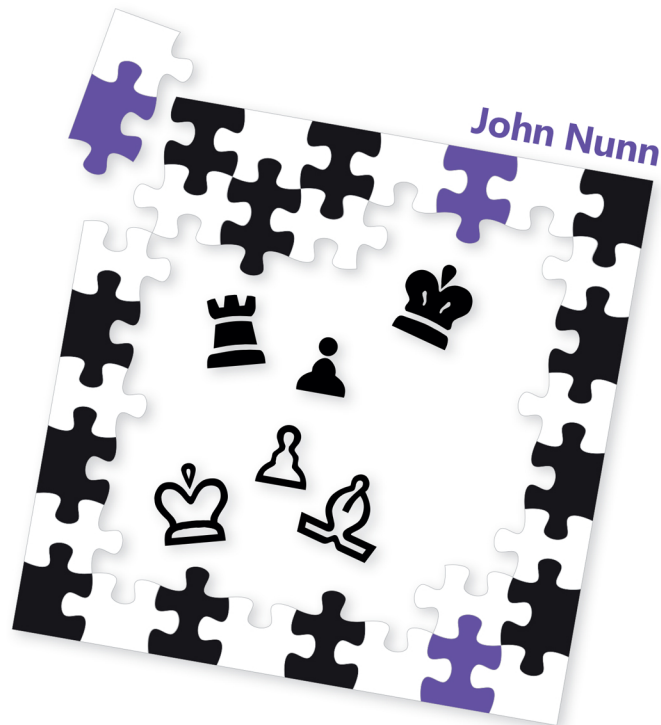


Recommandé par la Fédération Française des Échecs 

COMPRENDRE LES FINALES



EXTRAITS

WWW.OLIBRIS.FR

Sommaire

Symboles	4
Introduction.....	7
Les finales de pions.....	9
Les finales de Cavaliers.....	47
Les finales de Fous de même couleur.....	61
Les finales de Fous de couleurs opposées.....	75
Les finales de Fou contre Cavalier.....	83
Les finales de Tours.....	97
Les finales de Tour contre pièce mineure.....	155
Les finales de Dames.....	175
Les autres rapports matériels.....	195
Les idées tactiques.....	219
Index des joueurs	230
Index des compositeurs et analystes.....	234
Table des matières	235

Introduction

La genèse de ce livre est originale, en ce sens que je n'avais d'abord pas du tout l'intention de l'écrire. J'avais commencé à travailler à un livre plus avancé sur les finales et, tout en collectant du matériel, je me suis mis à dresser la liste complète de tout ce que les lecteurs allaient être supposés savoir. L'idée était de passer rapidement en revue tous ces « prérequis » dans un chapitre d'introduction, de sorte à ne pas avoir à les expliquer dans le cœur de l'ouvrage. Il s'est cependant rapidement avéré que ce « chapitre d'introduction » serait aussi long qu'un livre entier, si bien que j'ai mis de côté mon projet principal et commencé à réfléchir à la façon de transformer ce chapitre introductif en un livre utile. Il existe déjà beaucoup de livres sur les finales, et pour que cet ouvrage s'en distingue, j'ai décidé de me concentrer sur trois aspects : la liste des sujets couverts, le choix des positions retenues et la présentation.

J'ai décidé de créer la liste des sujets avant de commencer à sélectionner des positions. On écrit souvent les livres d'échecs dans l'ordre inverse : l'auteur choisit d'abord quelques positions intéressantes qui se rapportent au sujet du livre et ne crée qu'ensuite la structure dans laquelle ces positions vont trouver leur place. Dans le cas présent, j'ai adopté l'approche opposée et commencé par choisir une liste de 100 sujets clés dont l'ensemble forme un solide corpus de connaissances essentielles sur les finales. Au niveau ciblé par ce livre, ces 100 sujets devraient constituer un cours complet sur les finales, mais j'espère que le matériel présenté ici inspirera aux lecteurs l'envie d'explorer plus en profondeur le monde fascinant des finales d'échecs.

Après avoir choisi 100 thèmes, j'ai commencé à chercher des exemples de chacun d'entre eux. Cette étape, celle de la sélection des positions, a été la plus longue de la création du livre, représentant à elle seule à peu près la moitié du temps nécessaire. Si vous avez une base de données de plus de 3 millions de parties, il n'est pas du tout simple de trouver des exemples d'un thème précis. ChessBase dispose de beaucoup de fonctions de recherche sophistiquées, mais celles-ci se rapportent à la position sur l'échiquier, aux informations de la partie ou aux coups joués. Les logiciels d'échecs ne sont pas encore assez intelligents pour vous permettre d'automatiser la recherche de positions contenant, par exemple, une percée décisive en finale de Tours qui conduit à la création d'un pion passé. Les fonctions de recherche disponibles n'en ont pas moins été utiles et j'en ai appris beaucoup sur elles en écrivant ce livre. L'avantage de cette stratégie, c'est que j'ai découvert des exemples que je ne connaissais pas avant de commencer ce travail. La littérature échiquéenne tient à s'en tenir à certains exemples « classiques » de thèmes particuliers, qui sont sans cesse repris sans que les auteurs apportent grand-chose à ce qui a déjà été dit. J'ai fourni un effort considérable pour éviter cela et offrir à la place des positions nouvelles, dont un grand nombre sont extraites de tournois récents. Il reste encore quelques exemples « classiques » dans le livre, car je préfère un exemple historique clair à une position contemporaine confuse, mais je suis parvenu dans la grande majorité des cas à trouver des exemples appropriés dans les tournois récents. Et même quand j'ai choisi un exemple connu, j'ai tâché de réviser les analyses antérieures, avec parfois des résultats surprenants (voyez par exemple la Position 32e).

Cela nous amène à la présentation, qui est un facteur important pour les lecteurs. Un livre à la mise en page agréable sera lu, tandis qu'un autre moins attrayant risque de rester sur une étagère. Comme j'avais couvert 100 thèmes, il semblait naturel de consacrer précisément deux pages à chacun d'entre eux. J'ai appelé « section » chaque groupe de deux pages. Chaque section comprend quatre colonnes et l'on trouvera un diagramme en haut de chaque colonne. La plupart des sections contiennent précisément quatre exemples, encore que ce ne soit pas une règle absolue et que certaines en contiennent un plus grand ou un plus petit nombre. Avec cette mise en page, le livre est divisé en 100 parties égales, que l'on peut étudier au rythme que l'on juge adéquat en fonction du temps dont on dispose.

Les lecteurs sont supposés connaître certaines choses qui ne sont pas expliquées dans ce livre. Les mats élémentaires avec Roi et Dame contre Roi, Roi et Tour contre Roi et Roi et deux Fous contre Roi ne sont pas couverts, bien que le gain plus complexe avec Roi, Fou et Cavalier contre Roi soit traité. À part cela, il n'y a pratiquement aucun prérequis. Ce livre conviendra donc à un large panel de joueurs, depuis ceux qui commencent tout juste à étudier les finales jusqu'aux

joueurs de club désireux de consolider leur connaissance des finales. Ce livre n'est pas une encyclopédie ; c'est un manuel. Je me suis concentré exclusivement sur les sujets qui sont utiles au jeu en tournoi et dont la maîtrise vous permettra le plus d'élever votre niveau de jeu (bien qu'une poignée de positions soient incluses en raison de leur côté divertissant, parce qu'aucun livre ne devrait être complètement dénué de légèreté). Le mieux est de lire ce livre dans l'ordre suivant : d'abord les sections 1 à 15, puis un bref coup d'œil aux sections 76 et 77, puis la section 16 et toutes les suivantes. Je donne page 9 le pourquoi de cet ordre apparemment bizarre. Les premières sections sont assez élémentaires, bien qu'il se trouve une ou deux subtilités auxquelles même les joueurs avancés devraient prêter attention. Ensuite, il y a une progression graduelle au fil du livre, même si tous les thèmes présentés sont à la portée d'un lecteur attentif.

J'ai acquis la réputation d'un auteur qui prise les analyses détaillées. En conséquence, certains lecteurs seront peut-être étonnés par ce livre, qui contient très peu d'analyses approfondies. Il y a plusieurs raisons à cela. D'abord, ce livre est centré sur un objectif précis : donner sous forme compacte ce qu'il est essentiel de savoir sur les finales. Toutes les analyses qui ne concouraient pas à cet objectif ont donc été omises, aussi intéressantes qu'elles aient pu être. Il est bien sûr possible de chercher à extraire absolument tout ce qu'une position contient d'instructif, mais ce n'est pas ce que j'ai fait. Les positions ont été choisies pour illustrer des points précis, et mes commentaires et analyses ont pour fonction d'expliquer et de mettre en exergue les points en question. Beaucoup de positions s'expliquent pratiquement d'elles-mêmes et mes commentaires visent alors surtout à attirer l'attention du lecteur sur des moments précis.

La plupart des sections ont été groupées en fonction du matériel, si bien que le livre est constitué de dix parties. Chaque partie est introduite par une page ou deux qui en résumant le contenu et donnent au lecteur un aperçu des principes généraux qui gouvernent le type de finale en question.

Je m'en suis tenu au minimum quant à l'utilisation des termes techniques et tous ceux qui sont employés dans le livre sont expliqués dans le texte. J'ai adopté une convention qu'il vaut la peine d'expliquer. Quand on traite, par exemple, la finale Fou et pion contre Fou, on est souvent tenté d'écrire quelque chose comme « si le pion des Blancs est en 5^e rangée, alors... ». De fait, dans de nombreux livres sur les finales, ça ne pose pas de problème, parce que l'on part toujours du principe que le camp fort est celui des Blancs. Cependant, ce livre repose essentiellement sur des exemples pratiques, et il arrive souvent que ce soient les Noirs qui ont Fou et pion, si bien que les références au « pion des Blancs » risquent de prêter à confusion. Dans certains livres, on résout le problème en inversant les couleurs dans les exemples où ce sont les Noirs qui tentent de gagner, mais en pratique on doit jouer avec les Noirs aussi souvent qu'avec les Blancs et je crois qu'il est utile de voir la situation des deux côtés de l'échiquier. Par conséquent, j'ai adopté une solution différente. Quand je voudrai faire un énoncé général sur une finale, j'écrirai (pour garder l'exemple ci-dessus) : « si le pion de l'attaquant est en 5^e rangée, alors... », étant entendu que l'*attaquant* est le camp fort, celui qui essaie de gagner, alors que le *défenseur* est le camp faible, celui qui cherche à faire nulle. Cela évite de faire référence aux Blancs aux Noirs et s'applique de la même façon que les Blancs ou les Noirs aient l'avantage. On ne devrait pas avoir de difficulté à identifier attaquant et défenseur dans chaque position.

