



ZUKERTORT LA BIBLE DES MAÎTRES

Le Système Colle-Zukertort révélé aux Initiés

*« Il est un enseignement que l'on ne trouve pas dans les
manuels ordinaires,
un ordre de coups si ancien et si juste qu'il a la forme
d'une loi. »*

Transmis et compilé par
DzWeb Agency — ChessDZ
chessdz.org

*Au commencement était la case d4.
Et le pion s'avança, et la lumière fut sur la diagonale.*

*Trois pièces se levèrent en silence — le fou, le cavalier, le roi
—
et bâtirent, coup après coup, une maison que nul assaut ne
renverse.*

*Ce n'est pas une ouverture. C'est une discipline.
Ce n'est pas une astuce. C'est une patience armée.*

— Prologue des Anciens Maîtres

AVANT-PROPOS

Avant la Révélation

Ce livre ne s'adresse pas à qui cherche un coup rapide, un piège de blitz ou une victoire volée à l'adversaire distrait. Il s'adresse à celui qui a décidé de bâtir sa force sur la durée — à l'initié qui accepte qu'un système d'ouverture puisse devenir une philosophie de jeu, presque une manière d'être devant l'échiquier.

Le Système Colle-Zukertort n'a pas la réputation tonitruante des grandes ouvertures ouvertes, ni le prestige théorique des défenses les plus étudiées par les grands maîtres contemporains. C'est précisément sa force silencieuse : il ne dépend presque jamais de la mémorisation de longues variantes, mais du respect d'un petit nombre de principes, appliqués avec discipline, partie après partie. Il porte en lui une promesse rare — celle de la solidité d'abord, de l'attaque ensuite, et de la victoire enfin, comme une conséquence naturelle des lois respectées plutôt que comme un coup de génie isolé.

Les pages qui suivent sont organisées comme un enseignement progressif : la genèse du système, ses lois fondamentales, l'ordre sacré de son développement, ses voies d'attaque, ses réponses aux hérésies adverses, son arme suprême — le sacrifice grec sur h7 — et enfin les écritures saintes du jeu, la partie qui, plus qu'aucune autre, incarne son esprit : Colle contre O'Hanlon, Nice, 1930. Le pèlerin qui parcourra ce chemin jusqu'au bout y trouvera de quoi jouer toute sa vie d'échecs avec les pièces blanches, sans jamais avoir à improviser dans l'incertitude des premiers coups.

Que cette Bible soit lue lentement, un livre après l'autre, un diagramme après l'autre — car la sagesse des systèmes d'ouverture, comme toute sagesse, ne se donne pas : elle se mérite, coup après coup.

TABLE DES LIVRES

AVANT-PROPOS	4
LA GENÈSE	7
I. Le maître de Belgique	7
II. Le maître de la diagonale	7
III. L'esprit du système	8
LES TABLES DE LA LOI	9
I. Le triangle sacré	9
II. Les cinq piliers	10
III. Les cases sacrées	10
L'ORDRE DES COUPS	11
I. La marche du développement	11
II. La position-type	11
III. Les deux voies du fou-dame	12
LES QUATRE VOIES DE L'ATTAQUE	13
I. La rupture centrale — e4	13
II. L'avant-poste — Ce5	13
III. L'expansion à l'aile dame — b4	13
IV. L'assaut des pions — h4-h5	14
LE LIVRE DES ADVERSAIRES	15
I. Contre le jeu symétrique — ...c5 et ...Cc6	15
II. Contre le fianchetto — ...g6	15

III. Contre le jeu à l'indienne — ...b6	16
IV. Contre le développement prématuré — ...Bg4	16
V. Contre le jeu solide — ...c6	17
LE SACRIFICE GREC	18
I. Les conditions du sacrifice	18
II. Le mécanisme	18
III. La ligne modèle et sa vérité	19
LES ÉCRITURES SAINTES	21
Prélude	21
I. La mise en place	21
II. L'ouverture du centre	22
III. La chasse au roi	22
Épilogue de l'Écriture	24
LES ÉPREUVES DU PÈLERIN	25
Épreuve I — Le plan	25
Épreuve II — La diagonale fatale	26
Épreuve III — L'offrande	26
Épreuve IV — Le coup qui brise	26
Les Révélations	28
LA TRANSMISSION	29
TABLEAU RÉCAPITULATIF ET GLOSSAIRE	30
I. L'ordre des coups à mémoriser	30
II. Glossaire de l'initié	30

LIVRE PREMIER

LA GENÈSE

« Deux hommes, deux destins brefs, une même lumière posée sur l'échiquier. »

I. Le maître de Belgique

Edgard Colle naquit à Gand en 1897 et mourut à trente-quatre ans à peine, en 1932, emporté après plusieurs opérations douloureuses par la maladie qui rongait son corps sans jamais atteindre sa lucidité au jeu. De ce court passage, il tira une œuvre disproportionnée à sa durée : de 1925 à sa mort, il fit d'un système d'ouverture modeste — une simple mise en place de pions et de pièces mineures — une arme redoutée dans tous les tournois d'Europe. Ceux qui l'ont connu le décrivaient sans emphase : un homme sans sentimentalité apparente, qui portait sa souffrance en silence, bon compagnon à la ville, et à l'échiquier un combattant sans relâche, animé d'un sens presque religieux du devoir et du fair-play.

