

INTRODUCTION

*“Étudier sans réfléchir est une occupation vaine;
réfléchir sans étudier est dangereux.”*

Confucius

Où suis-je, où vais-je ?

La plupart des manuels d'apprentissage ou de perfectionnement, même les meilleurs, formulent leurs recommandations en fonction de repères fixes. Ainsi, ils découpent la partie d'échecs en trois phases: le début de partie, le milieu de partie et la fin de partie. J'ai toujours trouvé cela amusant. Ça me fait penser à un saucisson! Pour fabriquer un bon saucisson, pensez qu'il y aura le début du saucisson, le milieu du saucisson et la fin du saucisson! Il n'est pas question de contester l'existence de ces trois phases au cours d'une partie d'échecs. Mais la connaissance de cette classification ne nous donne pas une idée exacte de ce qu'il faut faire à chaque moment. D'autant que ces phases ne se succèdent pas d'une façon très régulière.

Pour cette raison, le champion du monde Alexandre Alekhine a tenté de découper la partie en phase ascendante (ou phase de construction) et phase descendante (ou phase de réalisation). Le jeu d'Alekhine était bien supérieur au vôtre ou au mien. Nos parties de simples mortels ressemblent plutôt à des combats de rue. Nous sommes loin de ces batailles bien ordonnées. Nos parties voient se succéder phases ascendantes et descendantes à une telle vitesse qu'elles finissent par nous donner des haut-le-cœur. Aussi, cette théorie des montages russes ne me suffit-elle pas davantage. Plus récemment, le grand entraîneur Josif

Dorfman a montré dans une série de deux livres (*La méthode aux échecs* et *Le moment critique*) que chaque position “critique” avait un bilan “statique”. Pour résumer et caricaturer respectueusement ses propos, il suggère que celui des deux joueurs pour lequel ce bilan “statique” est défavorable devra absolument, passez-moi l'expression, “secouer le cocotier”. L'autre pourra se contenter de manœuvrer plus lentement. Intéressant mais, malgré une lecture attentive, j'ai encore bien du mal à reconnaître les positions “critiques” et encore plus de mal à comprendre dans quelle direction il faut manœuvrer ou “secouer le cocotier”.

Devant ces classifications, comment s'y retrouver et à qui se fier? C'est bien le problème que se posent la plupart des joueurs. Il ne s'agit pas pour moi de proposer une classification supplémentaire qui ne pourrait qu'ajouter à notre désordre intellectuel. Ce livre propose une approche différente. Quand vous jouez une partie d'échecs, plutôt que de savoir si vous êtes dans une phase ascendante ou descendante, plutôt que savoir si le “bilan statique” vous est favorable ou pas (au risque de vous paralyser), vous cherchez plutôt, et c'est bien naturel, dans quelle direction vous orienter.

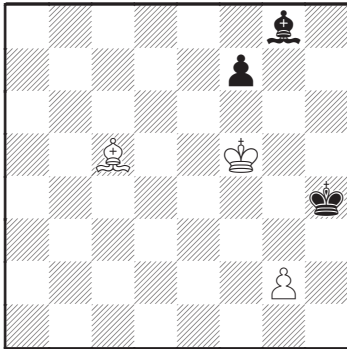
Il est souvent plus utile de savoir où l'on va que de savoir où l'on est. Et en rapprochant le jeu de ses objectifs essentiels, je crois qu'il est,

en effet, possible de trouver quelques chemins et de mieux nous orienter. C'est ce que nous allons tenter de faire ensemble.

Prenons par exemple ces 3 positions :

Étude n° 1

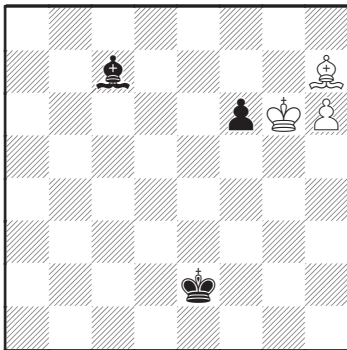
Horwitz, B 1857



1. ♖f2+ ♗h5 2.g4+ ♗h6 3.♗f6 ♗h7 4.g5
ou 4.♗e3! ♗h8 5.♗d4 ♗h7 6.g5 ♗h8 7.g6 fxg6
8.♗xg6#. 4...♗h8 5.♗d4 ♗h7 6.♗a1 ♗h8 7.g6 fxg6
8.♗xg6#.