Chaque diagramme s'accompagne d'un nombre et d'une lettre, et '32b', par exemple, est le deuxième diagramme de la section 32. Les renvois dirigent vers les diagrammes avec ces repères. Un symbole à côté d'un diagramme indique si c'est aux Blancs ou aux Noirs de jouer. Quand les deux couleurs apparaissent, cela veut dire que l'on envisage la position trait aux Blancs, et aussi trait aux Noirs. Quand je parle de « 1^{re} rangée », « 5^e rangée », etc., c'est toujours du point de vue du joueur en question¹.

J'espère que ce livre permettra d'élever le niveau de jeu en finale des lecteurs et leur montrera que les finales sont l'une des composantes les plus intéressantes et les plus importantes du jeu d'échecs.

John Nunn
Chertsey, juillet 2009

1. La « 1^{re} rangée » des Noirs est la 8^e rangée de l'échiquier (cases a8 à h8), leur « 5^e rangée » est la 4^e (cases a4 à h4), etc. – N.D.T.

Les finales de pions

Les finales de pions sont les plus fondamentales de toutes les finales, car toutes les autres peuvent s'y ramener après des échanges de pièces; c'est pourquoi l'étude des finales doit en général commencer par là. J'ai consacré beaucoup d'espace aux finales de pions, non seulement en raison de leur importance intrinsèque, mais aussi parce qu'elles illustrent au premier chef plusieurs concepts essentiels des finales. Le *zugzwang*, le pion passé éloigné et le Roi actif sont des exemples de telles idées clés, que l'on retrouve au fil du livre dans différents types de finales.

On ne peut faire plus élémentaire que Roi et pion contre Roi, et les sections 1 à 3 traitent de cette finale. Les principes qui la gouvernent seront sans doute familiers à beaucoup de lecteurs; néanmoins, des positions telles que 2d et 3d montrent que l'application de ces principes peut demander une certaine subtilité. La section 4 couvre la finale Roi et deux pions contre Roi, qui est presque toujours gagnante, bien qu'il soit utile d'en connaître les rares exceptions.

Ce livre est conçu comme un manuel et se concentre donc sur les concepts généraux qui vous permettront réellement d'améliorer vos performances devant l'échiquier une fois que vous les aurez compris. La section 5 explique comment vous pouvez vous servir de votre Roi pour contrarier le Roi adverse, tandis que la section 6 parle de la géométrie de l'échiquier et de la façon dont on peut s'en servir pour poursuivre deux objectifs à la fois.

En pratique, on a souvent pour tâche d'exploiter un pion de plus, et c'est l'objet de la section 7. Les pions passés sont en général un atout, et c'est particulièrement vrai quand ils sont éloignés (à distance des autres pions) ou protégés, et les sections 8 et 9 sont consacrées à ces types de pions. Un Roi actif est un avantage dans presque toutes les catégories de finales; les finales de pions ne font pas exception à la règle, comme on peut le voir à la section 10.

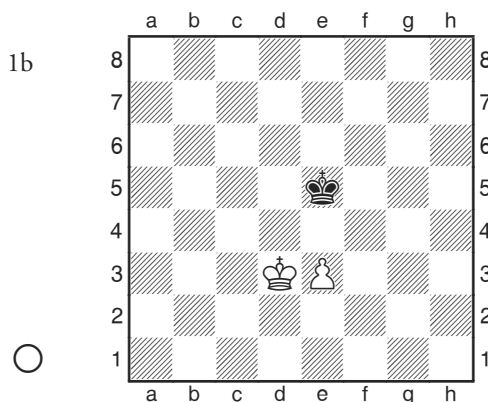
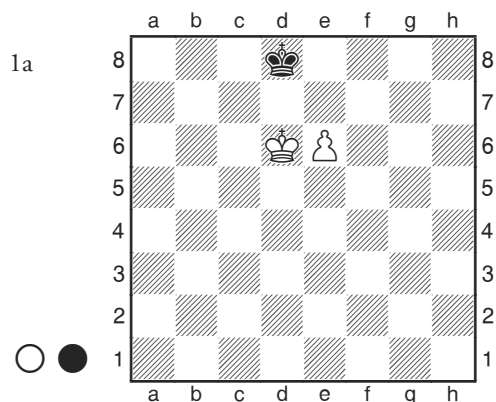
La création d'un pion passé peut facilement décider du résultat d'une finale de pions, parce que si le Roi adverse est trop éloigné pour le stopper, alors la promotion est inévitable. On peut parfois obtenir cela au moyen d'une percée, dans laquelle on sacrifie un ou plusieurs pions pour assurer la promotion d'un autre pion. La section 11 en donne quelques exemples.

Il est parfois possible de manœuvrer avec le Roi pour pénétrer dans les positions adverses. L'exemple le plus basique de ce genre de manœuvre est l'*opposition*, qui est expliquée à la section 12. L'*opposition distante* (voir la section 13) en est une forme un peu plus sophistiquée, tandis que la *triangulation* (voir la section 14) est une variante plus subtile du même principe. Pour gagner l'opposition, il est parfois nécessaire de faire un coup d'attente avec un pion, si bien qu'il est utile d'avoir un ou plusieurs coups de pions que l'on peut jouer à loisir. On appelle cela les *tempi de réserve*, et ils sont couverts à la section 15.

Les finales de pions peuvent se transformer en finale de Dames si un ou plusieurs pions sont promus, et à l'inverse les finales de Dames peuvent se réduire à des finales de pions si les Dames sont échangées. Une certaine circularité est donc inévitable dans la couverture de ces finales. Les sections 16 et 17 traitent des finales de pions qui se transforment en finale de Dames. C'est un sujet important, car il est assez courant que les deux camps arrivent à promouvoir un pion. Cependant, ces deux sections dépendent dans une mesure limitée de la connaissance de certaines finales de Dames élémentaires, et c'est pourquoi il peut être utile d'au moins jeter un coup d'œil aux sections 76 et 77 avant de commencer la section 16.

Enfin, la section 18 est un rappel que de ce que des pointes inattendues peuvent être tapies même dans les positions apparemment les plus innocentes. Quand il ne reste sur l'échiquier que les Rois et des pions, beaucoup de joueurs pensent que les surprises tactiques sont exclues et baissent leur garde avant de réaliser trop tard leur erreur. Même des grands maîtres se sont fait prendre à oublier les subtiles finesses qui se produisent étonnamment souvent dans les finales de pions. Les exemples de cette section doivent servir d'avertissement: on doit toujours surveiller les possibilités tactiques.

1. Roi et pion contre Roi (1)



Il est difficile de faire plus élémentaire que ça, mais même une position aussi simple nous permet de faire des remarques importantes. Si les Blancs réussissent à promouvoir leur pion sans que les Noirs capturent immédiatement la Dame nouveau-née, alors ils vont gagner. Notez que nous ne couvrons pas le mat simple Roi et Dame contre Roi dans ce livre.

Si c'est aux Noirs de jouer, ils ne peuvent pas empêcher les Blancs de faire Dame, parce qu'après 1...♙c8 2.e7 ou 1...♙e8 2.e7 ♖f7 3.♙d7, le pion sera promu au coup suivant.

Cependant, si c'est aux Blancs de jouer, ils ne peuvent pas gagner. S'ils continuent 1.e7+ ♙e8, alors le seul coup qui ne perde pas le pion, 2.♙e6, fait pat. Si les Blancs ne poussent pas le pion, ils ne peuvent pas progresser; par exemple 1.♙d5 ♙e7 2.♙e5 ♙e8! (2...♙d8? perd après 3.♙d6, et l'on retrouve la position du diagramme trait aux Noirs) 3.♙f6 ♙f8 et la même situation se reproduit de l'autre côté du pion.

Dans la plupart des positions, aux échecs, il est avantageux d'avoir le trait. Mais dans la position du diagramme, c'est le contraire: il est avantageux de **ne pas** avoir le trait. Si un joueur se trouve dans une situation telle que chacun des coups qu'il peut jouer dégrade sa position, alors on dit qu'il est en *zugzwang*. Le *zugzwang* est extrêmement rare quand il y a beaucoup de pièces sur l'échiquier, mais il se produit assez souvent dans les finales.

Voici une position typique avec Roi et pion contre Roi dans laquelle le Roi de la défense se trouve devant le pion et près de lui. À la différence du diagramme précédent, c'est nulle quel que soit le joueur au trait. Le jeu pourrait se poursuivre ainsi:

1.e4 ♙e6

Les Noirs doivent garder le Roi en face du pion. Après 1...♙f4? 2.♙d4, les Blancs pourront escorter le pion jusqu'à la huitième rangée.

2.♙d4 ♙d6 3.e5+ ♙e6 4.♙e4

Maintenant, le Roi noir doit reculer. À première vue, il semble que les Blancs progressent, parce qu'ils avancent petit à petit le pion vers sa case de promotion. Cependant, cette avance se heurte à un mur quand le pion atteint la sixième rangée.

4...♙e7

À ce stade, peu importe que les Noirs jouent 4...♙e7 ou 4...♙d7, mais quand le pion atteindra la sixième rangée, le choix de la case de repli sera d'une importance capitale.

5.♙d5 ♙d7 6.e6+ ♙e7 7.♙e5

Le moment clé. Les Noirs doivent replier le Roi sur la huitième rangée, mais un seul des trois coups possibles lui permet de faire nulle.

7...♙e8!

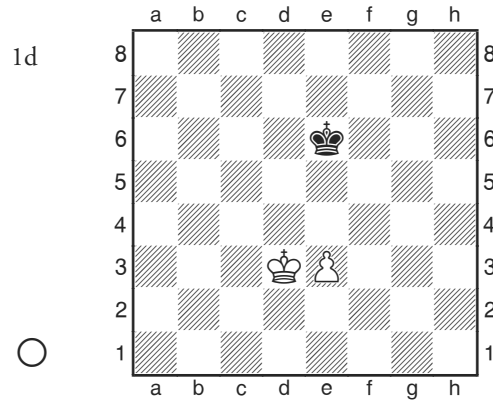
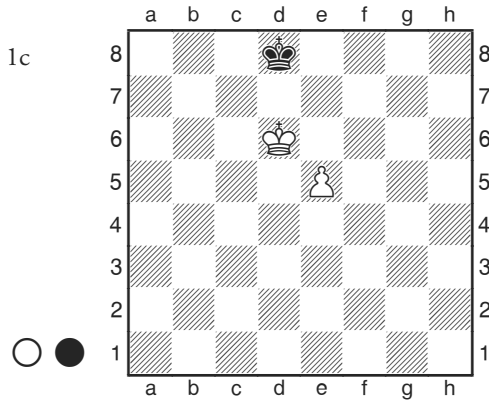
Et non 7...♙d8? 8.♙d6, atteignant la position 1a avec le trait aux Noirs, ni 7...♙f8? 8.♙f6 ♙e8 9.e7 et les Blancs gagnent encore.

