.♗g7 h3 12.♖g8 ♗a8+ 13.♖f7 h2 (13...h4 14.♗g4 ♖h5 15.♗g8 ♗a7+ 16.♖f6 ♗xh7 17.♗g5+ avec perpétuel) 14.h8♗+ ♗xh8 15.♗g6+ avec toujours l'échec perpétuel.

11.♗g7 ♗xg7

Pat.

114) T. Gorgiev

1^{er} Pr., *Ceskoslovensky Sach*, 1956

Une étude bien présentée, basée sur une idée simple, fonctionne souvent mieux qu'une œuvre bourrée de variantes complexes. Dans cette position, si les Blancs n'agissent pas très rapidement, ils n'ont aucune chance parce que leurs troupes manquent de compacité, condition nécessaire (mais pas toujours suffisante) pour annuler avec ♗+♖ vs ♗.

1.f6!

Si nécessaire, les Blancs abandonneront sans hésiter la Tour à son destin, espérant tenir la nulle avec pion f7 contre Dame. 1.♖g7? se heurte à 1...♗e7+ 2.♖g6 ♗e4 3.♗a5 ♗c2 4.♗b5 ♗g2+ (4...♗c6+? 5.f6 ♗xb5 6.f7 nulle) 5.♖f7 (5.♖f6 ♗c6+) 5...♗c6 6.♗a5 ♗c7+ et les Noirs gagnent.

1...♗h3+

Après 1...♗e8+ 2.♖g7 et 1...♗e6 2.♖g7 ♗xd5 3.f7, les Blancs annulent plus facilement.

2.♖g7!

2.♖g8? perd, mais la démonstration n'a rien de trivial : 2...♗g2+! (le seul coup pour gagner ; 2...♗g4+? 3.♖f8 ♗c8+ 4.♖g7 annule) 3.♖h8 (cherche le pat ; 3.♖f8 ♗xd5 4.f7 ♗d7 5.♖g8 ♖g5 6.f8♗ ♖g6 gagne pour les Noirs) 3...♗g6! (encore le seul coup) 4.♗d4+ (4.♗d6 ♖g5 ou 4.♗f5+ ♖xf5 5.f7 ♗f6+ 6.♖g8 ♖g6 ne font qu'accélérer la défaite) 4...♖e5! (encore le seul coup ; 4...♖g5? 5.♗g4+ ♖xg4 6.f7 et 4...♖f5? 5.f7! ♗xf7 6.♗f4+ annulent) 5.♗d5+ (bien essayé, mais ce sera un coup d'épée dans l'eau ; 5.♗e4+ ♖d6 6.♗d4+ ♖e6 gagne aussi pour les Noirs) 5...♖e6 (5...♖xd5? 6.f7 fait nulle) 6.♗e5+ ♖f7 7.♗e7+ ♖f8 8.♗f7+ ♖e8 9.♗e7+ ♖d8 (fin des tentatives désespérées pour forcer le pat, le pion f est condamné)

10. ♖f7 ♗h6+ 11. ♘g8 ♗g5+ 12. ♘h7 (12. ♘f8 ♗g6) 12... ♘e8 et le pion f tombe, après quoi « il n'y a plus qu'à gagner » la finale ♗ vs ♖.

2... ♗g2+

Pour obliger le Roi à venir en h8 comme dans le commentaire précédent.

3. ♘h6!!

Les Blancs montrent maintenant pourquoi le Roi devait venir en g7 et non g8. Là encore, ils jouent pour le pat, mais cette fois avec le Roi en h6. Les autres coups perdent comme dans le commentaire du second coup des Blancs.

3... ♗xd5

Il n'y a rien de mieux. Les Noirs peuvent donner échec, mais pas progresser.

4.f7

Le pion est imprenable à cause du pat, et sinon les Blancs vont pouvoir le soutenir avec le Roi, ce qui permet d'annuler parce que le Roi noir est trop loin de l'action.

4... ♗d8 5. ♘g7 ♗d7 6. ♘h8!