Ce que Colle a légué au jeu n'est pas une variante parmi d'autres : c'est une structure. Pousser le pion d, développer le cavalier roi, fermer la position par e3, sortir le fou en d3, roquer, amener l'autre cavalier en d2, poser la tour en e1 — et attendre, avec la patience d'un bâtisseur, le moment exact où la percée e4 transformera des années de préparation silencieuse en une attaque foudroyante. Ce moment porte un nom que tout initié doit apprendre à reconnaître : la rupture.

II. Le maître de la diagonale

Johannes Hermann Zukertort (1842-1888) appartient à une autre génération, à une autre légende. Prodige aux talents multiples — il aurait, dit-on, parlé plusieurs langues et pratiqué l'escrime autant que les échecs — il devint l'un des joueurs les plus brillants et les plus redoutés de son temps, au point de disputer en 1886, face à Wilhelm Steinitz, ce que l'histoire retient comme le premier championnat du monde officiellement organisé. Il perdit ce match, mais laissa derrière lui un héritage stratégique d'une finesse rare : l'art de loger le fou-dame sur la grande diagonale,

en b2, par la manœuvre b3 puis Bb2, pour y faire régner une pression silencieuse et profonde sur le cœur du camp adverse.

En associant la structure de Colle et la diagonale de Zukertort — la maison bâtie autour du triangle c3-d4-e3 et le regard perçant du fou en b2 — les générations suivantes ont façonné ce que l'on nomme aujourd'hui le Système Colle-Zukertort : un ensemble hybride, plus flexible que le Colle pur, plus solide que le Zukertort seul, où chaque pièce trouve une utilité constante quel que soit le dessin choisi par l'adversaire.

III. L'esprit du système

Ce qui distingue le Système Colle-Zukertort de tant d'autres armes d'ouverture, c'est qu'il ne réclame de son pratiquant ni une mémoire d'encyclopédie, ni une connaissance exhaustive des parties de compétition récentes. Il réclame une chose plus rare : la fidélité à un plan. Le joueur qui l'adopte accepte de retarder son jugement tactique au profit d'une construction patiente, sachant que la tactique, quand elle viendra, viendra en sa faveur — car elle aura été préparée, pièce après pièce, longtemps à l'avance.

Voilà pourquoi ce système mérite le nom de Bible : il ne s'apprend pas comme une liste de coups, il se reçoit comme un enseignement. Les livres qui suivent en détaillent les lois, les voies, les réponses aux hérésies, et l'arme ultime qui, dans les mains d'un joueur formé à cette discipline, transforme une position paisible en un mat imparable.

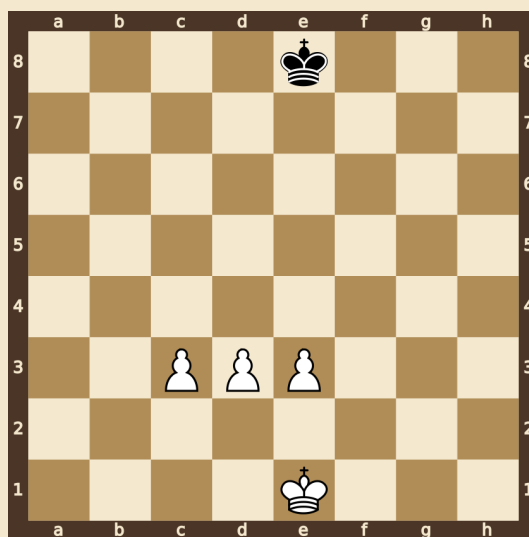
LIVRE II

LES TABLES DE LA LOI

« Trois pions, un triangle, une loi immuable. »

I. Le triangle sacré

Toute doctrine a ses fondations. Celle du Système Colle-Zukertort tient dans trois pions : c3, d4 et e3. Posés ensemble, ils forment ce que les anciens maîtres nommaient le triangle — une structure fermée, imprenable par les moyens directs, qui offre au camp blanc un abri d'où préparer, sans être dérangé, la totalité de son développement.



Le triangle sacré c3-d4-e3 : la fondation de tout l'édifice.

Ce triangle n'est pas un but en soi : il est un socle. Il protège le roi encore au centre, il verrouille la case d4, et il libère la diagonale c1-h6 pour le fou-dame, qui pourra plus tard choisir entre deux vies — celle, classique, de d2 ou b2, et celle, agressive, de la sortie en g5 ou f4 après que le centre se sera ouvert.

II. Les cinq piliers

De ce triangle découlent cinq principes que l'initié doit graver dans sa mémoire avant même de jouer son premier coup :

- 1. Le triangle immuable — c3, d4, e3 ne se déplacent pas sans raison majeure ; ils forment la charpente sur laquelle tout repose.*
- 2. Le fou de d3 — dirigé très tôt vers la diagonale b1-h7, il vise silencieusement le roque adverse et prépare, des dizaines de coups à l'avance, le sacrifice grec.*
- 3. Le développement invisible — le cavalier-dame se rend en d2, non en c3, afin de ne jamais gêner le pion c et de soutenir la poussée centrale e4 le moment venu.*
- 4. La rupture e4 — différée mais jamais oubliée : elle seule transforme la position fermée en position ouverte, où l'avantage de développement blanc devient décisif.*
- 5. La patience avant l'assaut — nul assaut prématuré : le maître attend que toutes ses pièces soient prêtes avant de sonner la charge.*

III. Les cases sacrées

Deux cases méritent une vénération particulière dans cette doctrine : e5, poste avancé du cavalier roi une fois le centre stabilisé, d'où il surveille d7, f7 et c6 ; et h7, la case du roque noir que le fou de d3 garde en ligne de mire depuis le premier instant, et que le sacrifice grec viendra, en son heure, consacrer par le feu.

