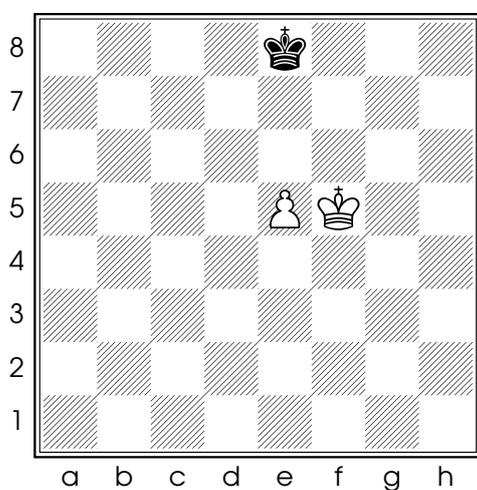


# Le zugzwang

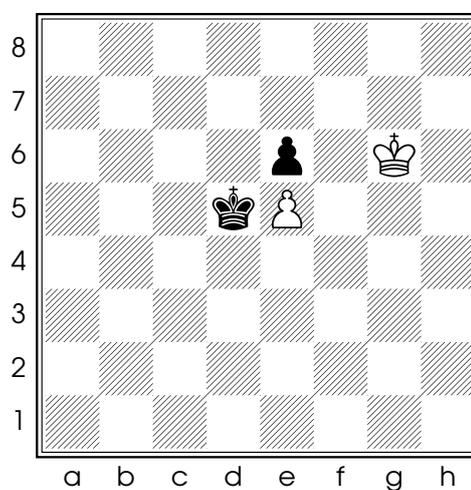
Ce fichier d'exercices est tiré du site <http://www.apprendre-les-echecs.com>. Il peut être redistribué librement sans modification.

On dit qu'un joueur est en *zugzwang* lorsque, quel que soit le coup qu'il joue, il sera obligé de détériorer sa position : se faire mater, perdre du matériel ou laisser l'adversaire progresser. Si l'on avait le droit de passer son tour aux échecs, ce joueur choisirait plutôt de ne pas jouer.

Dans les huit exercices suivants, trouve comment créer un zugzwang et forcer ton adversaire à jouer un mauvais coup.



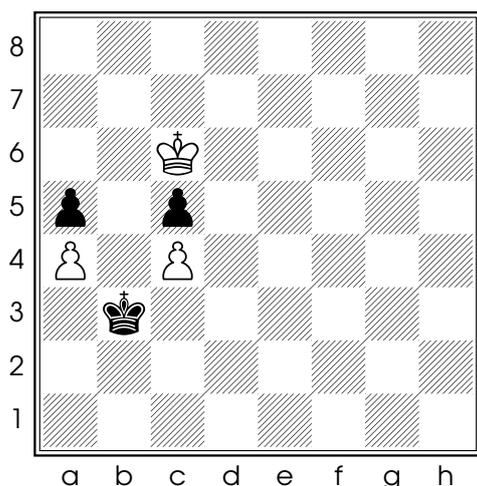
**Diag. 1** - Trait aux Blancs



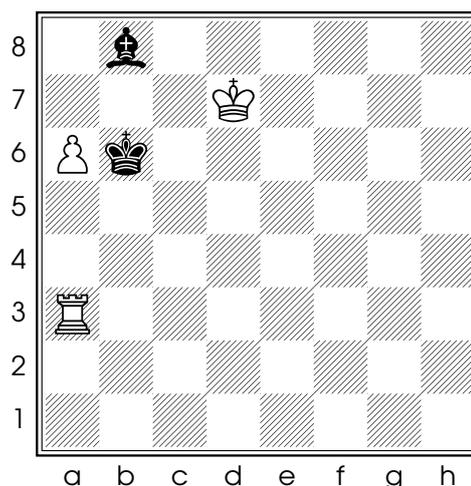
**Diag. 2** - Trait aux Blancs

**Diagramme 1** : Après  $1.\text{♔e6}$ , les Noirs sont en zugzwang : les Blancs gagnent quel que soit leur coup,  $1...\text{♔d8}$  ou  $1...\text{♔f8}$ .

**Diagramme 2** : Dans la position dite du *trébuchet*, les Blancs jouent  $1.\text{♔f6}$  et les Noirs perdent leur pion.



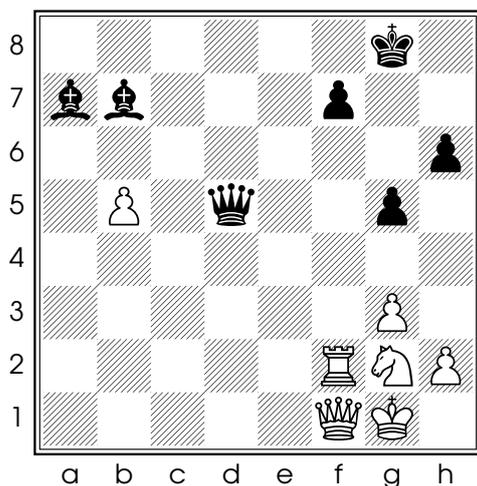
Diag. 3 - Trait aux Blancs



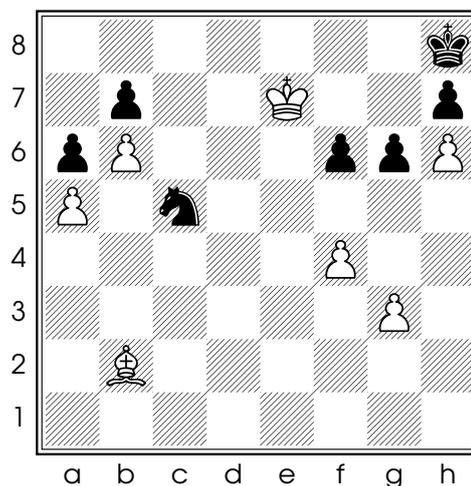
Diag. 4 - Trait aux Blancs

**Diagramme 3** : 65. ♔b5 1-0  
Jakovenko - Alekseev, cht de Russie 2008

**Diagramme 4** : 60. a7 1-0, car si 60... ♖xa7 61. ♔c8 gagne le Fou des Noirs.  
Larsen - Miles, Bled/Portoroz, 1979



Diag. 5 - Trait aux Noirs



Diag. 6 - Trait aux Blancs

**Diagramme 5** : 33... ♖f3 et les Blancs ne peuvent plus bouger aucune pièce sans perte de matériel.  
Ogaard - Torre, Haifa 1976

