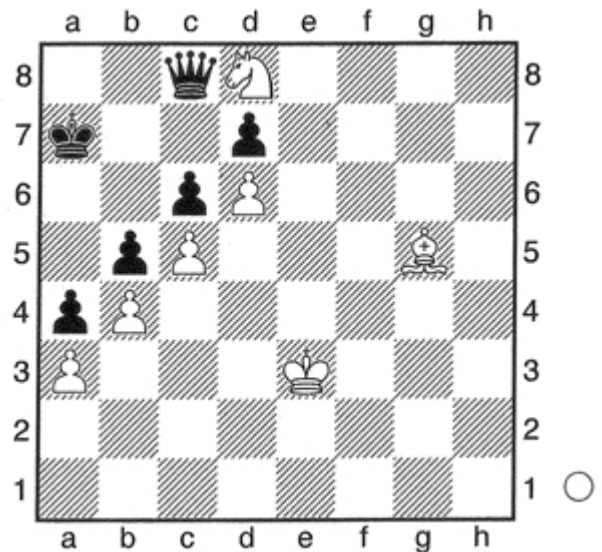


Vous constatez d'abord que les noirs sont paralysés malgré leur avantage matériel (Dame contre Fou et Cavalier). Le plan des blancs est simple, prendre le pion d7 et promouvoir ensuite le pion d6. Quelle pièce va pouvoir prendre le pion d7 ? Pas le Fou, puisqu'il n'est pas de la bonne couleur. Pas le Roi, parce que le pion est protégé par la Dame noire. C'est donc le Cavalier qui va prendre en d7, à condition d'être protégé par son Roi. Mais si le Cavalier quitte la case d8, la Dame noire pourra s'échapper de la nasse dans laquelle elle se trouve. Poser le problème, c'est le résoudre : il faut maintenir l'enfermement de la Dame adverse en substituant le Fou au Cavalier.

En pratique, mener le Roi en e7 sans couper la diagonale du Fou, par exemple : Roi e4, f5, g6, f7 et e7. Ensuite, mettre le Fou sur une case qui empêchera la Dame de sortir, en f8 : Fou h6, f8. En sept coups, vous avez libéré le Cavalier pour qu'il puisse remplir son office : prendre le pion d7, ce qui est accompli en trois coups : Cavalier f7, e5 et prise du pion d7. En dix coups, vous avez pris le pion d7 et ouvert la voie à la promotion de votre pion d6. Ce plan simple, aucun programme n'est capable de le trouver à ce jour.



Malgré les extraordinaires progrès accomplis en quarante ans, il reste encore beaucoup de pain sur la planche pour que les programmes jouent un jour de manière parfaite. Et encore bien des stratégies à mettre en œuvre par les meilleurs joueurs du monde afin de tenter de reprendre la main !

Quelques références pour en savoir plus (en anglais)



Merci à Éric Gallula pour la réalisation des diagrammes.