

11. D'UN Z QUI VEUT DIRE ZUGZWANG

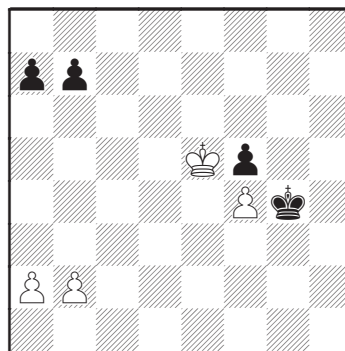


Voici un mot barbare qui, au Scrabble, vous rapporterait 37 points à lui tout seul. Dans une partie d'échecs, il ne peut vous rapporter qu'un seul point. Mais je suis sûr que vous vous en contenteriez!

En allemand, "Zug" signifie *coup* et "Zwang" *impossible*. Autrement dit, le joueur est en Zugzwang si l'obligation de jouer (dans certains cas on aimerait dire "je passe") l'embête. La dernière section de ce livre s'appelle "jeu de la restriction" ou jeu n° 3. À force de perdre de la liberté de mouvement pour ses pièces, on atteint le Zugzwang qui est le point culminant de cette restriction. Mais jouer pour restreindre l'adversaire est fréquent dans toutes les phases d'une partie. Le Zugzwang, j'allais dire total, n'est pas le seul objectif d'une telle façon de jouer.

Mais commençons par mieux comprendre ce mot que j'abrègerai pour toute la suite par un simple Z qui ne veut pas dire Zorro!

LE ZUGZWANG EN FINALE DE PIONS

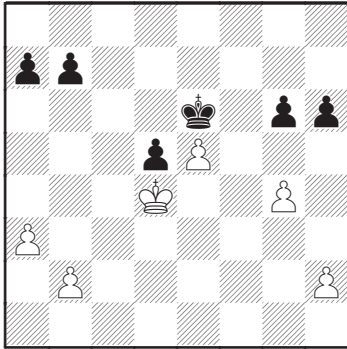


Voici une situation élémentaire. Sans la présence des pions de l'aile dame, n'importe lequel des deux joueurs au trait serait en Z. On appelle cela une situation de Z réciproque. En fait, la présence des deux pions de l'aile dame ne change rien. Le trait n'est pas changé après l'épuisement des coups de pions. Je résumerai cela par la formule: "Symétrie au début, symétrie à la fin".

Par exemple: 1.a3 a6 2.a4 a5 3.b3 b6 Z.

Étudios deux exemples plus difficiles d'épuisement des coups de pions :

Paoli - Michel
1951



○

1.a4!

Il vaut mieux avancer le pion qui n'a plus le choix entre avancer d'une case ou de deux. Si 1.h4? a6-+ ou 1.b4? b5 2.h4 a6-+ ou 1.b3? h5 2.g5 h4 3.h3 b5-+.

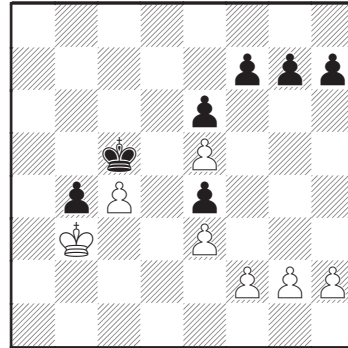
1...h5 2.gxh5

Et non 2.g5? h4! 3.a5 (3.h3 a5-+) 3...h3 4.b3 (4.b4

a6-+) 4...b5!-+.

2...gxh5 3.a5! h4 4.h3 b5 5.axb6 axb6 6.b3 1-0.
Accrochez vos ceintures pour l'exemple suivant, il est d'une complexité extrême...

Laveryd - Wikstrom
Umea 1997



●

Contre toute attente, sur un jeu parfait de part et d'autre, la partie devrait s'achever par la nulle!

1...h5!