L'ultime finesse ; avec la Dame en d7, les Blancs ne peuvent jouer pour le pat qu'avec le Roi en h8. Les variantes 6. ♘g8? ♘g5 7.f8 ♗ ♘g6 et 6. ♘h6? ♗e7 7. ♘g7 ♘g5 8. ♘g8 ♘g6 gagnent pour les Noirs.

6... ♗xf7

Le pat est immédiat, mais 6... ♘g5 7.f8 ♗ ♘g6 8. ♗g8+ fait nulle aussi.

I 15) G. Kasparian

1^{er} Pr., *Ceskoslovensky Sach*, 1953

Il est difficile de juger cette position uniquement sur des critères matériels. Les Blancs ont pour atouts un pion b assez avancé, ainsi qu'un Cavalier adverse inactif, tandis que les Noirs espèrent exploiter le hors-jeu du Roi blanc et la vulnérabilité du pion e. Quoi qu'il en soit, s'ils

parviennent à faire un sort à ce fameux pion e et donner une pièce sur le pion b, alors la nulle est assurée.

1.e5!

Le coup le plus évident, et aussi le meilleur. 1. ♖c6? ♘d3! 2. ♘g7 ♘xc6 3. bxc6 ♘c5! 4.e5 ♘f4 5. ♘f6 ♘a6 6.e6 ♘e4 7.e7 ♘c7 annule, tout comme 1. ♖b8? ♘xb5 2. ♖xb5 ♘f4 3.e5 ♘f5 4. ♘g7 ♘d3, qui empêche le pion.

1... ♘d3

Le Cavalier doit s'activer parce que le Fou ne pourra jamais tenir tête aux deux pions à lui tout seul.

2. ♖b8

Les Blancs misent sur le pion b. La poussée du pion e ne donne rien ; par ex. 2.e6? ♘f4! 3.e7 ♘xb5 4. ♖xb5 ♘g6+ 5. ♘g7 ♘xe7 6. ♖c5 ♘f4 7. ♘f6 ♘g8+ 8. ♘g7 ♘e7 et les Noirs arrachent la nulle.

2... ♘d7!

Après 2... ♘f7 3.b6 ♘xe5 4.b7 ♘d7 5. ♖d8, le gain blanc est immédiat.

3.b6!

Il est important de jouer les coups blancs dans le bon ordre. Sur 3. ♖g8+?, les Noirs peuvent activer le Roi par 3... ♘f4! 4.b6 ♘c5, avec une nulle facile.

3... ♘xe5

3... ♘c5 4.b7 est sans espoir pour les Noirs, donc il faut prendre.

4. ♖g8+!

Et non 4.b7? ♘f7+ 5. ♘h7 (ou 5. ♘g7 ♘d6) 5... ♘f5+ 6. ♘g7 ♘d6, après quoi les Noirs peuvent éliminer le pion.

4... ♘h4!

Le Roi noir doit venir sur la même colonne que son homologue, car 4... ♘f4 5.b7 ♘c6 6. ♖c8 ♘b8 (cette idée de nulle positionnelle est la seule planche de salut) 7. ♖xb8 ♘c6 gagne pour les Blancs grâce à l'échec de la Tour. Parmi les

diverses cases accessibles sur la colonne h, seule h4 est viable ; par exemple 4...♔h3 5.b7 ♖c6 6.♙c8 ♗b8 7.♙xb8 ♘c6 8.♔g7 ♔g4 9.♔f6 et les Blancs gagnent facilement.

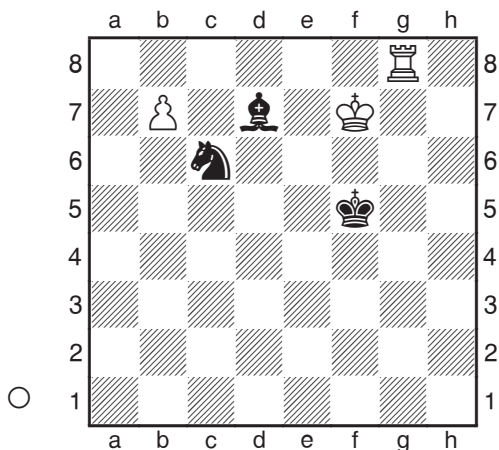
5.b7 ♖c6 6.♔g7!