Étude n° 2

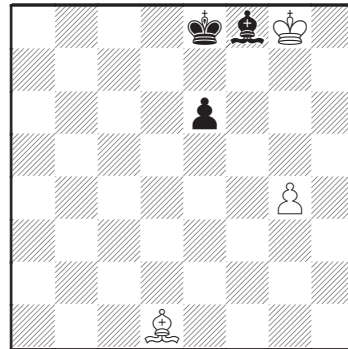
Ulrichsen, J 1992



1. ♖f5! ♗d6 2.♗e6 ♗f8 3.♗d3+ ♗xd3 4.h7 ♗g7
5.♗f7 ♗h8 6.♗g8 f5 7.♗xh8 f4 8.♗g8 f3 9.h8♚
f2 10.♚b2! f1♚ [10...♗e3 11.♚b5] 11.♚b5+ 1-0.

Étude n° 3

Gromov, M 1989



1. ♗a4+ ♗e7 2.g5 e5 3.♗c2 ♗e8 4.♗g6+ ♗e7
5.♗e4 ♗e8 6.♗c6+ ♗e7 7.♗d5 ♗e8 8.♗f7+ ♗e7
9.♗g6 1-0.

Voilà trois très beaux morceaux de la fin du saucisson. Ces études comportent exactement le même matériel et leur "bilan statique" est équilibré. Mais dans les trois positions les Blancs gagnent, et par des méthodes complètement différentes! Dans la première étude, les Blancs jouent pour faire mat. La technique utilisée se rapproche de celles du milieu de jeu, mais pas exclusivement puisque beaucoup de finales (et notamment les finales de Tours) sont jouées très logiquement dans ce but. Dans la deuxième étude, le thème principal est la promotion, ce qui est classique pour une fin de partie. Le thème principal de la troisième étude est le Zugzwang, que beaucoup d'amateurs considèrent comme une curiosité rarissime.

Les 3 axes du jeu d'échecs

Certains jeux aussi simples que le *Master mind* ou le *Quarto* ont pour base de mélanger plusieurs critères comme la forme, la couleur, la hauteur...

Il serait assez réducteur de croire que, de son côté, le jeu d'échecs ne se jouerait que d'une seule façon universelle et sur un seul mode. Pour ma part, je considère qu'il se compose des trois jeux symbolisés par les trois études précédentes et qui sont, en quelque sorte, les trois axes formant un repère dans l'espace du jeu d'échecs :

- Jeu n° 1 : le jeu pour faire mat ou jeu de la destruction
- Jeu n° 2 : le jeu pour faire une nouvelle Dame ou jeu de la promotion
- Jeu n° 3 : le jeu pour bloquer l'adversaire ou jeu de la restriction

Bien sûr, ces trois jeux ne se retrouvent pas en proportions égales dans toutes les phases de jeu mais chaque position peut être comprise comme un subtil cocktail entre ces trois critères.

Approche historique

Cette division logique a de grandes résonances historiques.

Les "romantiques" appréciaient exclusivement le jeu n° 1. Tout pour l'attaque et uniquement pour l'attaque de mat. Cette conception de la partie a prévalu jusqu'au XIX^e siècle. L'un des derniers et le plus fantastique joueur de cette époque était Paul Morphy. Sa devise était : *"Aide tes pièces, tes pièces t'aideront"*. Elle résume parfaitement l'état d'esprit nécessaire à la réussite d'une partie uniquement jouée sur le mode du jeu n° 1. Pour faire mat, le matériel disponible pour l'attaque est, en effet, plus important que le matériel total.

La prise de conscience de l'importance du jeu n° 2 naît de la révolution Française avec la devise de Philidor : *"Les pions sont l'âme des échecs"*. Elle souligne l'importance des pions, c'est la base des échecs "classiques". À la fin du XIX^e siècle, Wilhelm Steinitz est devenu le premier champion du monde officiel des échecs. Il avait su, en plus de l'héritage des "romantiques", intégrer et développer les théories de Philidor. De Steinitz à Max Euwe, champion du monde en 1935, le "classicisme" reste la conception dominante.