La partie se poursuit par 1...h6?? sur quoi, au



11. D'un Z qui veut dire Zugzwang

lieu de 2.h3?? joué par Laveryd, les Blancs auraient pu gagner par 2.g4! f5 (2...g6 3.h4 Z) 3.exf6 gxf6 4.h4+- . Sur 2.h3??, ce sont maintenant les Noirs qui gagnent par 2...h5 3.h4 g5! 4.g3 (ou 4.hxg5 h4 Z) 4...g4 0-1.

2.h3!

- 2.h4? g5! 3.hxg5 h4+- ;
- 2.f4? (2.f3 idem) 2...exf3 3.gxf3 h4! 4.h3 f6+-.

2...f6!

- 2...h4? 3.g3! hxg3 (3...g5 4.g4) 4.fxg3 f5 5.exf6 gxf6 6.h4+- ;
- 2...g5? 3.g3+- ;
- 2...f5? 3.h4+- ;
- 2...g6? 3.g4! (3.h4? g5!+-) 3...hxg4 4.h4+.

3.h4!

Si 3.exf6?, 3...gxf6+-.

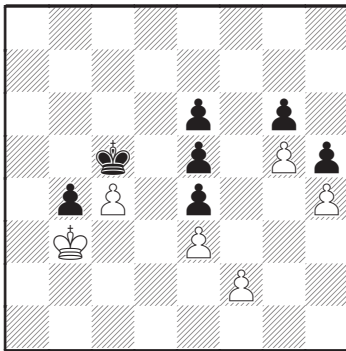
3...fxe5!

3...f5? 4.f4! exf3 5.gxf3 g5 (5...f4 6.exf4 g6 7.f5) 6.hxg5 h4 7.g6 h3 8.g7 h2 9.g8♖ h1♗ 10.♗f8+ ♔c6 11.♗d6+-.

4.g4! g6!

Mais pas 4...hxg4? 5.h5+-.

5.g5 Z

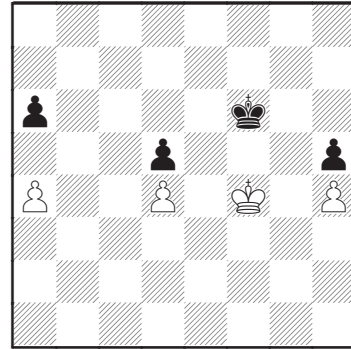


5...♔b6! (ou 5...♔d6! avec la même idée)
6.♔xb4 ♔c6 7.c5 ♔d5! 8.♔b5 pat!

Les coups de pions peuvent aussi avoir une autre utilité dans les finales de pions: donner

le trait à l'adversaire pour gagner la bataille de l'opposition (qui n'est rien d'autre que la forme la plus fréquente du Zugzwang des Rois).

Exemple élémentaire:



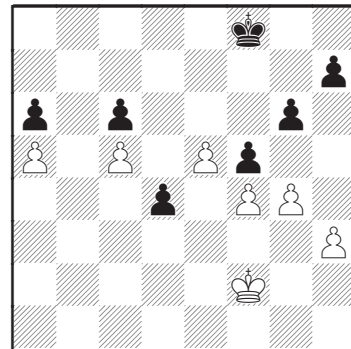
○

1.a5 force le Roi noir à céder le passage.

Voyons deux applications pratiques dans lesquelles les Blancs n'ont pas trouvé le juste chemin vers la victoire.

Yermolinsky - Ivanov

Championnat des USA, ParsIPPany 1996



○

40.g5!

Ce coup, se réservant le coup pion h4 pour

gagner le Z final, est bien meilleur que 40.gxf5?, joué dans la partie, qui s'est achevée par la nulle après 40...gxf5 41.♔e2 ♕e7 42.♔d3 h5 43.♔xd4 h4 44.♔d3 ½-½.

40...♔f7

Si les Noirs essayent 40...♔g7 (avec l'idée h5!), le plus simple est 41.e6! ♔f8 42.♔e2 ♕e8 43.♔d3 ♕e7 44.♔c4! ♔xe6 45.♔xd4 qui rentre dans la ligne principale.

41.♔e2 ♕e7

41...♔e6 42.♔d3 ♔d5 43.e6 ♔xe6 44.♔xd4+.