LIVRE III

L'ORDRE DES COUPS

« Il y a un temps pour chaque pièce, et une pièce pour chaque temps. »

I. La marche du développement

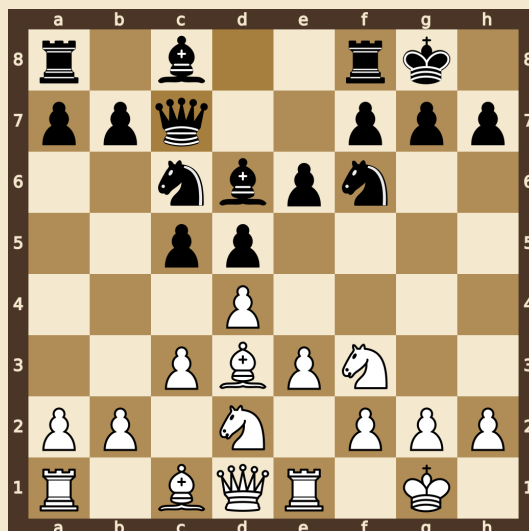
L'ordre sacré des coups n'est pas arbitraire ; il obéit à une logique de sécurité avant tout. Voici la marche que l'initié doit suivre, sauf nécessité tactique contraire :

1. d4 2. Nf3 3. e3 4. Bd3 5. O-O 6. Nbd2 7. Re1 (ou Qe2, ou b3 selon la voie choisie)

Chaque coup obéit à une raison précise. Le cavalier roi sort avant le pion e, afin de contrôler d4 et e5 sans retard. Le pion e3, modeste en apparence, ouvre la diagonale du fou-dame et referme prudemment le centre. Le fou de d3, ensuite, prend position sur la diagonale la plus dangereuse de la partie. Le roque, dès que possible, met le roi hors d'atteinte avant toute complication. Le cavalier-dame, enfin, rejoint d2 — jamais c3 — pour ne pas gêner le pion du même nom.

II. La position-type

Voici, contre l'une des réponses les plus naturelles de l'adversaire (1...d5, 2...Nf6, 3...e6, 4...c5, 5...Cc6, 6...Bd6), la position que tout pèlerin doit reconnaître entre mille : le dispositif général du Système Colle-Zukertort, pièces en place, roi en sécurité, plan prêt à se déployer.



Le dispositif général après 8...Dc7 : chaque pièce blanche est à son poste.

Observons cette position avec les yeux de l'initié. Le fou de d3 regarde déjà h7. Le cavalier de d2 est prêt à sauter en e4 dès que la rupture centrale aura lieu. La tour de e1 soutient par avance la poussée du pion roi. Rien n'est encore joué, et pourtant tout est déjà préparé : c'est là toute la beauté silencieuse de cette doctrine.

III. Les deux voies du fou-dame

Une question se pose tôt dans la partie : où doit vivre le fou resté en c1 ? Deux réponses, deux écoles, une même vérité. L'école classique, celle de Colle, l'envoie en d2, sobre soutien du centre, prêt à rejoindre e1 ou c1 selon les besoins de la finale. L'école de Zukertort, plus ambitieuse, préfère b3 puis Bb2, où le fou irradie la totalité de la grande diagonale a1-h8 et double sa pression sur le centre noir. Le maître accompli choisit sa voie selon la structure de pions adverse — et les Livres suivants enseigneront comment reconnaître, en un coup d'œil, laquelle s'impose.

LIVRE IV

LES QUATRE VOIES DE L'ATTAQUE

« Quatre chemins mènent au sommet ; le sage choisit selon le terrain.

»

I. La rupture centrale — e4

La première voie, et la plus fondamentale, consiste à jouer e4 une fois le développement achevé. Cette poussée, préparée par le triangle de pions, la tour en e1 et parfois la dame en e2, ouvre le centre au profit des Blancs, qui possèdent alors une avance de développement décisive. Si les Noirs prennent en e4, le cavalier de d2 recapture et se retrouve idéalement placé en e4, menaçant f6 et d6 ; si les Noirs refusent l'échange, la case e5 s'offre bientôt au cavalier roi comme un avant-poste inexpugnable.

II. L'avant-poste — Ce5

La seconde voie ne dépend pas de l'échange central : elle consiste à installer le cavalier roi en e5, où il ne peut être chassé sans affaiblir sérieusement la position noire. De cette case, il regarde d7, f7 et c6, prépare Dh5 ou Dg4 selon les besoins, et sert de point d'appui à toute manœuvre de pièces lourdes vers l'aile roi.

III. L'expansion à l'aile dame — b4

Lorsque le centre demeure fermé et que l'adversaire s'organise avec prudence, le maître avisé peut choisir la troisième voie : une expansion patiente à l'aile dame par b4-b5, gagnant de l'espace, ouvrant des lignes pour ses tours, et préparant une attaque de la minorité sur la structure de pions adverse. Cette voie exige plus de temps, mais elle est presque toujours saine, car elle ne compromet jamais la sécurité du roi.

IV. L'assaut des pions — h4-h5

La quatrième voie, la plus radicale, se réserve aux positions où les rois ont roqué du même côté et où la dame blanche a rejoint e2 ou c2 : c'est l'assaut direct par h4 puis h5, ouvrant les lignes devant le roi noir en combinaison avec le cavalier de g5 et le fou de d3. Cette voie mène presque toujours, si elle est bien préparée, au sacrifice grec que le Livre VI dévoilera dans toute sa rigueur.