Un coup subtil. 6.♙c8? est tentant, mais cette fois l'idée de nulle positionnelle fonctionne bel et bien : 6...♗b8! 7.♙xb8 ♘c6 8.♔g7 ♔g5 (il n'y a pas de zugzwang réciproque, car les Noirs au trait annulent par ...♘d5!) 9.♔f7 ♔f5 (ceci, par contre, est bien une position de zugzwang réciproque) 10.♔e7 ♔e5 (idem) 11.♔d8 ♔d6 12.♔c8 ♘d7+ 13.♔d8 ♘c6 et les Blancs ne progressent pas. 6.♙d8? ♗b8! revient au même, donc il faut se montrer plus fins et ne jouer ♙c8 que dans des conditions favorables. Le plan correct est d'activer le Roi en conservant l'option ♙c8 en réserve pour un moment propice.

6...♔g5!

Le seul coup. Les Noirs doivent garder à l'esprit que ♙c8 est une menace permanente qu'ils doivent toujours pouvoir contrer au moyen de ...♗b8 et ...♘c6. Nos analyses précédentes montrent clairement qu'avec le Roi blanc en g7, le Roi noir doit se trouver en g5 pour faire nulle.

7.♔f7+ ♔f5 (D)



Le moment crucial approche. Comme le Roi blanc ne peut plus monter, il faut jouer un coup de Tour. Lors des quelques coups à venir, le combat s'articule autour de la position de zugzwang réciproque b♔e7, ♙c8, ♗b7 vs n♔e5, ♗b8, ♘d7, qui se produit dans la variante principale après le dixième coup blanc. Chacun essaie de l'atteindre en laissant le trait à l'autre.

8.♙f8!!

Tout autre coup serait fautif :

1) 8.♙c8? ♗b8 9.♔e7 annule pour deux raisons. Tout d'abord, les Noirs peuvent jouer 9...♔e5 et les Blancs ont le trait dans notre fameux zugzwang réciproque. Mais il y a encore plus simple : 9...♘c6 10.♙f8+ ♔e4! (10...♔e5? perd sur 11.♙xb8) 11.♙xb8 ♔e5 et c'est encore aux Blancs de jouer dans cet autre zugzwang réciproque.

2) 8.♙h8? ♗b8 9.♙c8 (9 ♔e7 ♘c6 annule) a l'air bon, parce que sur 9...♔e5? 10.♔e7, le trait est aux Noirs dans le zugzwang réciproque. Seulement, rien n'oblige les Noirs à se montrer si coopératifs alors qu'ils disposent de 9...♘a4!! 10.♙c5+ (10.♔e7 ♘c6 11.♙xb8 ♔e5) 10...♔e4 11.♙c4+ ♔d5 12.♙xa4 ♔c6 13.♙b4 ♔c7 avec une nulle positionnelle. Le Roi reste en c7, seul le Cavalier bouge et les Blancs ne progressent pas. Même si le Roi blanc arrive jusqu'en a5, c'est toujours nulle – dans ce cas, c'est le Cavalier qui reste en b8 et les Noirs jouent ...♔c6-c7.

La position après le coup du texte est encore un zugzwang réciproque. L'idée, ici, c'est que les Noirs n'ont pas l'évident 8...♔e5 parce que 9.♙c8 ♗b8 10.♙xb8 ♘c6 11.♔e7 les place en zugzwang. Par conséquent, le Roi noir ne peut pas bouger. Le problème, c'est que le Fou non plus ne peut pas, car 8...♘e6+ perd sur 9.♔g7+ ♔g5 10.♙f6. La réplique est donc forcée.

8...♖b8

Autorise les Blancs à mettre le Roi en e7 avant de jouer ♜c8, et les Noirs sont en zugzwang.

9.♖e7+

Si la Tour est mieux en f8 que n'importe où ailleurs, c'est parce que normalement, sur ♖e7, les Noirs aimeraient jouer ...♙c6, mais ici ♖e7 donne échec, donc ils n'en ont pas le temps. 9.♜c8? ♙a4!! annule comme dans l'analyse de 8.♜h8?.