42.♔d3 ♕e6 43.♔xd4 ♔d7 44.♔c3

44.e6+? ♔xe6 45.h4 ♔d7 46.♔e5 ♕e7 et les Blancs n'ont plus de coups de repos.

44...♔e6 45.♔c4 ♔d7 46.e6+! ♕e7 47.♔d3

La case d4 est minée (voir note au 44^e coup)

47...♔xe6 48.♔d4

La position de Z réciproque que, grâce au jeu subtil des Blancs, les Noirs n'ont pu éviter.

48...♔f7 49.♔e5 ♕e7 50.h4!+.

rendre efficace l'opposition) 52...cxb6 53.cxb6 ♕e7 54.h3! h5 55.h4 Z.

49...♔e7 50.c6?

La faute décisive qui bloque la case d6. Il existait encore une voie vers la victoire en combinant les possibilités d'entrer en d6 et de créer un pion passé à l'aile roi:

50.b4! axb4 (50...a4 51.h4 h5 52.b5 ♔f7 53.♔d4 et les Blancs gagnent le pion a4 et la partie) 51.axb4 ♔f7 (ni 51...h5 52.b5 ♔f7 53.b6 cxb6 54.cxb6 ♕e7 55.h4 Z, ni 51...c6 52.g4 ne changent rien) 52.b5 ♕e7 53.b6 c6 54.g4 fxc4 55.hxc4 h5 (55... ♔f7 56.f5!) 56.gxh5 gxh5 57.♔f5!+.

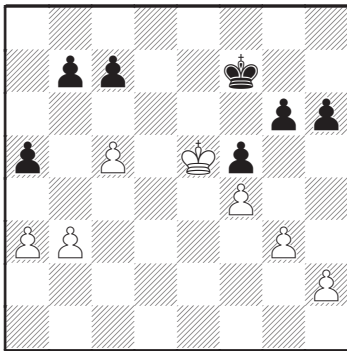
50...b6 51.g4

51.b4 axb4 52.axb4 h5!.

51...fxg4 52.hxc4 b5 53.b4 a4 54.f5 h5 55.f6+ ♔f7 56.g5 ♔f8 ½-½.

Murey - Marciano

Mémorial Philidor, Paris 1995

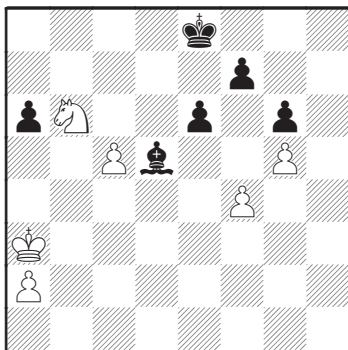


49.h3?!

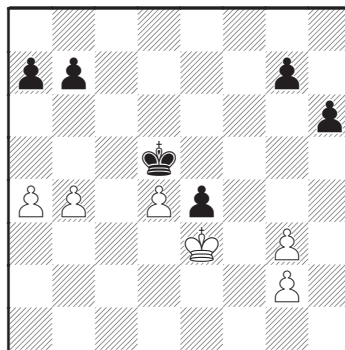
Ce coup gaspille un tempo précieux. Dans l'analyse qui suivit la partie, Murey s'aperçut qu'il avait raté le gain par 49.b4! axb4 50.axb4 ♕e7 51.b5 ♔f7 52.b6 (gagne la case d6 pour

EXERCICES

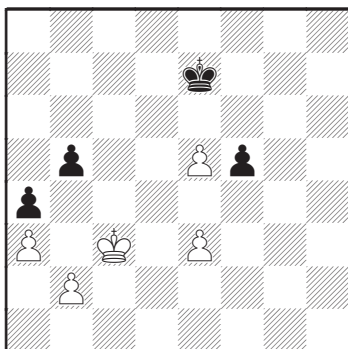
11.1)