Mais la pensée évolue avant la pratique. Et dès le début du XX^e siècle, l'école "hypermoderne" va donner du relief à ces échecs en 2 dimensions. Le jeu n° 3 est révélé par la formule de Nimzowitsch *"Bloquer, attaquer, détruire!"*. Elle va profondément influencer les échecs contemporains. Les durs combats de tranchée de la guerre de 1914-1918, époque des hypermodernes, trouveront même des échos dans les parties de Petrossian, 50 ans plus tard.

Un développement équilibré

Au cours d'une partie d'échecs, ces trois jeux se succèdent, s'enchevêtrent ou s'opposent. En enseignant le jeu d'échecs, j'ai compris que c'est la prise de conscience à niveau égal de ces trois jeux qui donne sa maturité à un joueur. Et si notre style est souvent la marque d'une préférence pour l'un de ces trois jeux, nos fautes sont bien souvent causées par la méconnaissance des techniques liées à l'un d'entre eux. Elles sont aussi, souvent, la conséquence d'une mauvaise perception des changements soudains de proportions de ces jeux à un moment de la partie.

Aujourd'hui, aucun champion n'ignore les subtilités de ces trois approches. Le style "universel" des meilleurs est de n'être ni aveugle

au jeu n° 1, ni sourd au jeu n° 2, ni muet au jeu n° 3. Comme il faut développer l'ouïe, la vue et la parole, il faudra apprendre à saisir les nuances de ces trois jeux, leurs proportions dans chaque situation ou leur soudaine disparition. Et rien n'exclut a posteriori, mais seulement après avoir étudié les rudiments de chacun des jeux proposés, de marquer sa préférence pour l'un d'entre eux. Ce livre devrait vous aider à mieux vous diriger au cours d'une partie d'échecs mais aussi, par la réflexion nouvelle qu'il devrait faire naître en vous, vous aider à trouver votre style autant qu'à analyser celui des grands champions ou de vos futurs adversaires. Le goût de Kasparov pour le jeu n° 1 est assez prononcé. Celui de Karpov est plutôt tourné vers le jeu n° 3...

Ce que vous trouverez dans ce livre

Mon but est essentiellement de vous apprendre à reconnaître et à maîtriser les techniques de base de chacun de ces trois jeux. J'ai séparé autant qu'il était possible chacun d'entre eux pour mieux vous en faire comprendre les contours et la logique propre. L'analyse de leurs proportions dans chaque position, leur affrontement, le passage de l'un à l'autre, etc. ne sont pas abordés ici et pourraient faire l'objet d'un autre livre.

Chaque chapitre est conçu comme un cours indépendant. Il explique plusieurs notions simples liées à l'un des thèmes du jeu concerné. Les exemples phares, destinés à marquer durablement votre esprit, sont en priorité des grandes parties historiques. Mon expérience d'entraîneur m'a montré qu'elles étaient trop souvent méconnues et c'est d'autant plus dommage qu'elles n'ont pas traversé les années par hasard. Je les ai presque systématiquement

revisitées pour mettre en relief l'approche nouvelle de cet ouvrage. Ces exemples sont toujours immédiatement suivis par des exercices directement liés aux notions abordées. J'ai toujours choisi dans mon enseignement de privilégier les exemples plutôt que les discours. Une notion ne peut être comprise qu'en présentant ses différentes formes ou ses limites. Une bonne progression dans les exercices et leur rapport étroit avec le thème me semblent plus utiles que des périphrases interminables. Pour apprendre la mécanique, il est nécessaire de mettre les mains dans le cambouis. Les 500 exercices ou plus que comprend ce livre en font donc tout autant un livre d'entraînement destiné aux joueurs qui cherchent à acquérir des bases solides pour jouer en compétition.