9...♖e5 10.♜c8!!

Nous avons déjà précisé que la position après 10.♜c8 est un zugzwang réciproque, donc ce coup ne devrait surprendre personne. Tout de même, il faut regarder 10.♜h8? ♙a4!! 11.♜c8 (11.♜h5+ ♖d4 12.♜h4+ ♖c5 13.♜xa4 ♖c6 annule comme dans l'analyse de 8.♜h8?) 11...♙d7! pour vraiment comprendre pourquoi il y a nulle avec trait aux Blancs. 12.♜c5+ (12.♜h8 ♙a4!) 12...♖d4 13.♖d6 est la ligne critique. Maintenant :

1) 13...♙h3? perd sur 14.♜c2!, qui menace ♜a2 suivi de ♖c7 (mais pas 14.♜c1? ♙g2! nulle).

2) 13...♙g4! et comme le coup conjugué ♜c3 n'est pas jouable, les Noirs annulent.

10...♙a4

Sur tout autre coup, les Blancs prennent en b8.

11.♜c5+ ♖d4 12.♖d6 ♙b3

12...♖e3 perd sur 13.♜c8 ♖d7 14.♜d8.

13.♜a5

Les Blancs gagnent en jouant ♜a8.

116) G. Kasparian

Shakhmaty v SSSR, 1946

On voit fréquemment surgir des positions de ce type en tournoi, et en général, l'un au moins

des deux camps la jouera très mal. Kasparian a pourtant dévoilé les secrets de ces positions dès les années 1940, d'ailleurs cette superbe finale est si frappante que je n'imagine même pas qu'on puisse oublier les grandes principes du plan de gain après l'avoir vue. Normalement, la finale de Tour et deux pions passés vs Tour gagne facilement, mais cette position est particulièrement délicate en raison du placement passif de la Tour blanche. Si l'on parvenait à la transférer en b5, disons, alors il n'y aurait plus guère qu'à monter le Roi pour soutenir les pions. Les Noirs doivent donc chercher à river la Tour adverse en h7. On voit tout de suite qu'elle ne peut pas s'en aller lorsque la Tour noire est sur la colonne h et attaque le pion h5, mais en fait c'est également le cas lorsque cette dernière occupe la colonne g. Le fait est que sur 1.♜a7, il y a 1...♜g5 et il faut revenir en h7. Quand la Tour noire se trouve sur les autres colonnes, il est possible de s'activer pour gagner, ce qui fait qu'elle aussi est confinée aux colonnes g et h.

Les Blancs semblent disposer d'une plus grande liberté de mouvement, du moins en ce qui concerne le Roi, à telle enseigne que le gain paraît tout simple au premier abord : le Roi vient simplement à l'aile roi pour déloger la Tour ennemie. A ce moment-là, soit la Tour joue sur la colonne et le Roi monte, soit elle joue sur la rangée et la Tour blanche peut s'activer. Malheureusement, il s'avère que si le Roi blanc est en g2, alors le simple 1...♜a3 suffit, avec l'idée 2.♜b7 ♜a5 3.h6 et la pointe 3...♜g5+ gagne le pion g. De même, avec le Roi blanc en h2, 1...♜a3 2.♜b7 ♜a5 3.h6 ♜h5+ empoche le pion h. Résumons-nous : les Blancs doivent déloger la Tour de g3 et h3 sans jouer leur Roi sur les colonnes g ou h. On en conclut que la position ♖f2 vs ♜h3 est un zugzwang récipro-

que. Les Noirs au trait ne peuvent maintenir la Tour en g3 ou h3, tandis que les Blancs au trait n'arrivent pas à la déloger sans recourir à ♖g2, qui autorise ...♙a3. Comme nous allons le voir, c'est cette position de zugzwang réciproque qui détermine le premier coup des Blancs.

1. ♖a2!!