Le maître ne choisit jamais sa voie à l'avance : il observe la structure que l'adversaire lui propose, et c'est cette structure — non son humeur du jour — qui lui dicte le chemin à suivre.

LIVRE V

LE LIVRE DES ADVERSAIRES

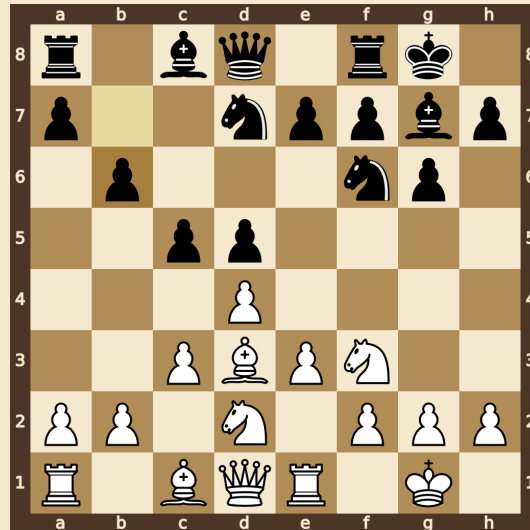
« Connais l'hérésie, et tu sauras la convertir en victoire. »

I. Contre le jeu symétrique — ...c5 et ...Cc6

La réponse la plus naturelle et la plus fréquente : les Noirs imitent le plan blanc, développent leurs pièces mineures avec méthode et poussent ...c5 pour contester le centre. C'est la voie déjà décrite au Livre III : elle mène directement au dispositif général et à toutes ses promesses d'attaque.

II. Contre le fianchetto — ...g6

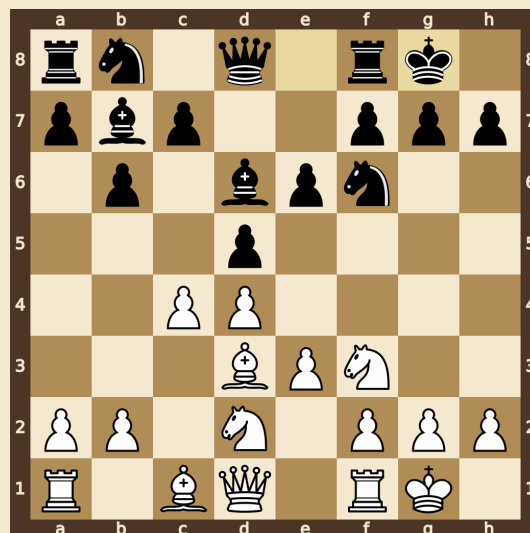
Certains adversaires choisissent de fianchetter leur fou-roi, cherchant à neutraliser la diagonale de Bd3 par une contre-diagonale symétrique. Le maître ne s'en inquiète pas : il poursuit son développement normal, renforce son centre par b3 et Bb2 si nécessaire, et conserve la rupture e4 comme arme de fond, le fianchetto noir ralentissant plus qu'il ne prévient l'assaut central.



Contre le fianchetto ...g6 : le développement blanc se poursuit sans crainte.

III. Contre le jeu à l'indienne — ...b6

D'autres préfèrent fianchetter leur fou-dame par ...b6 et ...Bb7, cherchant à contrôler e4 depuis la longue diagonale. Cette hérésie est plus subtile, car elle vise directement la case de la rupture. Le maître répond en consolidant son centre par c4 ou Qe2, et en gardant toujours à l'esprit qu'un fou en b7 mal défendu peut, le moment venu, devenir la victime d'un coup de tour ou de fou sur la colonne ouverte.



Contre ...b6 : consolider le centre avant d'envisager la rupture.

IV. Contre le développement prématuré — ...Bg4

Certains adversaires sortent leur fou-dame avant de fermer leur position par ...e6, cherchant à clouer le cavalier roi blanc. Le maître répond sans hâte par h3, forçant une décision : l'échange, qui cède la paire de fous, ou la retraite en h5, qui

laisse le fou noir exposé à une future manœuvre Qe2 puis g4 si l'occasion se présente.



Contre ...Bg4 : h3 force la clarification sans compromettre le développement.

V. Contre le jeu solide — ...c6

Enfin, certains adversaires choisissent la prudence extrême, renforçant d5 par ...c6 avant tout autre développement. Cette hérésie de la passivité ne doit inquiéter personne : elle cède au camp blanc un temps précieux, que le maître emploie à parachever son propre dispositif avant de frapper au centre par e4, avec d'autant plus de force que l'adversaire n'a rien entrepris pour la contrer.



Contre ...c6 : le temps gagné par l'adversaire passif se retourne contre lui.

Dans les cinq cas, une même vérité gouverne : le Système Colle-Zukertort ne redoute aucune hérésie, car son plan ne dépend jamais du choix de l'adversaire, mais de la seule fidélité du joueur blanc à ses propres lois.