8.♙d6

8.♙f6 ♙f8 revient au même.

8...♙d8

Nous arrivons à la position 1a avec le trait aux Blancs, c'est donc nulle.



Nous n'avons qu'un tout petit peu changé le diagramme 1a, en reculant le pion blanc d'une case. Cette petite modification fait une grande différence, car maintenant **les Blancs gagnent quel que soit le trait.**

Si c'est aux Blancs de jouer, alors le gain est connu, car 1.e6 conduit au diagramme 1a avec les Noirs au trait. Si c'est aux Noirs de jouer, alors les Blancs peuvent l'emporter parce que leur Roi dispose de la case e6. Après 1...♙e8 (1...♙c8 2.♙e7, suivi de e6, ♚f7 et e7, gagne) 2.♙e6!, les Noirs sont en zugzwang. Ils préféreraient passer leur tour et laisser le Roi en face du pion, mais les règles du jeu les obligent à jouer et après 2...♙d8 3.♙f7 ou 2...♙f8 3.♙d7, le Roi blanc contrôle toutes les cases de la colonne e de e6 à e8, si bien qu'ils peuvent simplement pousser le pion jusqu'à la huitième rangée.

La situation après 2.♙e6, dans laquelle les deux Rois se font face et ne sont séparés que d'une case, est un exemple de l'*opposition*. Si c'est au défenseur de jouer, alors (en supposant qu'il ne dispose d'aucun coup d'attente), il devra bouger le Roi, ce qui permettra à l'attaquant d'avancer son propre Roi. L'opposition est très importante en finale de pions et nous en verrons plus sur ce sujet dans les sections 12 et 13.

Les positions qui sont gagnantes quel que soit le trait sont d'importantes positions cibles pour l'attaquant, qui n'a pas à se soucier des tempi quand il peut les atteindre.

Un point clé, dans cet exemple, est qu'il est bon pour l'attaquant d'**avoir le Roi devant le pion**, de sorte que le Roi dispose de la plus grande liberté de mouvement possible.

La seule différence avec 1b est que le Roi noir a reculé d'une case. Au trait, les Blancs peuvent maintenant l'emporter, mais il faut qu'ils choisissent le coup correct.

1.♙e4!

C'est le seul moyen de gagner. Les Blancs doivent garder le Roi devant le pion et aussi prendre l'opposition. Par conséquent, 1.e4? ♙e5 2.♙e3 ♙e6 3.♙d4 ♙d6 et 1.♙d4? ♙d6 2.♙e4 ♙e6 3.♙f4 ♙f6 ne font que nulle.

1...♙d6

Les Noirs doivent choisir un côté et le Roi blanc peut avancer.

2.♙f5 ♙e7

Après 2...♙d7 3.♙f6, les Noirs perdent un peu plus vite.

3.♙e5!

Les Blancs ne commettent pas l'erreur 3.e4? ♙f7!, après quoi les Noirs prennent l'opposition et font nulle. Les Blancs doivent faire monter le Roi une case plus haut avant de pouvoir avancer le pion en toute sécurité.

3...♙d7 4.♙f6

Maintenant que le Roi des Blancs a atteint la sixième rangée, ils peuvent pousser le pion, sachant que la position 1c est gagnante quel que soit le trait.

4...♙e8 5.e4 ♙f8 6.e5 ♙e8 7.♙e6

Les Blancs gardent à l'esprit que le Roi est mieux placé devant le pion. Ils pouvaient encore ruiner tout leur travail en jouant 7.e6?, après quoi 7...♙f8 assure la nulle aux Noirs.

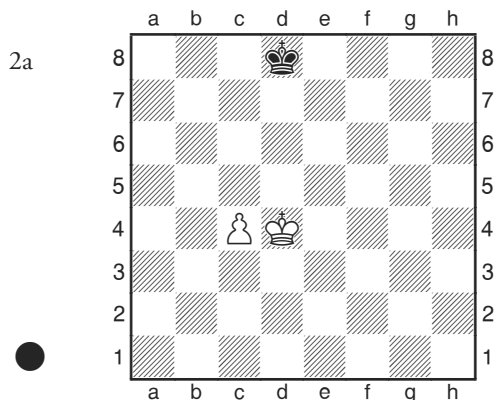
7...♙d8

7...♙f8 8.♙d7 revient au même.

8.♙f7

et la promotion du pion est garantie.

2. Roi et pion contre Roi (2)

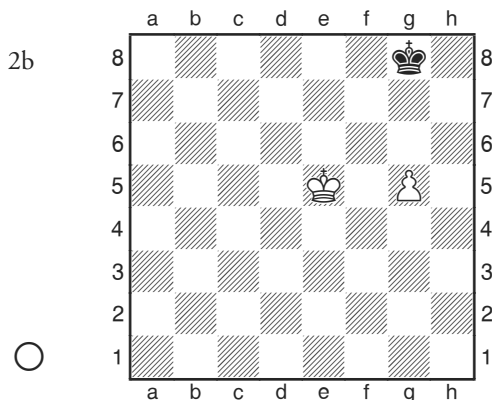


De ce que nous avons vu à la section 1, nous pouvons déduire ce que les Noirs doivent jouer pour annuler cette position.

À première vue, les perspectives des Noirs sont peu réjouissantes, car les coups les plus évidents, $1... \text{♞c7}$ et $1... \text{♞d7}$, perdent tous les deux. Après $1... \text{♞c7}$, les Blancs répondent $2. \text{♞c5}$, prenant l'opposition. Nous avons alors la même situation qu'en 1d: les Noirs doivent jouer le Roi d'un côté ou de l'autre, laissant le Roi blanc avancer. La même chose se produit après $1... \text{♞d7}$ $2. \text{♞d5}$ ♞c7 $3. \text{♞c5}$. Que peuvent donc faire les Noirs?

La solution est de jouer $1... \text{♞c8!}$, qui est le seul coup à faire nulle. Les Noirs attendent de voir quelle case le Roi blanc va occuper sur la cinquième rangée avant de faire leur choix. Si les Blancs jouent $2. \text{♞c5}$, alors $2... \text{♞c7!}$ prend l'opposition et fait nulle, tandis que $2. \text{♞d5}$ ♞d7! revient au même. Si les Blancs jouent un coup comme $2. \text{♞e4}$, alors $2... \text{♞c7}$ $3. \text{♞d5}$ ♞d7 conduit aussi à la nulle.

La raison pour laquelle $1... \text{♞c8!}$ marche est que les Blancs voudraient jouer $2. \text{♞c4}$, attendant que les Noirs choisissent un côté avant de conduire leur Roi du côté opposé. C'est bien sûr impossible, car c4 est occupée par le pion.



Aussi longtemps que le pion blanc est sur les colonnes c, d, e ou f, tout ce que nous avons dit jusque-là reste vrai, mais il y a de légères différences avec un pion-cavalier. Les principes de base restent les mêmes, mais il y a un petit piège dans lequel on tombe parfois. Dans le diagramme ci-dessus, les Blancs peuvent l'emporter, mais il faut qu'ils fassent un peu attention.

1. ♞f6

Les Blancs se dirigent vers la position de gain standard avec le Roi sur la sixième rangée devant le pion. Il semble maintenant que les Noirs n'aient rien de mieux que $1... \text{♞f8}$ $2. \text{g6}$ ♞g8 $3. \text{g7}$ ♞h7 $4. \text{♞f7}$ et les Blancs gagnent.

1... ♞h7!

C'est ce qui résiste le mieux et tend un petit piège.

2. ♞f7

C'est le seul coup gagnant, car $2. \text{g6+?}$ ♞h8! fait nulle et les autres coups permettent au Roi noir d'occuper g7.

2... ♞h8 3. ♞g6!

Évite le piège $3. \text{g6?}$ et les Noirs sont pat. En fait, à cause de ce pat, les Blancs ne peuvent pas gagner avec le Roi à gauche du pion et doivent transférer le Roi en h6.

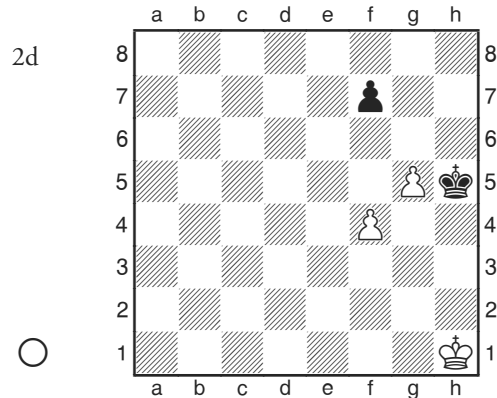
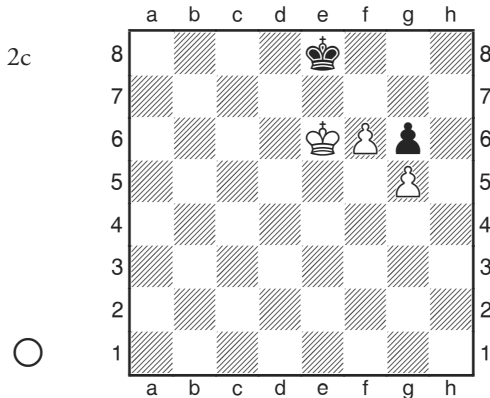
3... ♞g8 4. ♞h6 ♞h8

Si les Noirs jouent $4... \text{♞f7}$ ou $4... \text{♞f8}$, alors $5. \text{♞h7}$ gagne parce qu'il n'y a pas de pat de ce côté.

5. g6 ♞g8 6. g7 ♞f7 7. ♞h7

Le pion sera promu au coup suivant.

Avec un pion-tour, la situation est très différente, et cela sera couvert à la section 3.



H. Mattison

Deutsches Wochensachb, 1918

Connaître les positions de base nous permet de résoudre beaucoup d'autres positions que l'on peut ramener à une finale Roi et pion contre Roi.

Comment les Blancs peuvent-ils l'emporter ici? S'ils pouvaient contourner le pion noir pour l'attaquer par la droite, le gain serait facile, mais les Noirs contrôlent h5 et cela est donc impossible. La continuation la plus évidente est 1.f7+ ♔f8 2.♔f6, mais les Noirs sont pat.

Le point dont il est crucial de se souvenir est que toute position avec Roi et pion contre Roi dans laquelle le Roi blanc est en g6 et le pion en g5 est gagnante pour les Blancs.

1.f7+ ♔f8 2.♔d6!

Ce coup surprenant et la clé du succès. Les Blancs sacrifient le pion f pour obtenir une position dans laquelle ils peuvent forcer le gain du pion g6.

2...♔xf7 3.♔d7

Les mouvements du Roi noir sont très restreints et il ne peut pas empêcher le Roi blanc de s'approcher du pion g6.