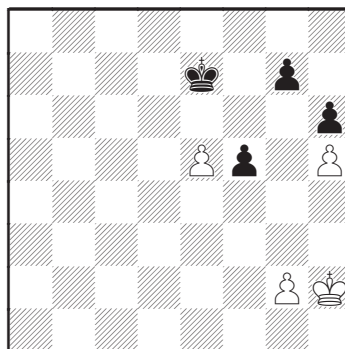
11.4)



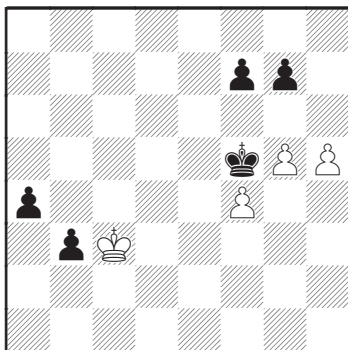
11.2)



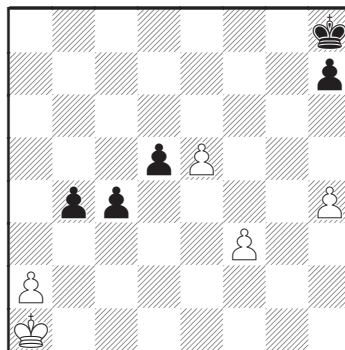
11.5)



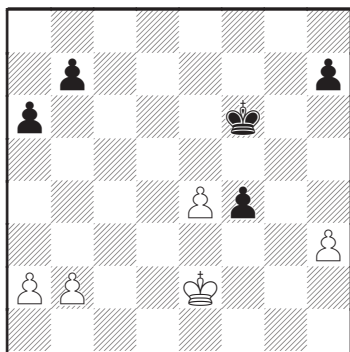
11.3) Faut-il préférer 1...f6 ou 1...♔e6?



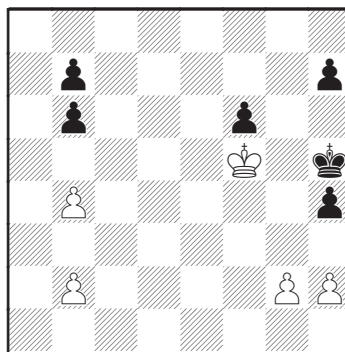
11.6)



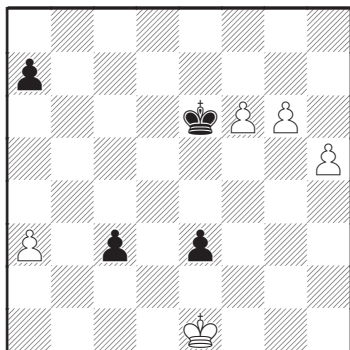
11.7)



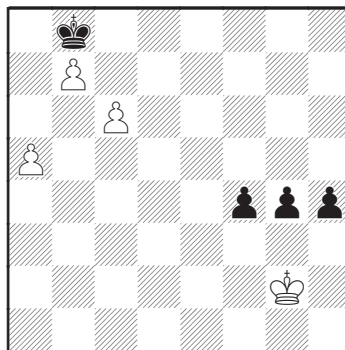
11.10)



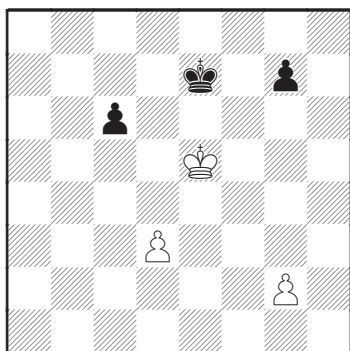
11.8)



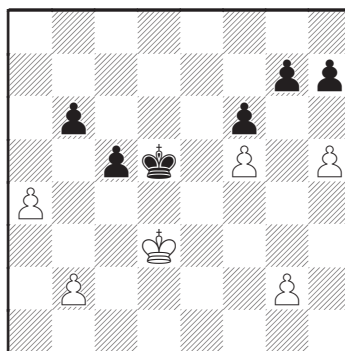
11.11)



11.9)