LIVRE VI

LE SACRIFICE GREC

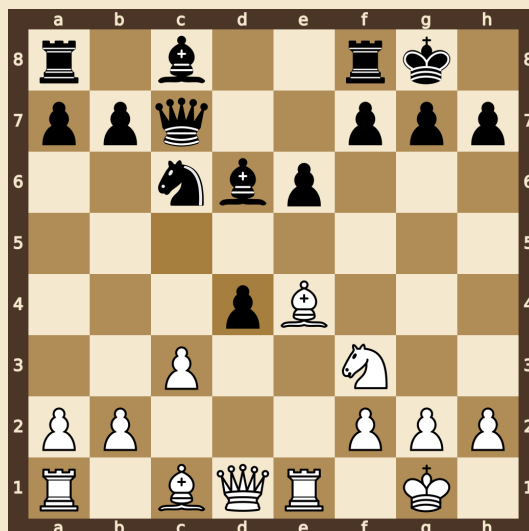
« *Le fou se donne, et de son sacrifice naît la lumière du mat.* »

I. Les conditions du sacrifice

Nulle offrande sacrée ne se fait sans conditions. Le sacrifice grec — le don du fou de d3 sur h7 — exige la réunion de plusieurs signes que l'initié doit apprendre à reconnaître d'un seul regard : un roi noir roqué court, un pion h7 gardé par le seul roi, un cavalier blanc prêt à bondir en g5 dès que le roi aura été contraint de prendre le fou, et une dame ou une tour capable de rejoindre h5 ou h3 en un temps. Quand ces signes s'alignent, l'offrande n'est plus un pari : elle est un calcul.

II. Le mécanisme

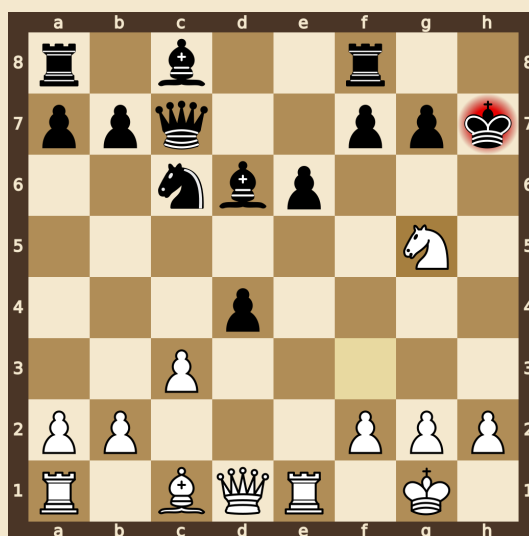
Voici la séquence que le maître doit vérifier, coup par coup, avant d'engager le sacrifice : le fou prend en h7, le roi est contraint de capturer, le cavalier saute en g5 avec échec, et le roi noir doit choisir entre deux chemins, tous deux périlleux — reculer en g8, où la dame blanche vient bientôt le harceler par h5, ou avancer en g6, exposition extrême que le Livre VII illustrera dans toute sa cruauté.



Avant l'offrande : toutes les conditions du sacrifice grec sont réunies.

Considérons la position ci-dessus, issue du dispositif général après l'échange central en e4. Rien, en apparence, ne distingue cette position d'une position paisible de milieu de partie. Et pourtant, le fou de d3 s'apprête à changer son destin.

12. Fxh7+ Rxh7 13. Cg5+



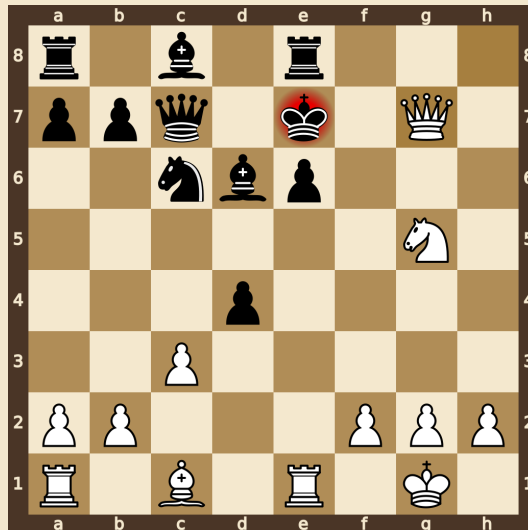
Après le don du fou et l'échec du cavalier : le roi noir est jeté dans la tempête.

Le roi noir n'a plus de retraite paisible. S'il recule en g8, la dame blanche s'empare de h5 avec une attaque déjà décisive ; s'il avance en g6, il s'expose à une chasse que même la meilleure défense ne peut plus arrêter, comme le démontrera l'Écriture Sainte du Livre VII.

III. La ligne modèle et sa vérité

Poursuivons la ligne qui suit le retour du roi en g8, la défense jugée la plus résistante par l'analyse moderne des positions :

13...Rg8 14. Dh5 Te8 15. Dxf7+ Rh8 16. Dh5+ Rg8 17. Dh7+ Rf8 18. Dh8+ Re7 19. Dxc7



La sanction : après la prise en g7, l'attaque blanche est décisive et le matériel reconquis.

L'examen approfondi de cette séquence par les moyens d'analyse contemporains confirme ce que les maîtres anciens pressentaient déjà par leur seule intuition : le sacrifice n'est pas un coup de désespoir, c'est un placement. Le fou donné en h7 revient sous une autre forme — celle d'un roi noir chassé de case en case, incapable de coordonner sa défense, pendant que la dame blanche, seule, mène l'assaut avec une autorité que nulle contre-attaque ne parvient à contester.

Que le pèlerin retienne ceci : le sacrifice grec n'est jamais un acte de foi aveugle. C'est la conséquence logique et calculable d'années de développement méthodique, la récompense visible de la patience enseignée au Livre II.