3...♔f8 4.♔e6 ♔g7 5.♔e7

Maintenant, les Noirs doivent laisser le Roi blanc accéder à la case f6. Les Blancs s'appuient tout le temps sur le zugzwang, repoussant les Noirs toujours plus loin.

5...♔g8 6.♔f6 ♔h7 7.♔f7

Un dernier zugzwang oblige les Noirs à abandonner le pion et les Blancs atteignent la position cible.

7...♔h8 8.♔xg6 ♔g8 9.♔h6 ♔h8 10.g6 ♔g8 11.g7 ♔f7 12.♔h7

Finalement, les Blancs vont promouvoir le pion.

Les Blancs ont momentanément un pion de plus, mais leur Roi est trop loin pour empêcher les Noirs de capturer leurs deux pions. À première vue, la position est complètement perdue pour les Blancs; par exemple, après 1.♔g2? ♔g4 2.♔f2 ♔xf4 3.♔g2 ♔xg5 4.♔g3 ♔f5 5.♔f3, les Noirs utilisent le tempo de réserve 5...f6! pour prendre l'opposition et gagner comme en 1d.

L'idée salvatrice, c'est que comme les pions blancs seront de toute façon perdus en quelques coups, on doit les sacrifier de manière à faire avancer le pion adverse et empêcher les Noirs d'obtenir une position gagnante avec le Roi devant le pion.

1.g6!

Le premier sacrifice.

1...fxg6 2.f5!

Le second sacrifice est nécessaire, puisque 2.♔g2? perd sur 2...♔g4 3.♔f1 (après 3.f5 gxf5, les Noirs ont l'opposition et gagnent) 3...♔xf4 4.♔f2 g5 5.♔g2 ♔g4 et de nouveau les Noirs prennent l'opposition.

2...gxf5

Le pion des Noirs est encore attiré vers l'avant, ce qui va les priver du tempo de réserve qui s'était avéré décisif dans les lignes ci-dessus. Nous retrouvons maintenant une situation que nous avons vue en 2a. Les Blancs doivent laisser le Roi sur la première rangée jusqu'à ce que les Noirs avancent le leur en f4 ou g4.

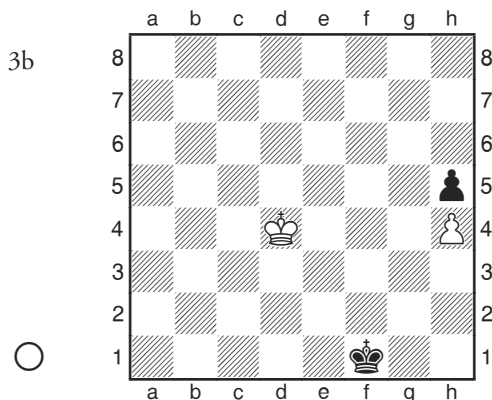
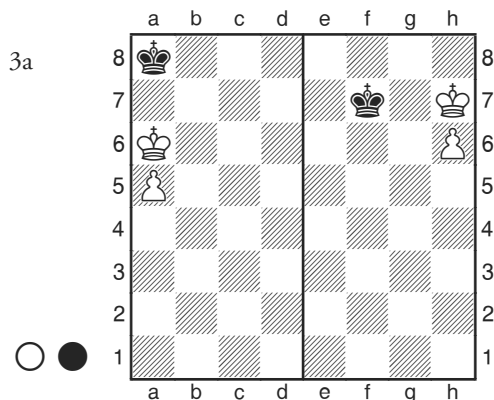
3.♔g1!

Et non 3.♔g2? ♔g4, ni 3.♔h2? ♔h4.

3...♔g5 4.♔f1! ♔f4 5.♔f2

Les Blancs ont l'opposition et font nulle.

3. Le pion-tour



La situation avec Roi et pion contre Roi est très différente si l'attaquant a un pion-tour.

Dans le diagramme ci-dessus, la position à gauche est gagnante si les pièces se trouvent sur une autre colonne que a ou h, mais dans le cas présent, c'est **partie nulle quel que soit le trait**.

Par exemple, si c'est aux Blancs de jouer, **1.♖b6 ♖b8 2.a6 ♖a8 3.a7** conduit au pat plutôt qu'au gain, parce qu'il n'y a pas de cases disponibles pour le Roi noir à gauche du pion. Si c'est aux Noirs de jouer, ils ne risquent rien après **1...♜b8**, cette fois parce qu'il n'y a pas de place pour le Roi **blanc** à gauche du pion.

Par conséquent, **avec un pion-tour, toutes les positions dans lesquelles le Roi de la défense se trouve devant le pion sont nulles**. Peu importe que les Blancs aient des pions doublés ou même triplés : si le défenseur peut mettre le Roi devant les pions, c'est nulle.

Le côté droit du diagramme montre une autre possibilité de nulle, où le Roi de l'attaquant est coincé devant le pion. Encore une fois, peu importe qui a le trait. Si c'est aux Blancs de jouer, ils peuvent se mettre pat par **1.♖h8 ♜f8 2.h7**, mais ils ne peuvent pas gagner. Trait aux Noirs, **1...♜f8 2.♜g6 ♜g8** amène le Roi devant le pion et fait aussi nulle.

Ces deux positions de nulle font que si les Blancs ont un pion a, les Noirs peuvent faire nulle pourvu que leur Roi atteigne la case c7, sauf si le pion est en a7 et peut être promu tout de suite.

Les possibilités de nulle avec un pion-tour génèrent parfois des situations inhabituelles. Dans cette position, les Blancs peuvent gagner sans problème le pion h, mais la position qui va en résulter sera-t-elle gagnante ?

À première vue, il semble que non, parce qu'après **1.♖e4? ♜e2 2.♖f4 ♜d3!** (le seul coup qui fasse nulle, en route pour f5) **3.♜g5 ♜e4 4.♜xh5 ♜f5**, le Roi blanc est coincé devant son pion et le Roi noir atteindra f7, ce qui, nous le savons, assure la nulle. Pourtant, les Blancs ont un coup qui s'oppose à la défense des Noirs :

1.♖e3!

Le Roi s'approche de la case g5 tout en empêchant le Roi noir de s'approcher de f5. Cette manœuvre du Roi, qui charge à l'épaule le Roi adverse, se rencontre dans plusieurs types de finales et est un concept général important, que nous couvrirons plus en détail à la section 5.

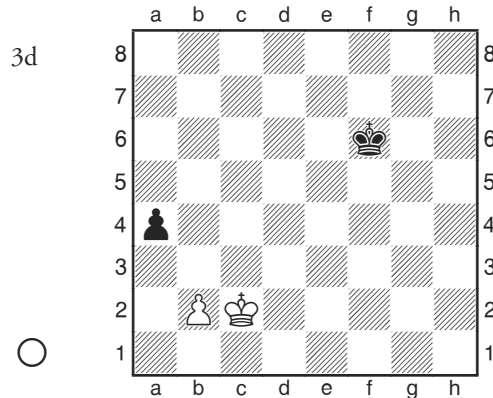
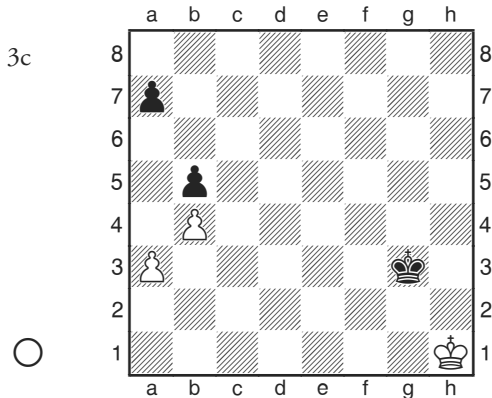
1...♜e1

Ou **1...♜g2 2.♖f4 ♜h3 3.♜g5 ♜g3 4.♜xh5 ♜f4**, transposant la ligne principale.

2.♖f4 ♜e2 3.♜g5 ♜f3 4.♜xh5 ♜f4 5.♜g6

Maintenant, le pion a le champ libre vers h8.

Une propriété particulière du Roi est qu'il parcourt les itinéraires en diagonale aussi vite que les chemins latéraux, alors que les premiers sont plus longs que les seconds si on les mesure avec une règle. Ainsi, aller de d4 en g5 via e3 prend trois coups, la même chose que si l'on passe par le chemin plus direct via e4 et f4. Dans la position ci-dessus, cela a permis au Roi de poursuivre deux objectifs en un seul coup.



F. Cassidy

The Chess Monthly, 1884

S'il est une finale de pions qui semble sans espoir, c'est bien celle-ci. Le Roi noir occupe une position dominante sur la troisième rangée et se trouve même une case plus près des pions vulnérables de l'aile-dame que le Roi blanc. Il semble que les Blancs ne puissent rien faire pour empêcher le Roi noir de se diriger vers l'aile-dame et prendre les deux pions blancs, après quoi la position avec Roi et deux pions contre Roi sera facilement gagnante.

Cependant, en s'appuyant sur les idées que nous avons vues dans les positions ci-dessus, les Blancs peuvent sauver la partie.

1. ♖g1 ♜f3 2. ♗f1 ♜e3 3. ♜e1 ♔d3

Jusque-là, il n'y a aucun indice de l'idée des Blancs, mais une surprise arrive.

4.a4!

De façon inattendue, les Blancs sacrifient un pion, car ils savent que même deux pions a ne serviront à rien aux Noirs si le Roi blanc peut atteindre a1 (4. ♔d1 ♜c3 5.a4! marche aussi).

4...bxa4

Ou 4...a6 5.axb5 axb5 6. ♔d1 ♜c3 7. ♜c1 ♜xb4 8. ♜b2 et les Blancs font nulle car ils ont l'opposition.

5. ♔d1

Le Roi blanc arrive juste à temps pour rattraper le pion a si les Noirs jouent maintenant 5...a3, ce qui explique pourquoi ils ne pouvaient pas jouer a4 plus tôt.

5...♜c3 6. ♜c1

Les Blancs doivent empêcher ...♜b2, qui garantirait la promotion du pion a4.

6...♜xb4 7. ♜b2

Le Roi blanc atteint a1.

L'idée d'offrir un pion pour changer un pion b utile en un pion a superflu se retrouve souvent dans les finales de pions.

Cette position recèle un piège au sein d'un piège. La première impression est que les Blancs peuvent simplement se précipiter vers le pion a: 1. ♜c3 ♜e5 2. ♜b4 ♜d5 3. ♜xa4 ♜c6 (ou 3...♜c5 4. ♜a5 suivi de b4) 4. ♜a5 ♜b7 5. ♜b5 et les Blancs gagnent. Cependant, les Noirs peuvent exploiter l'idée du sacrifice qui change le pion b en pion a: 1. ♜c3? a3! 2.b4 (2.bxa3 ♜e6 et les Noirs font nulle en amenant le Roi en a8) 2...♜e5 3. ♜b3 ♜d5 4. ♜xa3 ♜c6 5. ♜a4 ♜b6 et les Noirs font nulle comme dans le diagramme 1b.

