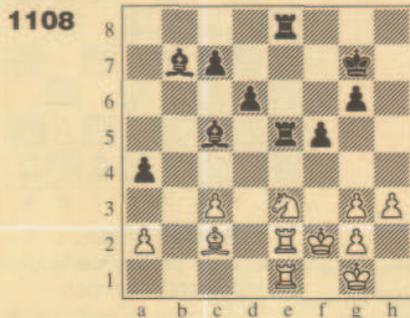


par le Fb7, et il ne peut aller en e2 sans interrompre l'action de la Te1 et permettre la capture immédiate du Cavalier. Comme les Noirs menacent de doubler leurs Tours pour tripler l'attaque, il ne reste aux Blancs qu'à tripler également leurs défenses.

5. Te2 Tae8 6. Tae1

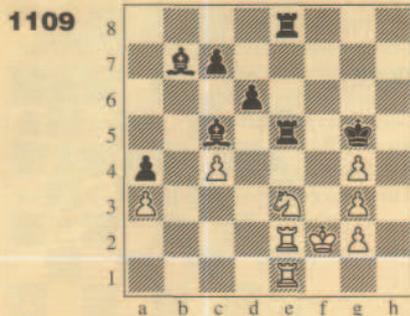


Il suffirait désormais d'attaquer le Cavalier une fois de plus pour le gagner. La solution est très simple.

6. ... g5!

La menace 7. ... f4 est imparable. Remarquons que si les Noirs avaient joué 4. ... Te7, les Blancs auraient eu ici 7. Fxf5. Les Noirs auraient par conséquent dû allonger la solution d'un coup par 6. ... Te5, sans que les Blancs n'aient d'ailleurs le moindre coup pour se dégager du clouage effroyable dont ils sont victimes.

7. Fxf5 échoue maintenant sur 7. ... Txf5+! car le Cavalier cloué n'accorde au Fou aucune protection. Le gain d'une figure met évidemment un point final au combat, mais l'effet du clouage rend la situation blanche plus tragique encore. Après 8. Rg1 Tfe5 9. Rf2 les Blancs vont finir par perdre aussi le Cavalier dès que leurs coups de pions auront été épuisés : 9. ... g4! 10. a3 Rg6! 11. ç4 Rh5! 12. hxg4+ (12. h4 T8e7 ou même n'importe quel coup d'une figure noire sauf du Fç5 et du Roi qui donnerait aux Blancs la possibilité de faire durer le supplice en leur concédant un nouveau coup de pion.) 12. ... Rg5.



Les Blancs sont forcés de jouer une de leurs Tours ou le Roi, et le Ce3 qui n'est plus défendu que deux fois est capturé. Un cas impressionnant de l'effet maximum que peut produire un clouage et en

même temps un exemple parfait de zugzwang : tous les coups blancs sont perdants.

6. ... g5 est le coup thématique, mais au lieu d'ajouter une quatrième attaque, on peut aussi faire sauter une défense avec le même résultat : 6. ... Fa6! et après l'élimination de la Te2, le Ce3 est également perdu. 7. ç4 Fxç4 ne prolonge la lutte que d'un coup.

7. Fxa4

Avec le dernier espoir d'une très maigre compensation prolongeant d'ailleurs inutilement la lutte après 7. ... f4 8. Fxe8.

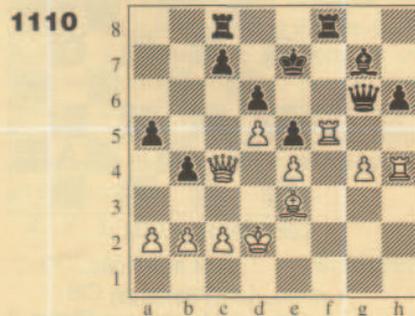
7. ... T8e7

0-1

Il n'y a plus de défense contre 8. ... f4 9. gx f4 gx f4.