SOMMAIRE

Introduction	7
Le jeu de la destruction	11
1. Pan! Pan! T'es mat	13
2. Le petit déjeuner au lit - ou l'art d'attaquer le Roi au centre	43
3. L'ouvre-boîte et le bazooka - ou comment attaquer le Roi dans son château.	59
4. Le sourire et l'Autrichienne - ou comment attaquer un fianchetto.	75
5. La toile de la mort - ou le jeu n° 1 en fin de partie.	97
Le jeu de la promotion	111
6. Élection et coup d'état - ou la naissance du pion passé.	113
7. Le Roi est un homme - ou l'aide du Roi pour le jeu n° 2.	129
8. On liquide et on s'en va - ou l'arrivée brutale en finale.	147
9. Des souris et des hommes - ou la lutte entre les pièces et les pions passés.	159
10. Mener le petit au bout - ou l'art de chasser les bloqueurs	173
Le jeu de la restriction	183
11. D'un Z qui veut dire Zugzwang	185
12. Des p'tits trous, toujours des p'tits trous	207
13. Entrée gratuite... sortie payante - ou l'art d'enfermer les pièces adverses.	221
14. Un Cavalier pas si fou - ou la rivalité entre les pièces mineures.	235
15. La chute de la citadelle - ou l'art de construire et de détruire des forteresses.	249
Solutions des exercices	267
Table des matières	319

11. D'UN Z QUI VEUT DIRE ZUGZWANG

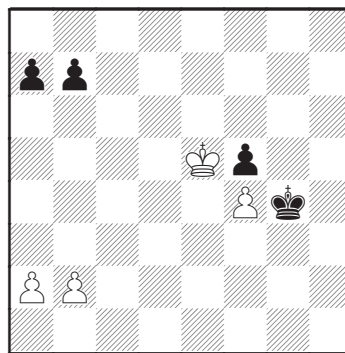


Voici un mot barbare qui, au Scrabble, vous rapporterait 37 points à lui tout seul. Dans une partie d'échecs, il ne peut vous rapporter qu'un seul point. Mais je suis sûr que vous vous en contenteriez!

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

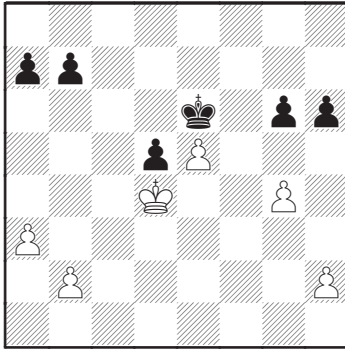


Voici une situation élémentaire. Sans la présence des pions de l'aile dame, n'importe lequel des deux joueurs au trait serait en Z. On appelle cela une situation de Z réciproque. En fait, la présence des deux pions de l'aile dame ne change rien. Le trait n'est pas changé après l'épuisement des coups 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.

Étudions 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-+.

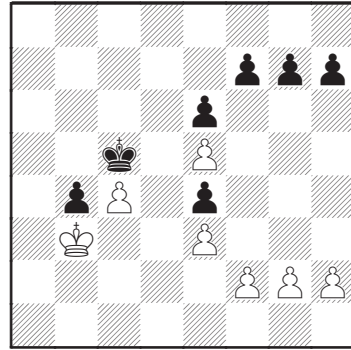
1...h5 2.gxh5

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+-.

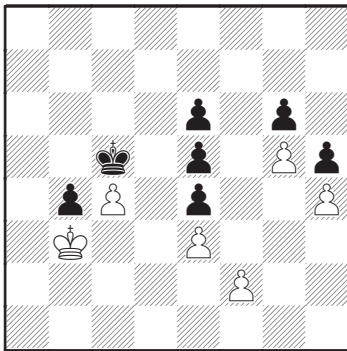
3...fxe5!

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

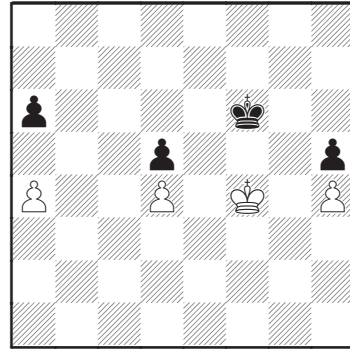


5...♔b6! (ou 5...♔d6! avec la même idée)
6.♔xb4 ♔c6 7.c5 ♔d5! 8.♔b5 pat!