Le coup gagnant est très étonnant:

1. ♜b1!

Les Blancs se dirigent encore vers le pion a4. Ce chemin est plus long d'un coup que celui via c3 et b4, mais il met les Blancs en meilleure situation si les Noirs jouent ...a3.

1...a3

Cela reste la meilleure chance, car 1...♜e5 2. ♜a2 ♜d5 3. ♜a3 ♜c5 4. ♜xa4 ♜b6 5. ♜b4 ♜c6 6. ♜a5, etc., gagne facilement pour les Blancs.

2.b3!

Nous savons déjà que les Blancs doivent tâcher d'avoir le Roi devant le pion; cela est plus facile à réaliser si le pion n'est pas trop avancé. De fait, 2.b4? ♜e5 3. ♜a2 ♜d5 4. ♜xa3 ♜c6 5. ♜a4 ♜b6 ne fait que nulle.

2...♜e5 3. ♜a2 ♜d5 4. ♜xa3 ♜c6 5. ♜a4!

La dernière finesse. Après 5. ♜b4? ♜b6, les Noirs prennent l'opposition et font nulle.

5...♜b6 6. ♜b4

En se servant de la case laissée libre par 2.b3, les Blancs prennent l'opposition et gagnent.

Les finales de Tours

Dans la pratique, les finales les plus communes sont les finales de Tours. Or, elles font aussi partie de celles qui sont le plus souvent mal jouées. La raison en est que la plupart des joueurs – y compris quelques très forts joueurs – ne connaissent pas bien les idées clés et les positions importantes pour le jeu à la pendule. Peut-être ont-ils été intimidés par l'énorme corpus théorique relatif aux finales de Tours et n'ont-ils consacré que peu de temps à leur étude. Si tel est le cas, c'est une erreur, car il est possible de saisir l'essentiel des finales de Tours sans passer des mois à les étudier. J'ai retenu 27 thèmes fondamentaux pour les finales de Tours ; quand vous les connaîtrez, vous aurez déjà de très bonnes bases en la matière. 27, cela peut sembler beaucoup et c'est effectivement le plus long chapitre du livre, mais cela reflète la grande importance de ces finales et le choix que j'ai donc fait de les couvrir de façon particulièrement détaillée. Si le sujet vous intéresse, il y a beaucoup d'autres livres qui traitent ce sujet plus en profondeur, mais le matériel présenté ici devrait vous assurer de savoir gérer la plupart des situations qui ont de bonnes chances de survenir en pratique.

Nous commencerons par la finale de Tour contre pion. Elle est plus importante que ce qu'il peut sembler de prime abord, parce qu'il arrive souvent que l'un des deux camps doive donner sa Tour contre un pion passé adverse et soit forcé de continuer la lutte avec ses seuls pions. De telles situations aboutissent souvent à la finale Tour contre pion. Si l'attaquant a le Roi devant le pion, alors la Tour gagne toujours, mais en pratique son Roi est en général éloigné parce qu'il a servi à accompagner l'avance d'un pion passé et à gagner la Tour adverse. À première vue, ces finales sont une simple question de comptage de coups, mais il y a beaucoup de finesses qui peuvent faire trébucher un joueur non averti. Elles sont expliquées dans les sections 40 et 41.

Les deux sections suivantes couvrent la finale de Tour contre deux pions, autre situation courante quand un camp a dû donner sa Tour contre un pion passé. Ces finales peuvent être gagnantes pour la Tour, nulles, ou même gagnantes pour les pions si ceux-ci sont suffisamment avancés. À la section 42, nous examinons le cas des pions liés ; les exemples pratiques 42c et 42d montrent combien il est facile de mal jouer ces positions, même pour de très bons joueurs. La section 43 couvre le cas où les pions ne sont pas liés ; les idées sont sensiblement différentes mais incluent aussi de subtiles finesses.

Passons à la situation dans laquelle les deux camps ont une Tour. La finale de Tour et pion contre Tour est absolument fondamentale pour toute la théorie des finales de Tours. Bien que les détails soient passablement compliqués, les idées de base ne le sont pas. Quand le Roi de la défense est devant le pion, le résultat est en général la nulle. Le plan pour annuler est très simple, mais il faut le connaître. Dans les tournois de week-end, j'ai souvent vu cette finale être bêtement perdue par des joueurs qui ne connaissaient pas l'idée clé, mais si vous étudiez la section 44, il n'y a aucune raison pour que cela vous arrive un jour. Une autre idée standard, la position de Lucena, est importante parce qu'une large gamme de finales de Tours finit par s'y rapporter ; c'est le sujet de la section 45.

Les finales de Tours présentent beaucoup de caractéristiques particulières sans équivalent dans les finales de Fous ou de Cavaliers. Beaucoup dérivent du fait que la Tour, à la différence d'une pièce mineure, peut couper le Roi adverse sans l'aide d'une autre pièce. S'il y a une Tour blanche en e1 tandis que le Roi noir se trouve sur la colonne f, alors la Tour crée une barrière que le Roi adverse ne peut pas franchir. La section 46 traite des positions de Tour et pion contre Tour dans lesquelles le Roi noir est verticalement coupé du pion. Encore une fois, il y a pas mal de finesses qu'il vaut la peine de connaître. Il est aussi possible pour le Roi d'être coupé horizontalement par la Tour (voir 47a). C'est en général encore plus désagréable pour le défenseur que le cas précédent, et ça peut être fatal même si le pion est en deuxième ou troisième rangée. Les positions 47c et 47d donnent des exemples pratiques dans lesquelles les joueurs ont fait preuve d'un grand savoir-faire.

Toujours avec ♚+♔ vs ♚, la section 48 porte sur le cas dans lequel le défenseur essaie de sauver la partie en donnant des échecs horizontaux au Roi adverse. Pour que cela ait une chance de fonctionner, il faut que la Tour soit suffisamment éloignée du Roi ; c'est ce que l'on appelle la *distance d'échec*, et le défenseur intérêt à ce qu'elle soit aussi grande que possible. Quelquefois, même si la distance d'échec est suffisante pour annuler, il est facile de se tromper, comme on le voit en 48a. Il arrive parfois que le Roi du défenseur se trouve devant le pion, mais ne puisse pas y rester à cause d'une menace de mat. Il importe alors de jouer le Roi du *petit côté* de l'échiquier, de façon à laisser à la Tour la distance d'échec maximale sur le côté opposé. La situation de base avec un pion-fou est couverte en 49a, mais si l'attaquant a un pion central, c'est plus compliqué, parce qu'en fonction de la position des Tours, il peut être impossible pour le défenseur d'obtenir la distance d'échec adéquate même si son Roi est du petit côté. Voir 49b et 49c pour les détails.

La situation avec Tour et pion-tour contre Tour est traitée à part, parce qu'elle est très différente de celle où le pion se trouve sur une autre colonne. Le défenseur a bien meilleures chances contre un pion-tour, en partie parce qu'il est facile pour le Roi de l'attaquant de se retrouver coincé devant le pion (voir 50a), si bien qu'il n'y a pas de réel équivalent à la position de Lucena. L'autre problème, pour l'attaquant, est que son Roi ne peut opérer que d'un seul côté du pion et est donc particulièrement exposé aux échecs horizontaux, parce qu'il ne peut pas aller se cacher de l'autre côté du pion. Quand la Tour de l'attaquant est devant le pion, cela permet parfois une défense surprenante appelée la *nulle de Vančura*, couverte à la section 51.

Nous examinons ensuite ♚+2♔ vs ♚. C'est généralement gagnant, sauf si les pions sont doublés, mais il y a beaucoup d'exceptions, par exemple si la Tour de l'attaquant est en position passive ou si les pions sont exposés à des attaques. La section 52 explique la méthode de gain générale et examine aussi les difficultés qui peuvent survenir. La section 53 regroupe des exemples pratiques révélateurs du type d'erreurs susceptibles de se produire dans le jeu à la pendule. Le cas de ♚+♔f+♔h vs ♚ fait généralement exception à la règle qui veut qu'une Tour et deux pions (non doublés) l'emportent contre une Tour, parce qu'avec les pions sur ces colonnes, le résultat est généralement la nulle. Cependant, il faut ajouter deux mises en garde. La première est que les pions gagnent s'ils sont suffisamment avancés, et la seconde est qu'en pratique il est incroyablement facile de commettre une erreur et de perdre une position théoriquement nulle. La section 54 devrait vous donner de bonnes bases sur la manière de jouer cette finale des deux côtés.

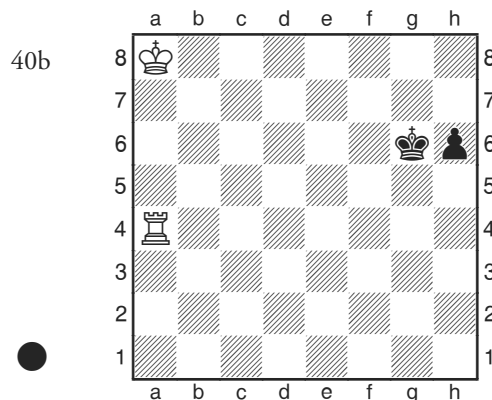
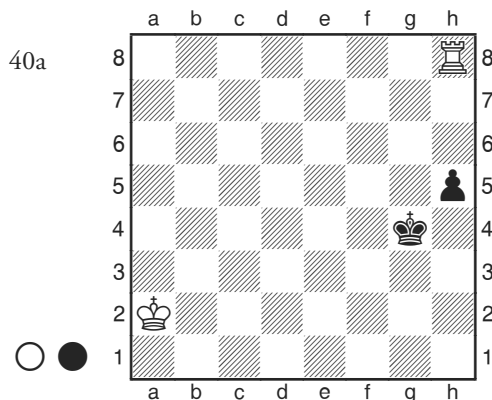
Passons aux positions avec davantage de pions. Les quelques sections suivantes examinent la situation dans laquelle l'un des deux camps possède un pion de plus. Si tous les pions sont sur la même aile, le résultat est en général la nulle, bien que le cas de ♚+4♔ vs ♚+3♔ puisse être délicat pour le défenseur, en fonction de la position de départ des pions (voir la section 55). Il arrive souvent des positions dans lesquelles le nombre de pions sur une aile est égal, mais où l'attaquant a un pion de plus sur l'autre aile. Il est avantageux pour le défenseur d'avoir sa Tour derrière le pion passé adverse, avec la Tour de l'attaquant devant le pion, bloquant son avance. Une bizarrerie de cette finale est que dans de nombreux cas l'attaquant n'a pas intérêt à pousser le pion en septième rangée, parce que ses chances peuvent être meilleures si le pion reste en sixième rangée. Cela est traité à la section 56. L'attaquant a de bien meilleures chances quand sa Tour est derrière le pion passé, parce que le défenseur est alors souvent forcé de bloquer le pion avec sa Tour, après quoi cette dernière est paralysée puisque le moindre mouvement permettrait au pion d'avancer. Voir la section 57 pour ce cas.