LIVRE VII

LES ÉCRITURES SAINTES

« *Edgard Colle contre John O’Hanlon, Nice, 1930 — l’Évangile du Système.* »

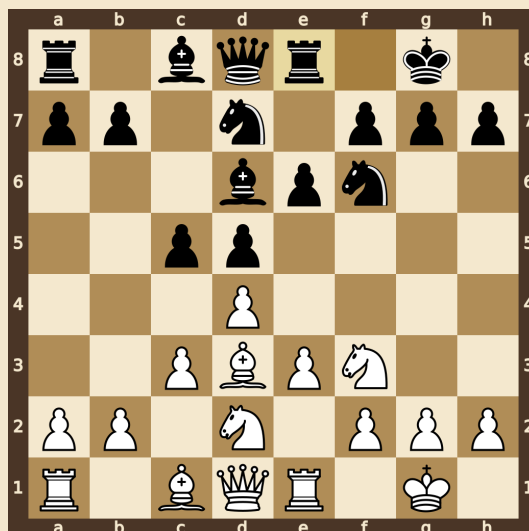
Prélude

Il existe, dans l’histoire de toute doctrine, un texte fondateur — celui vers lequel tous les commentaires ultérieurs se retournent pour trouver leur source. Pour le Système Colle-Zukertort, ce texte est une partie jouée à Nice en 1930, entre le fondateur belge lui-même, Edgar Colle, et le maître irlandais John O’Hanlon. Peu de parties d’ouverture ont, à ce point, mérité le titre d’Écriture : chaque coup blanc y illustre une loi déjà énoncée dans les Livres précédents, jusqu’au sacrifice final qui consacre, dans le feu, tout ce que ce livre a enseigné.

I. La mise en place

1. d4 d5 2. Cf3 Cf6 3. e3 c5 4. c3 e6 5. Fd3 Fd6 6. Cbd2 Cbd7 7. O-O O-O 8. Te1 Te8

Rien, jusqu’ici, ne s’écarte de la doctrine : le triangle de pions est en place, le fou vise déjà h7, le cavalier-dame a rejoint d2 sans gêner son pion, et la tour a pris position en e1 avant même que la rupture ne soit jouée. Les Noirs, de leur côté, répliquent avec un symétrisme trompeur — ils croient imiter une forteresse, sans voir qu’ils imitent aussi son point faible.

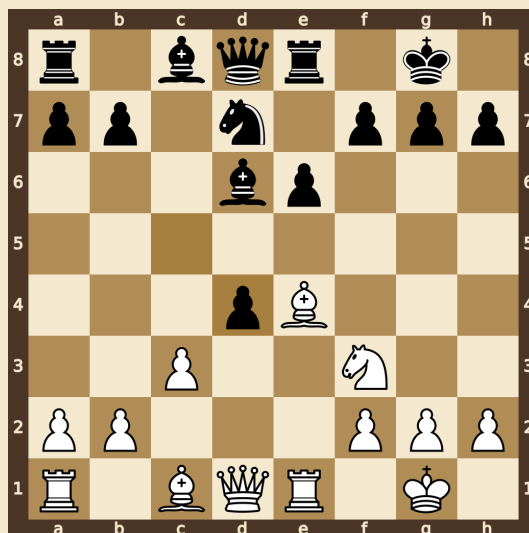


La tabiya de l'Écriture, après 8...Te8 : le calme avant l'orage.

II. L'ouverture du centre

9. e4 dxe4 10. Cxe4 Cxe4 11. Fxe4 cxd4 12. Fxh7+!

Voici le geste fondateur. Colle, fidèle à la loi du Livre VI, sacrifie son fou sur h7 dès que les conditions s'alignent — roi roqué, pion isolé de tout appui, cavalier prêt au bond. Les analystes modernes ont longtemps discuté la rigueur exacte de cette offrande, certains la jugeant même prématurée au regard des canons stricts du sacrifice classique ; mais l'histoire, elle, a tranché en faveur du geste, et l'examen approfondi des lignes confirme aujourd'hui sa justesse.

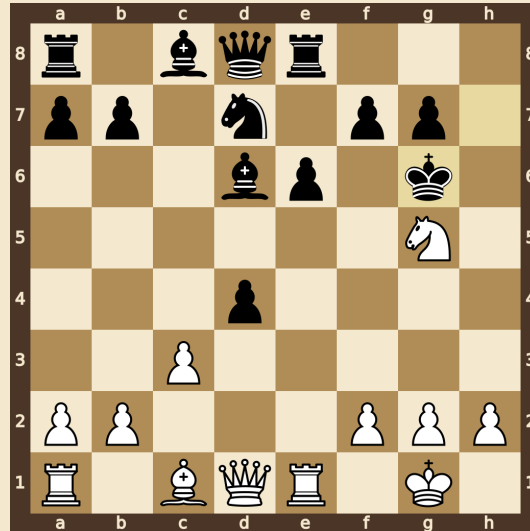


L'instant de l'offrande : le fou s'apprête à se donner sur h7.

III. La chasse au roi

12...Rxh7 13. Cg5+ Rg6

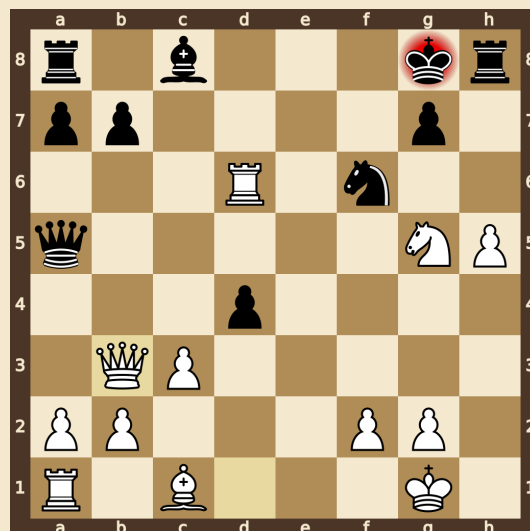
Ici se noue le destin de la partie. Plutôt que de reculer prudemment en g8, le roi noir choisit d'avancer — geste d'une audace que l'histoire a jugé fatal. Exposé au grand jour, entouré de pièces hostiles, il devient la cible d'une chasse que nulle défense ne pourra plus organiser à temps.