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:



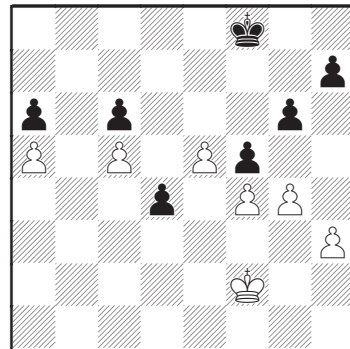
○

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!+.

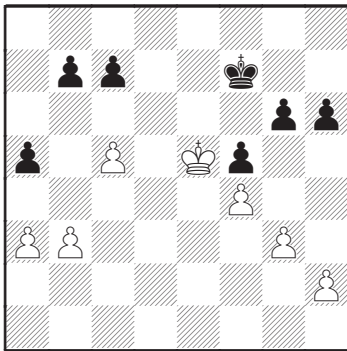
50...b6 51.g4

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

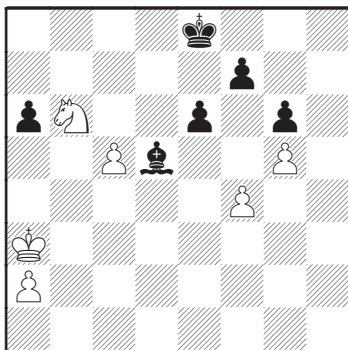


49.h3?!

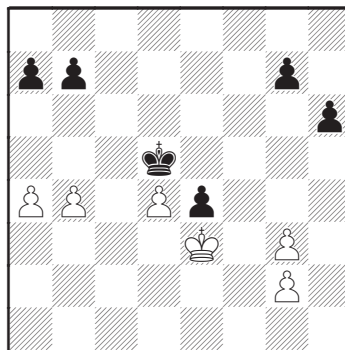
Ce coup gaspille un tempo précieux. Dans l'analyse qui suivit la partie, Murey s'aperçut qu'il avait raté le gain par 49.b4! axb4 50.axb4 ♗e7 51.b5 ♗f7 52.b6 (gagne la case d6 pour

EXERCICES

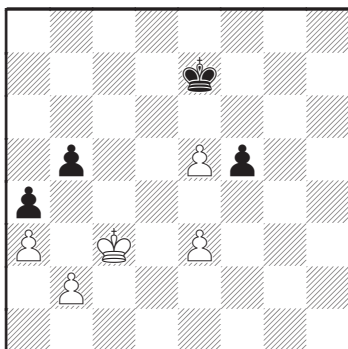
11.1)



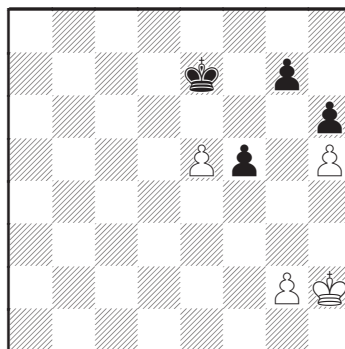
11.4)



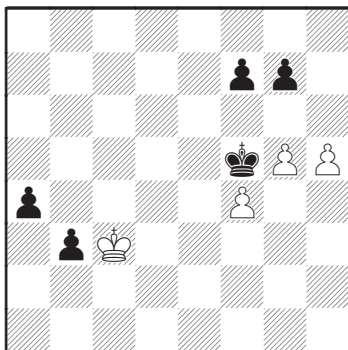
11.2)



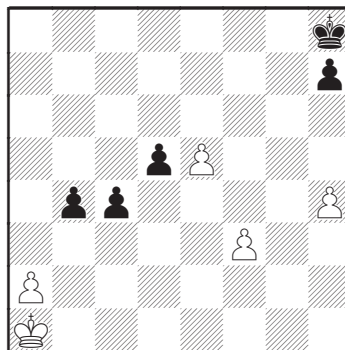
11.5)



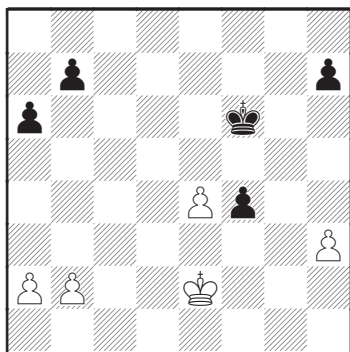
11.3) Faut-il préférer 1...f6 ou 1...♔e6?