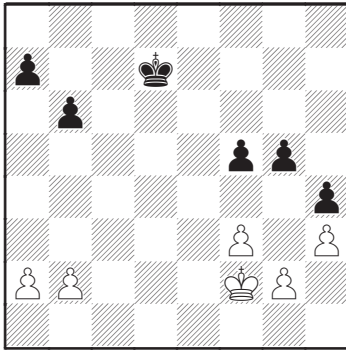


11.12)



LA "BOATTITUDE" ET LE CLOUAGE

11.13)



○

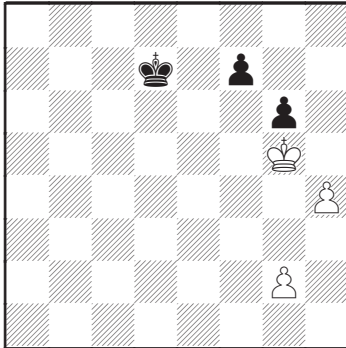
Mais comment construire un Zugzwang quand il y a plus de pièces?

Comprenons d'abord l'attitude mentale qu'il faut pour y parvenir.

Connaissez-vous le boa constrictor? Pour chasser, cet animal s'enroule délicatement autour de sa proie, puis la strangule jusqu'à l'étouffement. Voici le charmant animal que je vous propose d'imiter!

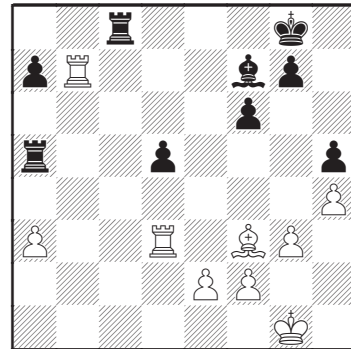
Observons un gros serpent du circuit international en action:

11.14)



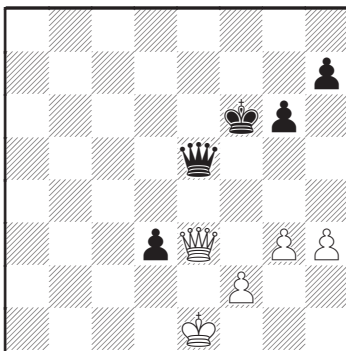
○

Bareev - Lputian
Kharkov 1985



○

11.15)



●

La situation des Blancs est très confortable, avec une Tour en 7^e rangée et une faiblesse noire en d5 paralysant le Fou f7.

30. ♖e3

les Blancs manœuvrent pour faire entrer leur dernière pièce en jeu.

30... ♜e8 31. ♖c3 g6 32. ♖cc7 ♜f8

CHAPITRE 11

11.1) 37.♘d5 exd5 38.♖b4 ♗d7 39.♖c3 1-0.

Si 39... ♗c7, 40.♗d4 ♗c6 41.a3 a5 42.a4 Z.

Nunn, J - Bischoff, K 1986

11.2) 42.♗d3

Mais pas 42.♗d4? ♗e6 43.♗c5 ♗xe5= ;

ni 42.♗b4? ♗e6 43.♗xb5 ♗xe5 44.♗xa4 ♗e4 45.b4 ♗xe3=.

Par contre, 42.e4! revient au même après 42...f4 43.♗d3 ♗e6 44.♗e2 ♗xe5 45.♗f3 Z.

42...♗d7 43.e4 f4 44.♗e2 ♗e6 45.♗f2! Z 1-0.

Alekhine, A - Yates, F 1910

11.3) Après 47...f6! 48.g6 ♗e6 49.♗b2 ♗e7=, la partie est nulle. Malheureusement pour eux, les Noirs ont cru pouvoir gagner en emmenant leur Roi jusqu'en h7 puis en jouant f6 ! Après 47...♗e6?, les Blancs renversèrent la vapeur par 48.h6! gxh6 49.gxh6 ♗f6 50.f5! 1-0.

Goldberg - Zak, V 1934

11.4) 1.g4 g6 2.g5! hxg5

Après 2...h5, 3.g3 Z.