Les pions passés liés sont un gros atout dans tous les types de finales, mais ils ne garantissent pas la victoire. À la section 58, les pions liés sont opposés à un seul pion passé ou à des pions passés disjoints. En 58d, les deux camps ont des pions passés liés et il en résulte une spectaculaire bataille tactique.

Les quelques sections suivantes traitent des facteurs positionnels qui ont le plus d'influence en finale de Tours. Les faiblesses de pions peuvent permettre au Roi adverse de s'infiltrer et sont le sujet de la section 59. L'activité du Roi est spécialement importante en finale de Tours et il vaut parfois la peine de sacrifier un pion ou deux pour que le Roi puisse s'infiltrer dans les rangs adverses ; voir la section 60. Une Tour indélogeable en septième rangée peut à elle seule avoir une influence décisive, ainsi que nous le verrons à la section 61.

Les procédés tactiques sont communs en finale de Tours et nous consacrerons donc deux sections (la 62 et la 63) à expliquer les idées les plus courantes, qui ont rapporté beaucoup de points au fil des ans. Nombreuses sont les finales de Tours où l'attaquant ne dispose pas de moyen immédiat de progresser et doit manœuvrer pour améliorer sa position ; c'est en soi tout un art, comme nous le verrons à la section 64. La section 65 résume les principales idées qui peuvent aider à sauver une finale de Tours inférieure. Enfin, nous examinerons brièvement les finales avec quatre Tours à la section 66, en insistant particulièrement sur ce qui les différencie des finales avec une Tour contre une.

40. Tour contre pion (1)



Nombreuses sont les positions où une Tour bat un pion sans problème. Par exemple, si le Roi de la défense n'est pas près du pion, alors la Tour peut tout de suite aller chercher celui-ci. De même, si le Roi de l'attaquant peut occuper une case devant le pion, alors il ne faudra que quelques coups pour que le pion tombe.

Cependant, on rencontre en pratique beaucoup de cas où ce n'est pas si facile, parce que le Roi du défenseur est proche du pion et peut l'accompagner vers la promotion. C'est alors souvent une question de timing: le Roi de l'attaquant peut-il revenir à temps pour aider la Tour à stopper le pion?

Le diagramme illustre justement ce type de course. Si le trait aux Blancs, alors ils gagnent: **1.♖b2 h4 2.♙c2 h3 3.♙d2 ♙g3 4.♙e2 ♙g2** (4...h2 5.♙f1 coûte tout de suite le pion aux Noirs) **5.♗g8+ ♙h1 6.♙f3 ♙h2** (ou 6...h2 7.♗a8 et mat au coup suivant) **7.♗g3** et les Noirs doivent laisser prendre le pion.

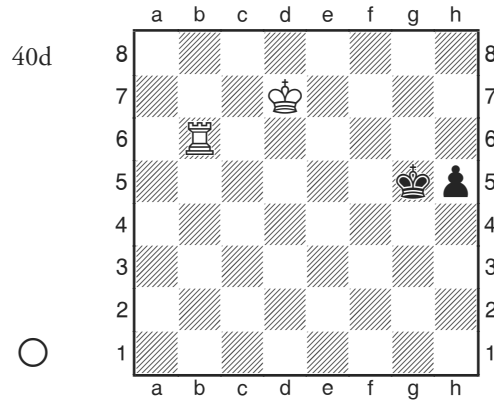
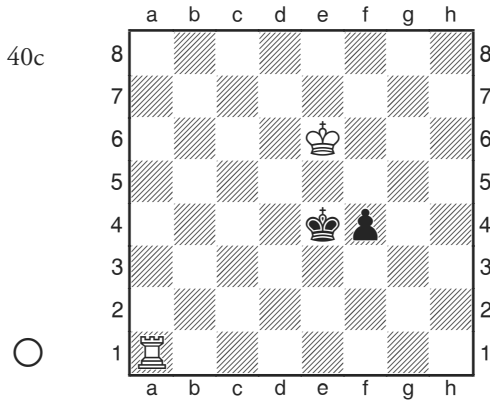
Si c'est aux Noirs de jouer, le tempo supplémentaire leur permet de faire nulle: **1...h4 2.♙b2 h3 3.♙c2 ♙g3 4.♙d2 h2 5.♙e2 ♙g2 6.♗g8+ ♙h1!** (une pointe importante; les Noirs doivent éviter 6...♙h3? 7.♙f2 et les Blancs gagnent après 7...h1♙ 8.♗h8+ ou 7...h1♘+ 8.♙f3 ♙h2 9.♗g7 et les Noirs perdent le Cavalier) et les Blancs ne peuvent pas gagner. Ils doivent éviter le pat, mais les Noirs répondent ...♙g2 et les Blancs doivent de nouveau faire échec pour éviter la promotion, répétant la position.

Si ces finales se résumaient à compter les coups, elles ne poseraient pas beaucoup de problèmes, mais il existe plusieurs finesses qui peuvent piéger le joueur imprudent.

Sur le diagramme, c'est aux Noirs de jouer et il semble qu'il soit égal qu'ils commencent par 1...h5 ou 1...♙g5, mais en fait un seul coup fait nulle. 1...h5? est une erreur à cause de 2.♗a5!, coupant le Roi noir. Après 2...h4 3.♙b7, les Noirs ne peuvent pas pousser le pion plus loin parce que 3...h3 4.♗a3 h2 5.♗h3 gagne le pion. Les Noirs ne peuvent donc qu'attendre par 3...♙h6, après quoi les Blancs gagnent en ramenant le Roi près du pion, par exemple par ♙c6, ♗d5, ♙c5, ♙d4, etc., en laissant tout le temps le Roi noir coupé.

Les Noirs peuvent faire nulle, mais ils doivent commencer par **1...♙g5!** (1...♙f5? est mauvais parce que les Noirs doivent perdre un tempo après 2.♙b7 h5 3.♙c6, et les Blancs gagnent alors par 3...♙g5 4.♙d5 h4 5.♙e4 ♙g4 6.♗a8 ♙g3 7.♙e3). Ensuite, **2.♙b7 h5 3.♙c6 h4 4.♙d5 h3 5.♙e4 h2 6.♗a1 ♙g4** sauve la partie, car le Roi noir peut atteindre g2.

La possibilité pour la Tour de créer à elle seule une barrière infranchissable pour le Roi adverse rend les finales de Tours fondamentalement différentes de tous les types de finales que nous avons rencontrés jusque-là dans ce livre. Ce pouvoir de la Tour est illustré par plusieurs exemples de ce chapitre.



Dans nos deux premiers exemples, il y avait un pion-tour. Y a-t-il des différences quand le pion est plus près du centre ?

Ici, le plan le plus évident est de repousser le Roi noir sur la première rangée à l'aide d'échecs latéraux. Cependant, cela ne gagne pas : après 1.♖a4+? ♔e3 2.♕e5 f3 3.♞a3+ ♔e2 4.♕e4 f2 5.♞a2+ ♔e1 6.♕e3, les Noirs font nulle par 6...f1♗+ 7.♕d3 ♗g3. Nous n'avons pas encore vu la finale de Tour contre Cavalier dans ce livre, si bien que c'est une bonne idée de jeter maintenant un coup d'œil à la section 68. La position après 7.♕d3 est une des positions de nulle standards de cette finale. Notez que si l'on décale la position de deux colonnes vers la droite, alors ce plan est gagnant, parce que les Noirs vont tout de suite perdre le Cavalier nouvellement promu (le coup équivalent à ...♗g3 déborderait de l'échiquier).

Néanmoins, les Blancs peuvent l'emporter dans la position ci-dessus. La ligne de gain est 1.♕f6! f3 2.♕g5 f2 3.♕g4 ♔e3 4.♕g3 ♔e2 5.♕g2, suivi de ♞f1 et le pion tombe. Curieusement, ce plan n'est possible que parce que le pion noir n'est *pas* un pion h et que les Blancs ont pu utiliser la colonne à droite du pion pour leur manœuvre de Roi.

Cette ligne est un exemple du principe général de Tour contre pion selon lequel il est favorable pour l'attaquant que les Rois se trouvent chacun d'un côté du pion. La raison en est que dans ce cas, le Roi du défenseur ne peut pas servir à tenir le Roi adverse à distance du pion. Quand les Rois sont du même côté du pion, le Roi de l'attaquant a beaucoup plus de mal à s'approcher du pion.

L'idée d'utiliser le Roi de la défense pour tenir à distance le Roi de l'attaquant est appelée *charge à l'épaule* (voir aussi la section 5) et on le retrouve souvent dans les finales de Tour contre pion(s).

Cette idée est quelquefois à la base de coups de défense improbables, comme nous allons le voir dans l'analyse suivante.

1.♞b5+

La ligne la plus embêtante pour les Noirs. Après 1.♕e6 h4 2.♕e5 h3 3.♞b8 ♕g4 4.♞g8+ ♔f3 5.♞h8 ♕g2 6.♕f4 h2, les Noirs annulent sans problème.

1...♕g4 2.♕e6 h4 3.♞b4+ ♕g5!

Il est plus important d'utiliser le Roi pour tenir en respect le Roi blanc que pour soutenir le pion, du moins pour le moment. Quand le pion aura davantage avancé, le Roi reviendra. Ce coup paradoxal est assez piègeur et on peut facilement l'oublier lors d'une partie.

3...♕g3? perd après 4.♕f5 h3 5.♞b3+ ♕g2 (ou 5...♕h4 6.♕f4 h2 7.♞b1 ♕h3 8.♕f3 ♕h4 9.♕g2 et le pion tombe) 6.♕g4 h2 7.♞b2+ ♕g1 8.♕g3 h1♗+ 9.♕f3 et le Cavalier est perdu.

4.♕e5 h3 5.♞b8

5.♕e4 h2 6.♞b1 ♕g4 fait nulle plus facilement.

5...♕g4 6.♕e4 ♕g3 7.♕e3 ♕g2!

Une deuxième finesse importante. Pas 7...h2? 8.♞g8+ ♕h3 9.♕f2 h1♗+ 10.♕f3 et les Blancs gagnent.