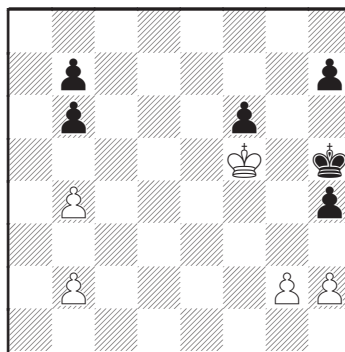
11.6)



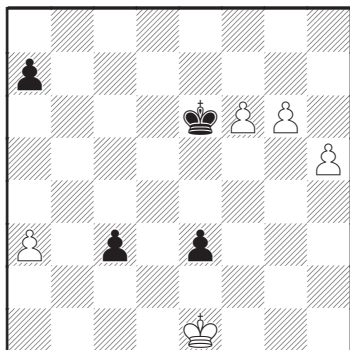
11.7)



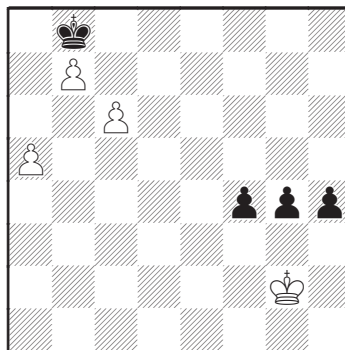
11.10)



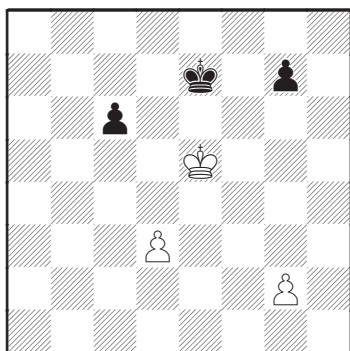
11.8)



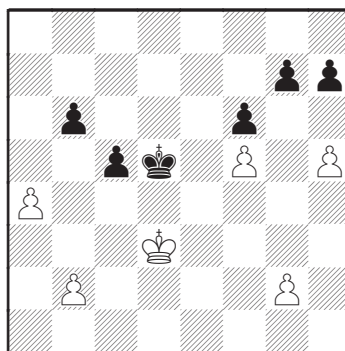
11.11)



11.9)

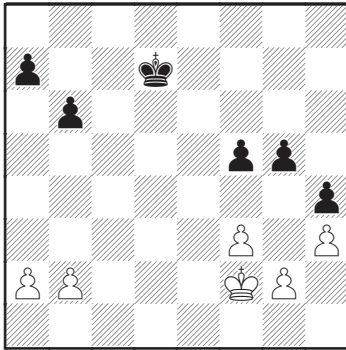


11.12)



LA "BOATTITUDE" ET LE CLOUAGE

11.13)



○

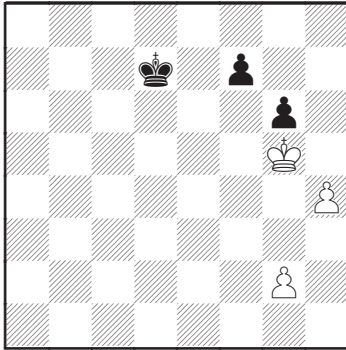
Mais comment construire un Zugzwang quand il y a plus de pièces?

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!

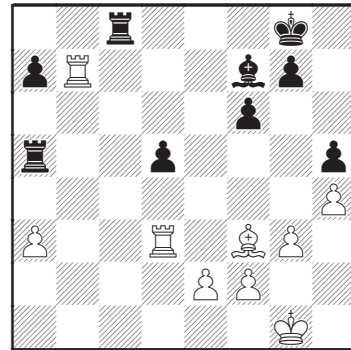
Observons un gros serpent du circuit international en action:

11.14)



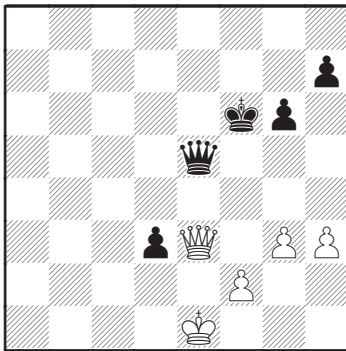
○

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.♖xd5 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