Le roi noir s'avance en g6 : l'audace qui scelle sa perte.

14. h4! Th8 15. Txe6+! Cf6 16. h5+ Rh6 17. Txd6 Da5 18. Cxf7+ Rh7 19. Cg5+ Rg8 20. Db3+

Chaque coup blanc porte un nouveau coup de tonnerre. La tour se sacrifie à son tour sur e6 pour arracher le dernier rempart du roi noir ; le pion h se lance en éclaireur ; la tour reprend le fou en d6 en cours de route, glanant du matériel au passage de l'assaut ; le cavalier fait chuter le dernier pion protecteur en f7. Au vingtième coup, l'échec de la dame en b3 ne laisse plus aucun espoir : le mat est désormais inévitable, et O'Hanlon, en maître qui sait reconnaître l'heure de sa défaite, abandonna la partie.



La position finale, après 20.Db3+ : le mat est écrit, et O'Hanlon abandonne.

Épilogue de l'Écriture

Que retient l'initié de cette partie sacrée ? Que le Système Colle-Zukertort ne promet jamais une victoire immédiate, mais qu'il prépare, coup après coup, une victoire inévitable pour qui sait attendre le moment de l'offrande. Colle n'a rien improvisé ce jour de 1930 : il a simplement appliqué, avec une rigueur exemplaire, les lois que ce livre vient de transmettre.

LIVRE VIII

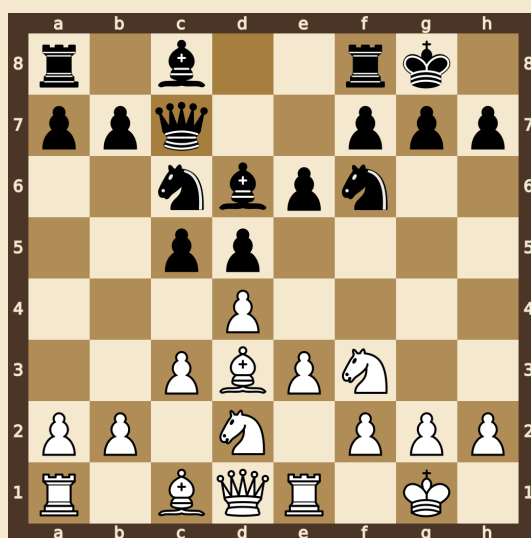
LES ÉPREUVES DU PÈLERIN

« Qui a reçu l'enseignement doit à présent le prouver. »

Quatre épreuves attendent le pèlerin. Chacune est tirée d'une position réelle, atteignable depuis les lignes enseignées dans ce livre, et chacune a été vérifiée par une analyse rigoureuse avant d'être livrée ici. Que l'initié cherche la solution avant de la lire : c'est dans cet effort, et non dans la lecture de la réponse, que se forme le véritable maître.

Épreuve I — Le plan

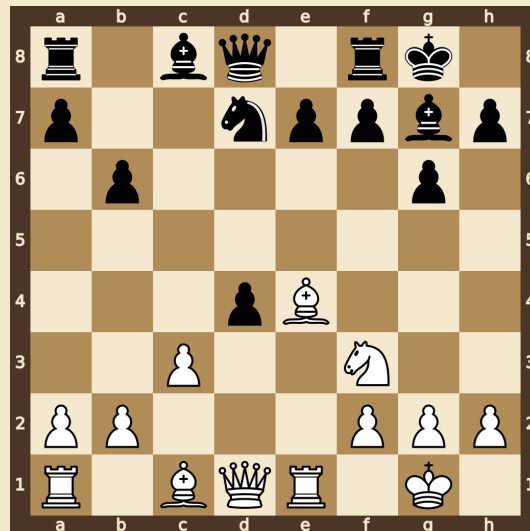
Trait aux Blancs. Le dispositif est achevé ; quelle rupture, déjà enseignée au Livre IV, doit maintenant être préparée puis exécutée pour ouvrir la voie de l'attaque ?



Épreuve I — Quel plan s'impose ?

Épreuve II — La diagonale fatale

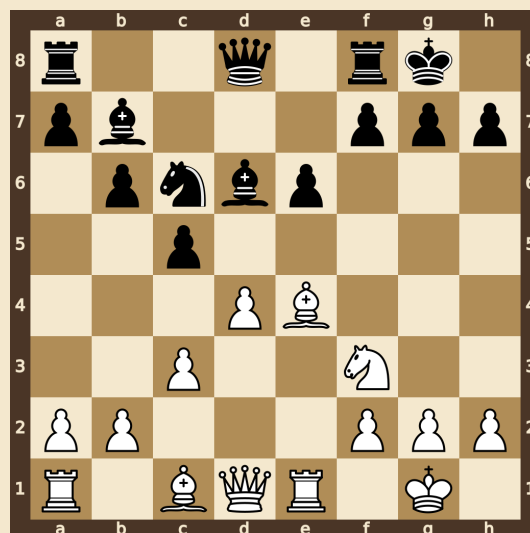
Trait aux Blancs. Le fou de e4 (anciennement de d3) observe une diagonale que les Noirs ont imprudemment laissée ouverte jusqu'à la première rangée. Trouvez le coup qui sanctionne cette négligence.