S. Zinser - Kubler

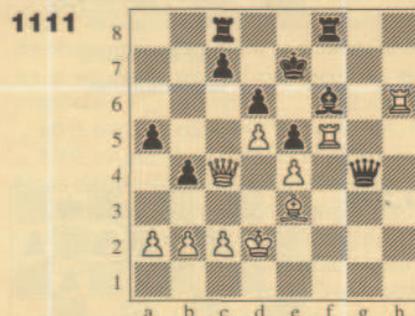
(Par correspondance, EU 552 1981)



Trait aux Noirs

Les Blancs ont un sérieux avantage grâce à l'affaiblissement des pions noirs à l'aile-dame. Les Noirs crurent cependant pouvoir se dégager en activant leur Dame, mais c'était compter sans un clouage absolu qui les paralysa à mort.

1. ... Ff6? 2. Txb6 Dxb4

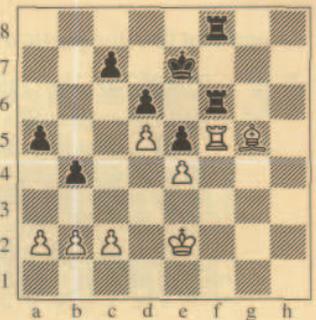


3. Thxf6!!

1-0

Par correspondance, les joueurs n'ont pas l'habitude d'engager des frais postaux inutiles. Après 3. ... Dg2+ les Blancs jouent simplement 4. Tf2. La position critique survient après 3. ... Txf6 4. Fg5 Dg2+ (Les Noirs n'ont pas le choix à cause de la menace pesant sur le pion ç7.) 5. De2 Dxe2+ 6. Rxe2 Tf8.

1112



On retrouve le thème de la partie Zinser - Luga. Les Noirs sont totalement impuissants et ne peuvent que répéter le même coup avec la même figure : Tf7-f8-f7 etc. Sur un autre coup de figure, ils y perdraient la Tf6 et les Blancs auraient un Fou de plus. Quant aux coups de pions, ils seront vite épuisés, mais pire encore, le Roi blanc revient via ç4 pour faire le ménage à l'aile-dame, et après avoir fait une cueillette qu'ils estimeront suffisante, ils feront un double échange en f6 et pousseront leurs pions passés à Dame.

RETENONS QUE...

- Les clouages, absolus et relatifs, ne cessent de se succéder au cours d'une partie d'Echecs. Ils sont souvent inévitables, et il faut les prévoir et leur trouver des parades pour leur retirer l'essentiel de leur venin.
- Mais certains clouages aigus, le plus souvent des clouages absolus, sont si serrés qu'ils étranglent l'adversaire dans un véritable nœud coulant. Le zugzwang entraîne alors une défaite inévitable.

SOLUTIONS de la page 42

275.- 1. Txb6+ hxg6 2. Dxb6 mat, Tarrasch - Tchigorine.

276.- Non ! 1. ... Th6! contre-clouage, 2. Dxb6 Cg4+ 3. Rg3 Cxh6 et les Noirs n'ont aucun mal pour annuler.

277.- 1. ... Tb2 et si le Fa2 joue ou est protégé, 2. ... Txe3 gagne une figure.

278.- 1. Fh8! et 2. Dg7 mat est imparable.

279.- 1. 0-0-0 ou 1. Td1. La menace est 2. Cxf6 et si 2. ... Fxf6 3. Fxf6+ et 4. Fxh8 car le Cd7 est cloué. Si 1. ... h6 2. Fxf6+ Cxf6 3. Cxf6+ et les Noirs ont perdu une figure car il y a un échec à la découverte. Si 1. ... Re8 2. Cxç7+ et 3. Cxa8 également avec un désavantage matériel irréversible.

280.- 1. Fb6 ou 1. Fa7 et le Ce2 cloué par la menace de mat du couloir en e8 est perdu.

281.- 1. ... Tç1+! 2. Ff1 Fxb3 3. Txe7 Fç4 et le Ff1 est perdu. 1. ... Fxb3 2. Txe7 Tç1+ revient au même. En revanche, si 1. ... Te8? 2. Txe6 Dxe6 3. Fd5 et le clouage est gagnant pour les Blancs.

282.- 1. ... Db7! 2. Dg2 (seul coup) 2. ... Db1+ 3. Dg1 De4+ 4. Dg2 Dxb2+ 5. Rxb2 Cf4+ et 6. ... Cxd5.