

A.A. Troïtzky
(500 Endspiel Studien)

1140



Les Blancs jouent et gagnent

Après 1. Fxg8 axb4 la position serait nulle, même sans la présence du pion noir, car les Blancs ont le mauvais Fou quant à la case de promotion du pion «h».

La connaissance des finales est toujours nécessaire à la résolution des études car certaines variantes conduisent à des positions théoriques dont il faut savoir qu'elles sont gagnées ou nulles, ce qui peut ne pas être évident pour un joueur peu expérimenté. En pareil cas, la règle est la suivante : « **Quand un Fou ne commande pas la case de promotion d'un pion de la bande («a» et «h»)** et que le Roi de la défense peut y accéder, le camp du Fou et du pion ne peut forcer la promotion de celui-ci ». Il arrive en effet un moment où le Roi de la défense sera pat.

Si 1. Fxa5 Tg5! 2. Fd2 Rxh5 ou 2. Ff3 (Ff7) Txb5+ et il est bien connu, même du débutant, que le Fou seul ne gagne pas.

1. Fd2+

Bien entendu, avec la paire de Fous, ce serait une toute autre affaire, et après 1. ... Rxh5 2. Fxg8, ou 1. ... Rg7 2. Fxg8! Rxg8 3. Fxa5 Rg7 4. Fd2 et cette fois, le Fou et le pion «h» suffisent pour le gain, car c'est le Fou de la couleur de la case de promotion qui est demeuré sur l'échiquier. On peut en faire aussi la démonstration : 4. ... Rf6 5. Rg2 Rf5 6. Rg3 Rf6 7. Rg4 Rg7 8. Rg5 Rh7 9. Fc3! Rg8 10. Rg6 Rf8 11. h6 Rg8 12. h7+ Rf8 13. h8D+ et le mat est élémentaire sur le modèle de celui que nous avons suivi jusqu'au bout dans l'exemple précédent.

La comparaison avec le Fou de cases blanches est que dans ce cas le Roi noir pourrait se réfugier en h8 et les Blancs devraient lui céder la case g7 ou consentir au pat.

1. ... Tg5!

Pour les Noirs, c'est donc le Fou de cases noires qu'il faut éliminer, même au prix de la Tour. La menace est simplement 2. ... Rxh5, et si 2. Fxg5+ Rxg5 3. Ff7 (Ff3) a4 avec la position de nullité théorique précitée, la présence d'un pion noir à l'aile-dame n'ayant aucune importance.

2. Ff7

Ce coup est plus fort que 2. Ff3, car le Fou continue de garder la case a2.

2. ... a4

Après 2. ... Rg7 3. Fxg5 Rx7 on a le verso gagnant de cette finale : 4. Rg2 a4 5. Rg3 a3 6. Fc1 a2 7. Fb2 et le fait que les Noirs ont encore le pion a2 ne change rien, les Blancs procédant comme plus haut.

3. Rh2 a3 4. Rh3 a2

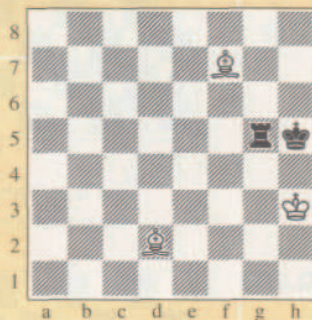
Grâce à leur pion, les Noirs parviennent juste à temps à se libérer du clouage avant que le Roi blanc n'arrive en h4 avec gain de la Tour.

5. Fxa2 Rxh5

Le problème pour les Noirs n'est pourtant pas résolu car un échec du Fou de cases blanches force un nouveau clouage.

6. Ff7+

1141

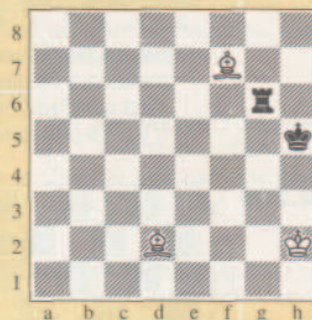


La Tour est maintenant perdue dans les deux variantes.

A) 6. ... Tg6 7. Rh2!

Si 7. Fe8!? ou 7. Fe3 par exemple, le Roi noir est pat.

1142



Zugzwang : le Roi noir doit jouer :

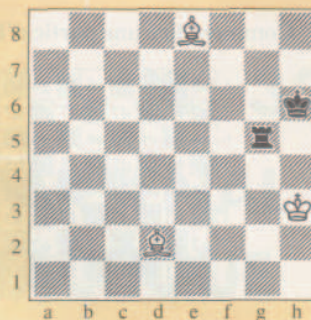
7. ... Rh4 ou Rg4 8. Fxg6

Les Blancs gagnent.

B) 6. ... Rh6 7. Fe8!

Mais pas 7. Rh4 Rg7!. Il faut par conséquent mettre ce Fou hors de portée du Roi noir.

1143



Zugzwang : le Roi noir doit jouer.

7. ... Rh7 ou Rg7 8. Fxg5

Les Blancs gagnent.

La Tour est clouée deux fois dans des variantes différentes. Une composition aussi instructive qu'élégante !

RETENONS QUE...

- Les clouages sont multiformes : absolus quand le Roi en est l'objet, relatifs non seulement sur des figures ayant plus de valeur que la pièce clouée mais aussi quand la pièce derrière la pièce clouée n'est pas défendue.
- Une pièce n'est pas forcément clouée sur une autre pièce : elle peut l'être sur une case.
- Une pièce clouée par une pièce de même nature n'est que partiellement immobilisée, car elle peut se déplacer dans l'axe du clouage.

SOLUTIONS de la page 42

283.- 1. Fg3+ Te5 (Sinon, la Tb8 est perdue.) 2. Rd4 Te8 (La seule défense pour ne pas perdre une Tour nette. La position est nulle sur le modèle du diagramme 1113, la présence du pion blanc ne changeant rien.) 3. a4 Te7 4. a5 Te8 5. a6 Te7 6. a7 Te8 7. a8D Txa8 8. Fxe5+ nulle.

284.- 1. Tb1 et le clouage sur la case b8 gagne le Fou. 1. ... a6 2. c4 Txa2 3. Fe7 Fe8 4. Tb8 etc.

285.- 1. ... Tc8! et le Cavalier noir ne peut être pris : 2. Txb3?? Tc1+ 3. Ce1 Txe1 mat.

286.- 1. Db3+ suivi, après un mouvement du Roi noir de 2. Dxf3 (1. ... Dxb3 est impossible car la Dame noire est clouée.).

287.- 1. Fxf7+ 1-0. Si 1. ... Rxf7 le Fc7 est cloué et 2. Dxd6 gagne la Dame. Si 1. ... Rf8 2. Fxe8 et les Blancs ont gagné pion et qualité. P. Cramling - Maksimovic, Belgrade 1992.

288.- 1. f4! Rh7 (Le seul coup, car si la Tg8 joue, 2. Tg7 gagne facilement.) 2. f5 Rh8 3. f6 et le Cg7 est perdu, car s'il joue, suit 4. Th7 mat.

289.- 1. Te1 Rd6 (1. ... Cd7 2. d4) 2. Txe5! Txe5 3. d4 Cd7 4. dxe5+ Cxe5 5. b5 et les Noirs perdent encore le Cavalier car ils sont en zugzwang et doivent jouer le Roi qui ne peut plus le défendre !

290.- 1. Fxf7+!! Dxf7 2. Txe8 mat.