3.g4 b6 4.b5 Z 1-0. Popov - Dankov 1978

11.5) 65.♗g3 ♗f7 66.♗f3!

Surtout pas 66.♗f4? g6! 67.hxg6+ ♗xg6 68.g3 h5 69.e6 ♗f6 70.e7 ♗xe7 71.♗xf5 h4! =.

66...g6

Si 66...♗e7, 67.♗f4 ♗e6 68.g3+-.

67.hxg6+ ♗xg6 68.♗f4 h5 69.g3 1-0.

Ilyin-Genevsky, A - Botvinnik, M 1938

11.6) 48...d4 49.e6 ♗g7 50.f4 ♗f6 51.f5 d3 52.♗b2 h5 Le Roi blanc peut théoriquement arrêter deux pions séparés d'une colonne; le problème est qu'il sera bientôt en Zugzwang.

0-1. Taimanov, M - Botvinnik, M 1953

11.7) 1.♗f3 ♗e5 2.h4! Le seul coup gagnant:

- 2.a3? h6!+- ;

- 2.a4? a5 3.h4 h5+- ;

- 2.b4? h6+.

2...a5

- 2...h5 3.a3+- ;

- 2...h6 3.h5+-.

3.h5! a4 4.h6! b6 5.b4! a3

Ou 5...axb3 6.axb3 b5 7.b4+-.

6.b5 1-0. Chweda - Chika 1929

11.8) 1.g7! ♗f7 2.♗d1 ♗g8 3.a4! ♗h7 4.a5! ♗g8 5.a6 ♗h7 Les Blancs semblent en Zugzwang, mais... 6.g8♖+! Perd un pion, mais perd aussi un tempo !♗xg8 7.h6 1-0.

Kotov, A & Mitrofanov, L 1978

11.9) 1.g3!

- 1.g4? ♗d7 2.g5 ♗e7Z 3.d4 ♗d7 4.♗f5 ♗e7 5.♗g6 ♗f8= ;

- 1.d4? ♗d7 2.g3 ♗e7 3.g4 ♗d7 4.g5 ♗e7=.

1...♗d7 2.g4 ♗e7 3.g5

- 3.d4? ♗d7 4.♗f5 ♗d6! 5.♗g6 ♗d5 6.♗xg7 ♗xd4 7.g5 c5= ;

- mais 3.♗f5! marchait aussi : 3...♗d6 4.g5! ♗e7 (4...♗d5 5.♗g6 ♗d4 6.♗xg7 ♗xd3 7.g6 c5 8.♗f6 c4 9.g7 c3 10.g8♖ c2 11.♖g5+-) 5.♗g6, comme dans la variante principale.

3...♗d7

- 3...g6 4.d4 Z ;

- 3...♗f7 4.♗d6+-.

4.♗f5 ♗e7 5.♗g6 ♗f8 6.♗h7 ♗f7 7.d4 Z 1-0.

Dvoretzky, M 2000

11.10) 1.b5! Permet de garder le pion b2 en réserve. 1...h3 2.g4+! ♗h4 3.b3 h5 4.g5 fxg5 5.b4 g4 6.♗f4 g3 7.hxg3#.

11.11) 1.♗g1! ♗a7 2.b8♖+! Comme dans l'exercice 11.8. 2...♗xb8 3.a6 f3 4.♗f2 h3 5.♗g3 h2 6.♗xh2 f2 7.♗g2 g3 8.♗f1 1-0. Behting, J 1929

11.12) Les Blancs ont plusieurs temps en réserve qui leur permettent de refouler le Roi noir et même de le déborder : **1.b3! ♖d6 2.♖c4 ♖c6 3.g3! h6 4.g4! ♖c7 5.♖b5 ♖b7 6.a5 bxa5 7.♖xc5! ♖a6 8.♖c6 1-0.**

Yates, F - Maróczy, G 1930

11.13) **1.f4! g4**

Ou 1...gxf4 2.♖f3 ♖e6 3.♖xf4 ♖f6 4.g3!+-.