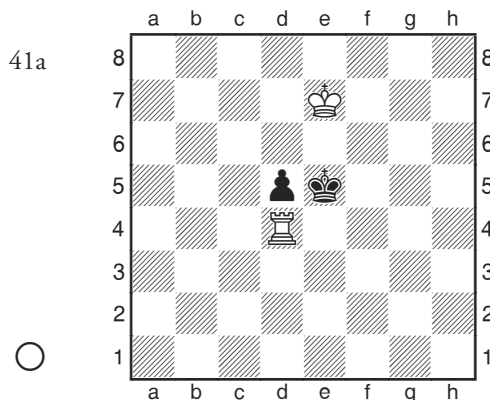
8.♞g8+ ♕f1!

Le seul coup pour faire nulle.

9.♞h8 ♕g2 10.♕e2 h2 11.♞g8+ ♕h1

C'est nulle, comme nous l'avons vu en 40a.

41. Tour contre pion (2)



R. Réti

Hastings and St Leonards Post, 1922

Nous avons déjà vu qu'il valait mieux pour l'attaquant que les Rois se trouvent des deux côtés du pion. Cela peut générer un jeu subtil.

1. ♖d2!

Les Blancs ne peuvent gagner qu'en perdant un tempo avec la Tour, de façon à prendre l'opposition au moment critique. 1. ♖d3! d4 2. ♖d1 est tout aussi beau, mais pas 1. ♖d1? d4 2. ♖d7 ♖d5 et les Blancs sont maintenant en zugzwang. Après 3. ♖c7 ♖c5 ou 3. ♖e7 ♖e5, les Noirs peuvent laisser le Roi du même côté du pion que le Roi blanc, tandis que 3. ♖d2 rapproche trop la Tour du Roi noir et conduit à la nulle après 3... ♖c4 4. ♖e6 ♖c3 (gagnant un tempo crucial) 5. ♖d1 d3 6. ♖e5 d2 7. ♖e4 ♖c2.

1...d4 2. ♖d1!

La pointe. La manœuvre de Tour des Blancs fait que les Noirs perdent l'opposition et sont donc eux-mêmes en zugzwang.

2...♖d5 3. ♖d7

Les Blancs ne doivent pas être trop pressés: 3. ♖f6? ne fait que nulle après 3... ♖e4 4. ♖g5 d3 5. ♖e1+ ♖f3!.

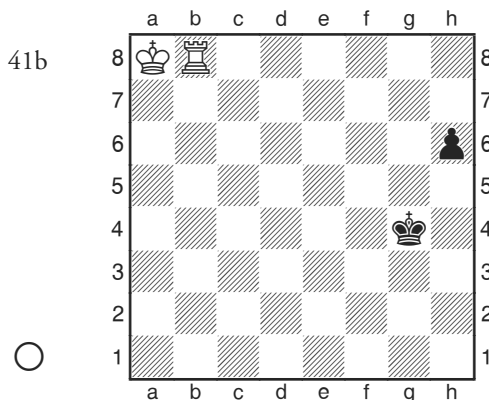
3...♖c4

Ou 3... ♖e4 4. ♖c6 et les deux rois se retrouvent de nouveau de part et d'autre du pion.

4. ♖e6 d3 5. ♖e5

Avec les Rois de chaque côté du pion, les Noirs ne peuvent pas tenir le Roi blanc à distance et le pion est bientôt perdu.

5...♖c3 6. ♖e4 d2 7. ♖e3 1-0



Il est parfois nécessaire pour la Tour de donner un échec préliminaire de façon à forcer le Roi adverse sur une position moins favorable.

On peut supposer que 1. ♖b7? est le coup le plus flexible, mais il ne mène qu'à la nulle après 1...h5 2. ♖g8+ ♖f4 3. ♖h8 ♖g4 4. ♖c6 h4 5. ♖d5 ♖g3 6. ♖e4 h3 7. ♖e3 (ou 7. ♖g8+ ♖f2) 7... ♖g2 et nous avons atteint une position de nulle vue en 40a. Une suite possible est 8. ♖g8+ ♖f1 9. ♖h8 ♖g2 10. ♖e2 h2 11. ♖g8+ ♖h1 et les Blancs ne peuvent pas gagner.

Voici la ligne gagnante:

1. ♖g8+! ♖f4 2. ♖h8 ♖g5

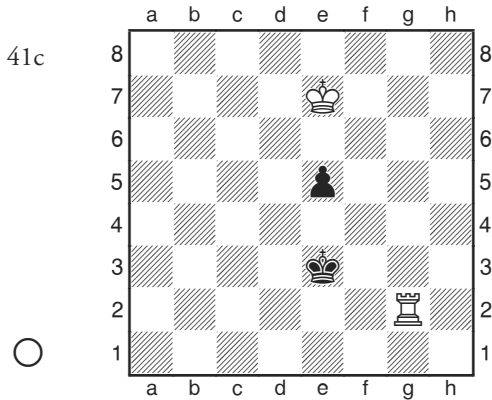
Le résultat des deux premiers coups a été de ramener le Roi noir de g4 en g5, et cela donne un tempo de plus aux Blancs.

3. ♖b7 h5 4. ♖c6 h4 5. ♖d5 ♖g4 6. ♖e4 ♖g3 7. ♖e3 h3 8. ♖g8+ ♖h2

Le Roi noir bloque le pion et les Blancs peuvent maintenant mater en quelques coups.

9. ♖f2 ♖h1 10. ♖g1+ ♖h2 11. ♖g3

C'est mat au coup suivant.



Y. Averbakh

2^e Prix spécial, Shakhmaty v SSSR, 1981

Cette position combine deux des idées que nous avons vues auparavant: s'assurer que les Rois soient sur des côtés opposés du pion et donner des échecs de Tour pour gagner du temps.

1. ♖e6!

Pas 1. ♜g5? ♕f4! 2. ♖f6 e4, ni 1. ♖d6? e4 2. ♜g5 ♖d2! (allant du même côté du pion que le Roi blanc) 3. ♜d5+ ♖c2 4. ♜e5 ♖d3 avec la nulle, car à la différence de la ligne principale, le Roi blanc ne peut pas aller en f5.

1...e4 2. ♜g5!

2. ♖e5? ♖f3 et 2. ♜a2? ♖f3 conduisent tous deux à la nulle. La Tour ne doit pas aller plus loin sur la colonne g, car elle se rendra plus tard sur la colonne e pour ralentir le pion adverse et il serait donc inefficace de la mettre en e7 ou e8 parce que le Roi blanc bloquerait son action.

2...♖d3

Après 2...♖f3, la suite est une image miroir de celle de la ligne principale: 3. ♜f5+! ♖g2 4. ♜e5 ♖f3 5. ♖d5 e3 6. ♖d4 e2 7. ♖d3 et le pion tombe. 2...♖e2 est encore plus simple puisque 3. ♖e5 e3 4. ♖e4 ♖d2 5. ♜d5+ ♖e2 6. ♜d3 gagne le pion.

3. ♜d5+!

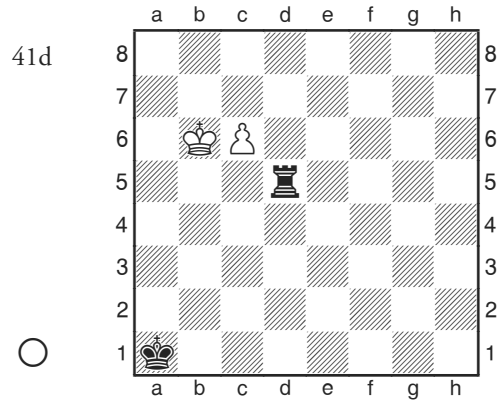
La finesse « échec de Tour » entre en jeu. Les Blancs transfèrent leur Tour sur la meilleure case, e5, avec gain de temps.

3...♖c2 4. ♜e5 ♖d3 5. ♖f5

Le Roi avance de l'autre côté du pion que le Roi adverse et le pion tombe en quelques coups.

5...e3 6. ♖f4 e2 7. ♖f3

Les Blancs gagnent.



F. Saavedra (corrigeant J. Barbier)

Glasgow Weekly Citizen, 1895

Si le pion est très avancé, alors il existe quelques rares cas où le camp avec le pion peut même l'emporter. Si vous n'avez encore jamais vu cette position célèbre, attendez-vous à une surprise.

1. c7 ♜d6+

La seule chance pour les Noirs de sauver la partie est de commencer à faire échec au Roi, parce que si les Blancs arrivent à faire Dame, alors ils auront une finale gagnante de Dame contre Tour (voir la section 86).

2. ♖b5

Le Roi redescend l'échiquier. 2. ♖b7? ♜d7 et 2. ♖c5? ♜d1 conduisent immédiatement à la nulle.

2...♜d5+ 3. ♖b4 ♜d4+ 4. ♖b3

L'alternative 4. ♖c3 ♜d1 5. ♖c2 est tout aussi bonne et transpose dans la ligne principale.

4...♜d3+ 5. ♖c2

Les Blancs passent sur la colonne c quand il n'y a plus de risque d'enfilade. Apparemment, tout est perdu pour les Noirs, mais ils trouvent une défense extraordinaire.

5...♜d4!

Maintenant, 6. c8 ♜? ♜c4+ 7. ♜xc4 fait pat, tandis que 6. ♖c3 ♜d1 et 6. ♖b3 ♜d3+ ne font que revenir en arrière. Mais les Blancs finissent par avoir le dernier mot.

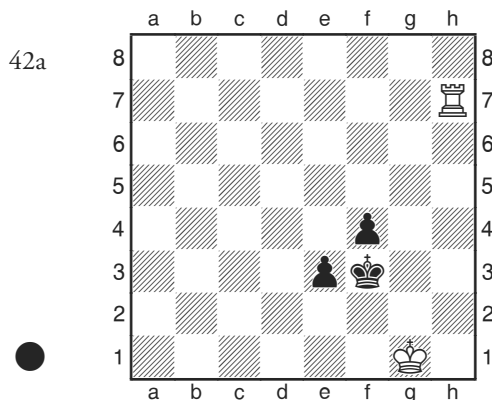
6. c8 ♜!

Un coup étonnant qui menace mat par 7. ♜a8+ ; la réponse est forcée.

6...♜a4 7. ♖b3

Les menaces 8. ♜c1# et 8. ♖xa4 permettent de gagner la Tour, donc les Blancs gagnent.

42. Tour contre deux pions passés liés



Adams - Salov

Wijk aan Zee (blitz) 1998

La finale de Tour contre deux pions est intéressante parce que, selon les circonstances, elle peut aboutir à un gain pour la Tour, une partie nulle ou un gain pour les pions. La première chose à noter est que si le camp avec la Tour arrive à mettre le Roi devant les pions, alors il l'emporte presque toujours.