On a peine à le croire, mais c'est le seul coup pour essayer de gagner. Les Blancs font en sorte que le zugzwang réciproque avec ♖f2 vs ♙h3 se produise avec les Noirs au trait. 1. ♖b2? ♙h3! 2. ♖c2 ♙g3 3. ♖d2 ♙h3 4. ♖e2 ♙g3 5. ♖f2 ♙h3 fait nulle :

1) 6. ♖f1 ♙f3+ 7. ♖e2 (ou 7. ♖e1 ♙e3+ 8. ♖f2 ♙h3) 7... ♙g3 et les Blancs ne progressent pas.

2) 6. ♖g2 ♙a3 et la Tour blanche ne ressort pas, en raison de 7. ♙b7 ♙a5 8. h6 ♙g5+.

Après 1. ♖b1? ♙b3+, les Noirs donnent échec jusqu'à ce que le Roi blanc vienne en seconde rangée, et c'est à ce moment-là que la Tour choisit sa case avec ...♙g3 ou ...♙h3 ; par exemple 2. ♖c1 ♙c3+ 3. ♖d2 ♙h3 4. ♖e2 ♙g3 5. ♖f2 ♙h3 ou 2. ♖c2 ♙g3 3. ♖d2 ♙h3 4. ♖e2 ♙g3 5. ♖f2 ♙h3. Le même argument permet de démontrer qu'un coup de Roi en première rangée, à n'importe quel moment, donne le même résultat.

Ces lignes montrent que la position avec ♖f2 vs ♙h3 n'est qu'un des membres d'une grande famille de zugzwangs réciproques : les positions ♖a2/c2/e2 vs ♙g3 et ♖b2/d2 vs ♙h3 en font partie également.

1... ♙h3

1... ♙f3 perd sur 2. ♙a7.

2. ♖b2

2. h6? ♙g3 3. ♙g7+ ♖h8 4. ♖b2 ♙b3+ débouche sur la nulle.

2... ♙g3 3. ♖c2 ♙h3 4. ♖d2 ♙g3 5. ♖e2 ♙h3 6. ♖f2

Les Noirs doivent maintenant renoncer aux

cases g3 et h3.

6... ♙a3

Les variantes 6... ♖f8 7. ♙f7+ ♖g8 8. ♙f5 et 6... ♙h1 7. ♖g3 gagnent pour les Blancs.

7. ♙b7 ♙a5

Ou 7... ♙h3 8. ♙b5.

8. h6

Les Blancs gagnent.

117) E. Zepler

3^e Pr., *Schweizerische Schachzeitung*, 1923

Les pièces noires sont bien placées pour attaquer les pions adverses, donc les Blancs doivent exploiter tout de suite leurs pions avancés.

1. d7

Après 1. a6? ♖e6 2. ♖g3 ♙b1 3. ♖xg4 ♖d7, les Noirs annulent facilement.

1... ♖e7

Forcé, car 1... ♙d1 2. ♙c7 ♖e7 3. a6 ♙a1 4. a7 suivi de ♙c8 encaisse la Tour noire.

2. ♙d6 ♖d8 3. a6

3. ♙d5? ♙a3 ressemble à la ligne principale, mais avec le pion en a5 plutôt que a6. Cette nuance permet d'annuler confortablement après 4. ♖f2 ♙f3+ 5. ♖e2 ♙f6.

3... ♙a3

Forcé, puisque 3... ♙a2+ se heurte à 4. ♖g3 ♙a4 5. ♖h4, qui gagne le pion g parce que 5... ♙b4 perd sur 6. a7 ♙a4 7. ♙h6 ♙xa7 8. ♙h8+ ♖xd7 9. ♙h7+. Après la prise du pion g, le Roi blanc est libre de partir pour l'aile dame soutenir le pion a.

Avec le coup du texte, les Blancs aimeraient rendre le trait aux Noirs, parce que dans ce cas ...g3 permettrait ♖h3, tandis que les coups de Tour sur la colonne autoriseraient ♖g3. Dans les deux cas, les Noirs perdent leur pion g.

4. ♖f2!

Mais qu'il est difficile à perdre, ce tempo !