2.g3!! gxh3

Ou 2...hxg3+ 3.♖xg3 gxh3 4.♖xh3 ♖e6 5.♖h4 ♖d5 6.♖g5 ♖e4 7.b3!+- et c'est le trébuchet !

3.gxh4 ♖e6 4.♖g3 ♖f6 5.h5! ♖g7 6.♖xh3 ♖h7 7.♖h4 ♖h6 8.b3! 1-0. Estrin - Gusev, N 1963

11.14) **49.♖f6 ♖e8 50.♖g7 ♖e7 51.g3!**

- ou 51.♖g8 ♖e8 52.g3+- ;

- mais pas 51.g4? f5!.

51...♖e6

Ou 51...♖e8 52.g4 f5 53.h5+-.

52.♖f8 ♖f6

Ou 52...f6 53.♖g7 ♖f5 54.♖f7 ♖g4 55.♖xg6 ♖xg3 56.h5!+-.

53.g4 ♖e6 54.g5

Pas de précipitation : 54.h5? gxh5 55.gxh5 ♖f6=.

54...f5 55.h5! f4 56.hxg6 f3 57.g7 1-0.

Bogoljubow, E - Seleznev 1917

11.15) Cette partie est une comédie d'erreurs :

55...♞xe3+ 56.fxe3 ♖e5 57.♖d1 h6??

Les Noirs ratent un gain évident par 57...♖e4!

58.♖d2 g5 (ou 58...h6+) 59.g4 h6+-.

58.g4??

Gaspille aussi un temps précieux, au lieu de 58.♖e1 ♖d5=.

58...h5??

Le gain était encore à portée de main par :

58...♖e4 59.♖d2 g5+-.

59.gxh5 gxh5 60.h4

La nulle venait aussi après 60.♖d2 ♖e4 61.h4

♖f3 62.♖xd3 ♖g4=.

60...♖f5 61.♖e1 ♖e5 62.♖d1 ♖f5 63.♖e1 ½-½.

Vraiment nulle ! Holcman, J - Blum, G 1996 (25 ans au total des deux joueurs, il est vrai !)

11.16) **1.♖d2!! Z 1-0.** Rinck, H 1917

11.17) **54.♖e4! Z 1-0.** Foltys, J - Makarchik 1949

11.18) **54...♞f5! 0-1.**

Si 55.♞g4 ♞xg4 56.hxg4 f6 (ou n'importe quel coup neutre) Z.

Boensch, U - Gaprindashvili, N 1977

11.19) **1.♞xe5! ♞xe5 2.g4 Z 1-0.**

d'après Nimzowitsch

11.20) **1.♘d4+ ♖c5!**

Sur 1...♖b7, les Blancs ont un gain technique par 2.♖xh2 ♖a6 3.♘b3 ♗f4+ 4.♖h3 ♖b5 5.♖g4 ♗b8 6.f4 ♖b4 7.f5 ♖xb3 8.f6 ♖b4 9.f7 ♗d6 10.a6+-.

2.♖h1! Z 1-0.

Mais pas 2.♘b3+? ♖b5 3.♖xh2 ♗f4+ 4.♖h3 ♖b4=. Après 2.♖h1!, les Noirs périssent par fourchette sur n'importe quel coup de Fou.

Réti, R 1922

11.21) **1...h4! Z 0-1.**

Sur 2.g3, vient 2...h3! et après épuisement des coups de pions les Blancs jouent leur Roi et perdent leur Tour. Wanless - Gillam 1983

11.22) **45.♘xe6 ♞xe6 46.h4 1-0.**

Illustre les effets paralysants des clouages.

Smyslov, V - Eingorn, V 1988

11.23) Après 55.♖g1 ♞xh4 56.♞h3 ♞e1+ 57.♞f1 ♗e3+ 58.♞xe3, les Blancs devraient s'en sortir par la nulle. Mais, dans l'espoir de garder leur matériel, ils jouèrent **55.♖h3? ♞f5+ 56.♖h2 ♞g4! 0-1.** Flear, G - Buckley, G 1995