Épreuve II — Une pièce noire est prise au piège.

Épreuve III — L'offrande

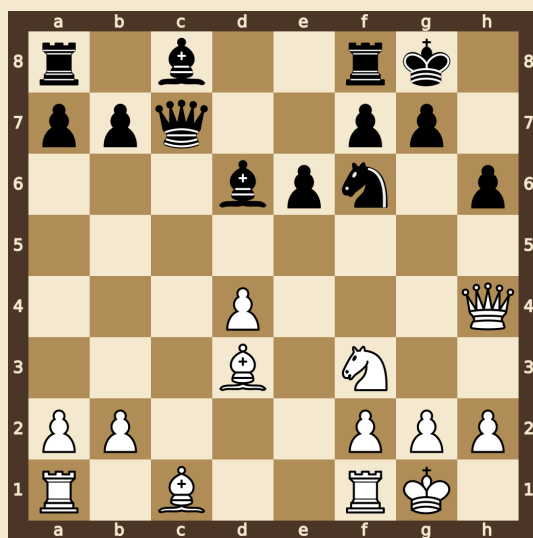
Trait aux Blancs. Les conditions du sacrifice grec, énoncées au Livre VI, sont-elles réunies ? Regardez le roi noir, le pion h7, et le cavalier blanc : la réponse doit venir d'elle-même.



Épreuve III — Le fou peut-il s'offrir ?

Épreuve IV — Le coup qui brise

Trait aux Blancs. Un pion noir avancé imprudemment sur l'aile roi ouvre une brèche. Quelle pièce blanche doit s'y engouffrer sans délai ?



Épreuve IV — La brèche est ouverte : qui doit y entrer ?

Les Révélations

Épreuve I. La rupture e4 s'impose. Après ...dxe4 Cxe4 Cxe4 Fxe4, le fou blanc domine la diagonale a8-h1 et prépare déjà les prochaines offrandes.

Épreuve II. Fxa8! Le fou capture la tour restée sans protection sur la première rangée, gain de matériel décisif obtenu par la seule vigilance sur une diagonale ouverte.

Épreuve III. Fxh7+! Toutes les conditions sont réunies : roi roqué, pion h7 sans appui, cavalier prêt à bondir en g5. L'offrande est saine et l'attaque qui suit est décisive.

Épreuve IV. Fxh6! Le pion avancé en h6 ne peut plus être défendu ; sa capture ouvre les lignes vers le roi noir et ruine sa sécurité pour le reste de la partie.

ÉPILOGUE

LA TRANSMISSION

« *Ce que tu as reçu, transmets-le à ton tour.* »

Le pèlerin qui a parcouru ces huit Livres ne possède plus une simple ouverture parmi tant d'autres : il possède une méthode. Il sait bâtir son triangle de pions sans hésitation, placer son fou sur la diagonale qui compte, patienter jusqu'à ce que la rupture soit mûre, reconnaître dans l'instant les cinq hérésies adverses les plus courantes, et surtout, discerner l'instant précis où l'offrande du fou sur h7 cesse d'être un risque pour devenir une certitude.

Il ne reste plus, à présent, qu'à jouer. Car nulle Bible, si complète soit-elle, ne remplace l'épreuve de la partie réelle, l'horloge qui tourne, l'adversaire qui résiste, la main qui hésite avant de poser la pièce du sacrifice. Que le Système Colle-Zukertort devienne, pour l'initié qui referme ce livre, non un souvenir de lecture, mais une seconde nature — la charpente silencieuse sur laquelle il bâtira, partie après partie, la maîtrise qu'il est venu chercher.

Ainsi s'achève la Bible des Maîtres. Qu'elle soit relue, qu'elle soit pratiquée, qu'elle soit transmise.

ANNEXE

TABLEAU RÉCAPITULATIF ET GLOSSAIRE

« Pour le pèlerin pressé, un dernier résumé avant le voyage. »

I. L'ordre des coups à mémoriser

Coup	Pièce / Pion	Case	Raison
1	Pion dame	d4	Contrôle du centre
2	Cavalier roi	Nf3	Développement, contrôle e5
3	Pion roi	e3	Triangle de pions, ouverture diagonale Fc1
4	Fou-dame	Bd3	Vise la diagonale b1-h7
5	Roi	O-O	Sécurité avant tout
6	Cavalier-dame	Nbd2	Soutien du centre, prépare e4
7	Tour	Re1	Soutient la rupture e4

II. Glossaire de l'initié

Tabiya. Position type atteinte après une séquence de développement standard, servant de point de départ à l'analyse d'un plan.

Fianchetto. Développement d'un fou sur la grande diagonale, après le coup de pion b3/b6 ou g3/g6.

Sacrifice grec. Sacrifice classique du fou sur h7 (ou h2), suivi d'un assaut du roi adverse par le cavalier et la dame.

Rupture. Coup de pion (souvent e4 ou e5) qui ouvre le centre après une phase de préparation fermée.

Triangle de pions. Structure formée par les pions c3, d4 et e3, fondation du Système Colle-Zukertort.

Avant-poste. Case avancée, généralement e5, où une pièce mineure s'installe durablement sans pouvoir être chassée par un pion adverse.

Zukertort — La Bible des Maîtres. Transmis et compilé par DzWeb Agency — ChessDZ (chessdz.org). Toutes les positions et la partie historique citées dans cet ouvrage ont été vérifiées coup par coup au moyen d'une bibliothèque d'échecs et d'une analyse par ordinateur avant publication.