Les Blancs ne progressent pas sur 4.♔h2 ♚h3+ 5.♕g1 ♚g3+ 6.♕f1 ♚f3+ 7.♕g2 ♚a3. 4.♕f1? est encore pire dans la mesure où cela revient carrément à jeter le gain à la poubelle : 4...♚a2! 5.♕g1 g3 (cette position est un zugzwang réciproque) 6.♕f1 ♚f2+ 7.♕e1 ♚a2 et il faut revenir en f1.

On voit bien que les Blancs n'arrivent à rien tant que leur Roi demeure sur les colonnes f, g et h. Le Roi doit s'aventurer plus loin si les Blancs veulent avoir une chance de perdre un tempo.

4...♚f3+ 5.♕e2!

5.♕e1? est une faute à cause de 5...g3!.

5...♚a3

Si maintenant les Blancs reviennent sur la colonne f, il y a simplement échec en f3.

6.♕e1!

Le coup clé. 6.♕d2? est erroné en raison de 6...g3!.

6...♚e3+

Il n'y a pas mieux :

1) 6...g3 7.♕f1 ♚a2 8.♕g1 et nous retrouvons le zugzwang réciproque mentionné dans l'analyse de 4.♕f1?, mais avec les Noirs au trait, cette fois.

2) 6...♚a2 7.♕f1 transpose dans la ligne principale.

3) 6...♚a1+ 7.♕f2 ♚a3 8.♕g2 parvient à rendre le trait aux Noirs.

7.♕d2!

Encore une fois, pas sur la colonne f sous peine d'échec en f3.

7...♚a3 8.♕e2!

Le triangle e2-e1-d2-e2 ayant fourni la perte de tempo recherchée, le Roi peut désormais revenir en g2 pour encaisser la récompense.

8...♚a2+

Après 8...g3 9.♕f1 ♚a2 10.♕g1, les Blancs s'imposent de façon similaire.

9.♕f1

Il n'est jamais trop tard pour se tromper : 9.♕e3? se heurte à 9...g3.

9...♚a1+ 10.♕f2!

10.♕g2?! ♚a3 et retour à la case départ.

10...♚a3 11.♕g2

Nous retrouvons la position du troisième coup, mais c'est aux Noirs de jouer. Les Blancs s'imposent comme expliqué précédemment.

11...♚a2+ 12.♕g3 ♚a4 13.♕h4 ♚c4

Sans quoi le pion g tombe.

14.a7 ♚a4 15.♚h6 ♕xd7 16.♚h8

Les Blancs gagnent la Tour.

Bien des années plus tard, Korolkov composera sa version de cette étude (b♕g2, ♚d1, ♠a4, d4 ; n♕g8, ♚b3, ♠g4 ; Pr. spécial, *Shakhmaty v SSSR*, 1949). La solution de Korolkov est 1.d5 ♕f7 2.d6 ♕e8 3.d7+ ♕d8 4.a5 ♚b5 5.a6 ♚a5 6.♚d6 ♚a3 et l'on transpose dans l'étude de Zepler. Au départ, je pensais utiliser la version de Korolkov, dont l'avant-plan est plus intéressant, mais une analyse poussée montre que les Noirs annulent par 4...♚a3! 5.♚d5 ♚a1! ; par exemple 6.♕g3 ♚g1+ 7.♕f4 g3 8.♕f3 g2 9.♕f2 ♚e1 10.♕xg2 ♚e6 suivi de ...♚a6-a7 et ...♚xd7.

118) A. Herbstman

1^{er} Pr., *Achalgazrda Komunisti*, 1954

Le pion f est promis à un destin royal, à condition toutefois que les Blancs arrivent à gérer le contre-jeu engendré par le pion a et l'activité de la Tour noire. Le coup 1.♕xa2 paraît si naturel, si évident, qu'on imagine mal l'existence d'une meilleure option. Tel est pourtant le cas.

1.♕b2!!

C'est bel et bien la clé, même si à première vue on comprend mal pourquoi ce serait meilleur

que de prendre le pion. Voyons d'abord pourquoi 1.♔xa2? échoue. La réponse est 1...f5!, qui menace un perpétuel avec la Tour sur les cases a5, b5, c5 et d5. Pas de problème, me direz-vous, on joue simplement 2.♖a7 et c'en est fini du perpétuel. Seulement, les Noirs poursuivent par 2...♗e5!, préparant un autre perpétuel sur e4, e3, e2 et e1. Impossible d'échapper aux deux, donc la position est nulle.

1...a1♖+

Les Noirs essaient de mettre en place la même défense, mais le placement du Roi blanc en a1 et non a2 fait une grosse différence. Les autres tentatives de perpétuel échouent aussi :

1) 1...♗b5+ 2.♔a1! gagne pour les Blancs.

2) 1...♗d2+ 2.♔a1 ♗d1+ 3.♔xa2 et les Noirs sont trop lents : ils n'ont pas encore joué ...f5.

3) 1...f5 2.♖a7 (2.f8♗? a1♖+ 3.♔xa1 ♗a5+ annule) 2...♗e5 3.♖xa2 avec un échec à la découverte imminent.

2.♔xa1 ♗a5+

Les Noirs traînent les pieds en donnant quelques échecs avant de se résoudre à jouer ...f5. L'idée centrale apparaît dans la ligne 2...f5 3.♖a7! ♗e5 4.♖a2+ et les Blancs rentabilisent la case a2 en perturbant le monarque ennemi. Où qu'il aille, les Noirs perdent soit le contrôle de e1, soit celui de e3, ce qui fait qu'il n'y a plus de perpétuel, donc les Blancs font Dame en toute sécurité.

3.♔b2 ♗b5+

3...♗a8 4.♗e7 ♗f8 5.d7 et 3...f5 4.♖a7! ♗xa7 5.f8♗ ♗a5 6.d7 (couvre c5) sont sans espoir pour les Noirs.

4.♔c3 ♗c5+ 5.♔d4

Menace de s'échapper via e4.

5...f5 6.♖a7!

Seule parade contre le perpétuel, mais elle est suffisante.

6...♗d5+

Nous savons déjà que le Roi blanc doit venir en a1 afin de laisser la case a2 disponible pour un échec.

7.♔c3 ♗c5+ 8.♔b2 ♗b5+ 9.♔a1 ♗e5 10.♖a2+

Les Blancs gagnent.

119) P. Benkö

1^{er} Pr., *Magyar Sakkélet*, 1977

Quel pion faut-il pousser en premier ?

1.e7

Le thème central de l'étude est l'idée tactique 1.g7? ♗g3 (mais pas 1...♗d8? 2.♗d6 ♗g8 3.♗xd1 ♗xg7 4.♗d7+ et les Blancs gagnent) 2.e7 ♗h5 3.♗g6, connue sous le nom d'interception NovoTourney. Mais attention, ici elle ne fonctionne pas, à cause de 3...♗xg6 (3...♗xg6? perd sur 4.♔f2) 4.e8♗ ♗f6+ 5.♔e1 (ou 5.♔g1 ♗xe8 6.g8♗ ♗g6+) 5...♗xe8 6.g8♗ ♗d7! et les Blancs ne parviennent pas à exploiter la précarité du placement des pièces adverses.

1.♗c7+? ♔b6 2.e7 (2.g7 ♗g3 3.e7 ♗h5) 2...♗e3 3.g7 ♔xc7 4.g8♗ ♗e2+ 5.♔f2 ♗xe7 débouche également sur la nulle.

1...♗e3

Il y a une autre variante cruciale qui exige un jeu précis de la part des Blancs : 1...♗f3+, et maintenant :

1) 2.♔g1 perd du temps, car après 2...♗g3+ 3.♔f2 ♗f3+, les Blancs doivent venir en e1 pour s'imposer.

2) 2.♔g2? gâcherait tout : 2...♗e3 3.♗d6 (ou 3.g7 ♗f3+ 4.♔f2 ♗xe7 5.g8♗ ♗xc6) 3...♗c2 4.g7 ♗h7 et nulle.

3) 2.♔e1! ♗e3+ 3.♔xd1 ♗xe7 et maintenant il faut trouver le bon plan :

3a) 4.♗f6? ♗e5! (le seul coup pour annuler ; 4...♗e3? 5.♔d2 ♗g3 6.♔e2 ♔b7 7.♔f2 ♗g5 8.♔f3