Dans la position du diagramme, les Blancs menacent de jouer ♔f1 , qui assurerait la victoire. La partie a continué par :

1...♗e2

Après $1...♗e2$, nous avons un gain typique du cas où les pions sont bloqués : $2.♔f1 f3$ $3.♖f7 ♕d3$ (ou $3...e2+ 4.♗f2$) $4.♗e1! ♗e4$ ($4...f2+ 5.♗f1 ♕d2$ $6.♖d7+ ♗c2$ $7.♗e2$ et les pions vont tomber) $5.♖f8$ et les Noirs sont en zugzwang, ce qui va leur coûter les deux pions d'ici quelques coups.

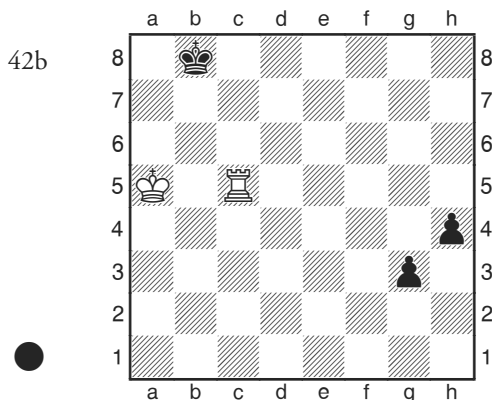
2.♖f7?

Eh oui, ce n'était qu'une partie blitz! Les Blancs pouvaient gagner par $2.♖h2+! ♕d1$ (ou $2...♗e1$ $3.♗g2 ♗e2$ $4.♖h1 f3+ 5.♗g3 f2$ $6.♗g2 ♕d2$ $7.♗f3$ et le Roi noir est chassé du voisinage des pions) $3.♖a2 f3$ $4.♖a1+ ♗e2$ $5.♖b1 ♕d3$ $6.♗f1 ♕d2$ $7.♖a1 ♕d3$ $8.♗e1$ et le Roi blanc est bien placé devant les pions.

2...f3 3.♖f6 ♕d2!

Les Noirs donnent un pion pour s'assurer la nulle avec l'autre.

4.♖xf3 e2 5.♖f2 ♕d1 6.♖xe2 ♗xe2 1/2-1/2



Si les pions sont loin des deux Rois, la Tour ne peut pas les arrêter si les deux pions sont sur la sixième rangée ou s'il y en a un sur la septième et l'autre sur la cinquième. Sinon, la Tour peut non seulement arrêter les pions, mais même les gagner. Par exemple, si le Roi blanc était en a2 sur le diagramme ci-dessus, alors les Blancs au trait pourraient aller chercher les pions par ♖g5 , ♖g4 , ♖xh4 et ♖g4 , mais les Noirs au trait gagneraient par $\dots g2$ ou $\dots h3$.

Quelquefois, le camp avec la Tour peut annuler une position qui semble désespérée en créant des menaces contre le Roi adverse. Dans la position du diagramme ci-dessus, les pièces sont bien placées pour cela et les Blancs peuvent sauver la partie même si les deux pions noirs peuvent atteindre la sixième rangée :

1...g2

Ou $1...h3$ $2.♗b6 h2$ ($2...g2$ $3.♖g5$ transpose dans la ligne principale) $3.♖h5 ♗c8$ $4.♗c6 ♕d8$ $5.♗d6 ♗e8$ $6.♗e6 ♗f8$ $7.♗f6 ♗g8$ $8.♖g5+$ et on peut ramener le Roi noir en f8 avec des échecs.

2.♖g5 h3 3.♗b6 ♕c8

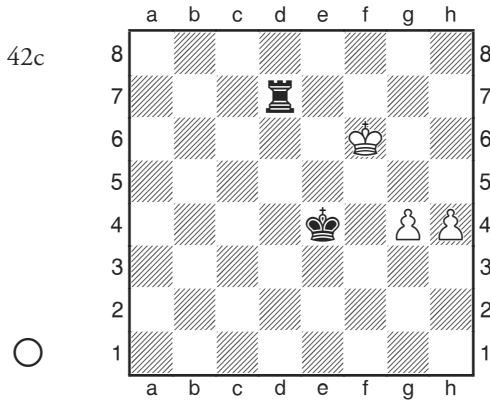
La seule façon de jouer pour le gain est de se diriger vers l'aile-roi.

4.♗c6 ♕d8 5.♗d6 ♗e8 6.♗e6 ♗f8 7.♗f6 h2 8.♖a5!

Le coup clé. $8.♖b5?$ ne marche pas, car les Blancs n'ont pas de bon coup après $8...♗e8$ $9.♗e6 ♕d8$ $10.♗d6 ♗c8$.

8...♗g8 9.♖g5+ ♗f8 10.♖a5! ♗e8 11.♗e6 ♕d8 12.♗d6 ♗c8 13.♗c6 ♗b8 14.♖b5+

Nulle, car les Noirs ne peuvent pas échapper aux échecs et aux menaces de mat.



Narciso Dublan - Lariño Nieto

Calvià (par équipe) 2007

Il est facile de se tromper dans les finales de Tour contre deux pions. Dans le diagramme ci-dessus, les Blancs doivent choisir quel pion pousser.

1.g5?

Une erreur qui donne accès au Roi noir à f5.

1.h5! aurait fait nulle: 1...♖d6+ (1...♔f4 2.g5 ♖d6+ 3.♔e7! ♖a6 4.g6 ♔g5 5.g7 ♖a8 6.♔f7 ♖a7+ 7.♔f8 ♔f6 8.g8♔+ ♔e6 fait nulle après 9.h6 ou 9.♖h6) 2.♔g5! (encore l'idée de la charge à l'épaule; le principal objectif des Blancs est de tenir le Roi adverse à distance) 2...♔e5 (ou 2...♔f3 3.h6 ♖d5+ 4.♔g6 ♔xg4 5.h7 ♖d8 6.♔g7 avec la nulle) 3.h6 ♔e6 4.h7 ♖d8 5.♔g6 et les Blancs font facilement nulle.

1...♖d6+ 2.♔e7 ♖a6 3.h5 ♔f5

Le Roi noir joue ici un rôle beaucoup plus actif que dans la note au premier coup blanc.

4.g6 ♖a7+ 5.♔f8 ♔f6 6.♔g8 ♖a5?

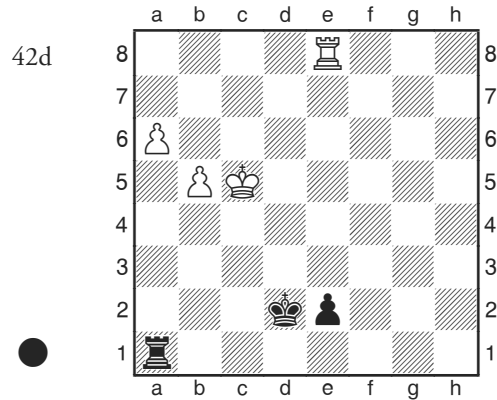
Juste quand les Noirs ont un gain facile, ils font à leur tour une erreur et laissent les Blancs s'échapper. Ils auraient pu gagner avec un coup d'attente comme 6...♖b7. Ensuite, 7.♔h8 ♖b5 est gagnant, parce que le pion h va tomber avec échec: 8.g7 ♖xh5+ 9.♔g8 ♖g5 10.♔h8 ♔f7 (mais pas 10...♖xg7?? pat) et mat en quelques coups.

7.g7

Maintenant, les Blancs sauvent la partie grâce à une sous-promotion en Cavalier.

7...♖xh5 8.♔f8 ♖a5 9.g8♔+ ♔e6 10.♖h6

C'est une nulle standard (voir la section 68) et les Noirs ont fini par renoncer à chercher le gain.



Topalov - Beliavsky

Linares 1995

Bien évaluer les finales de Tour contre deux pions représente un aspect important des finales de Tours en général, parce qu'elles se produisent souvent après qu'un camp a donné la Tour pour un pion passé.

La partie s'est achevée par:

1...e1♖? 2.♖xe1 ♔xe1

Les Blancs gagnent aussi après 2...♖xe1 3.a7 ♖a1 4.b6.

3.♔b6!

À première vue, 3.b6 est fort, puisque 3...♖xa6? perd après 4.b7 et le pion sera promu, mais l'échec intermédiaire 3...♖a5+! sauve la situation. Cette idée mérite d'être notée, car elle est souvent oubliée en pratique.

3...♔d2 4.♔a7! 1-0

C'est le pion b qui sera promu, et non le pion a. 4.a7? ne fait que nulle après 4...♔c3 5.♔b7 ♔b4 6.b6 ♔b5 (attaquer le pion arrière avec le Roi est une idée de défense standard). Le coup du texte est décisif, car les Blancs vont gagner la Tour pour le pion b tout en conservant le pion a.

Dans ses notes pour *l'Informateur*, Mikhalchishin présentait toute cette finale comme clairement gagnante, mais les Noirs ont en fait la nulle dans la position du diagramme avec l'étonnant **1...♔d3!** (1...♖a3! annule aussi, mais est plus compliqué). La pointe est que ni a7 ni b6 ne sont possibles pour le moment, et donc les Noirs gagnent de fait un tempo. Après **2.♔b6** (2.b6 ♖a5+ fait toujours nulle) **2...e1♖ 3.♖xe1 ♖xe1**, le Roi des Noirs est une case plus près des pions, et ils font facilement nulle après **4.a7** (4.♔a7 ♖e7+ annule aussi) **4...♖a1 5.♔b7 ♔c4 6.b6 ♔b5**.

Les finales de Dames

Les finales de Dames ne sont pas importantes seulement en elles-mêmes, mais aussi parce qu'elles peuvent survenir à partir de finales de pions quand il y a une ou plusieurs promotions. La finale la plus élémentaire de cette catégorie est celle de Dame contre pion. Hormis une poignée d'exceptions, la Dame (au trait) l'emporte toujours, sauf si le pion est en septième rangée. Dans ce cas, cependant, le pion fait généralement nulle, pourvu qu'il soit sur la colonne a, c, f ou h. Il y a toutefois deux conditions à cela : la première est que le Roi du défenseur doit soutenir le pion et la seconde est que le Roi de l'attaquant ne doit pas être trop près. Qu'est-ce au juste que « trop près » ? La réponse à cette question assez délicate se trouve dans les sections 76 (pour le pion-tour) et 77 (pour le pion-fou).

Ensuite, un rapport matériel très important est celui de Dame et pion contre Dame. Cette finale est bien connue pour être pleine d'embûches et l'approfondir demanderait certainement tout un livre. Cependant, comme c'est souvent le cas pour la théorie des finales, même si les détails concrets sont plutôt confus et compliqués, les principes généraux le sont beaucoup moins. Le premier point est que si le défenseur peut mettre son Roi devant le pion, le résultat est presque toujours la nulle (78a). Si le défenseur ne peut pas mettre son Roi devant le pion, l'attaquant a de bonnes chances avec un pion-fou ou un pion central. La seule chance du défenseur est que son Roi soit assez près du pion, et en particulier, si les Blancs, par exemple, ont un pion e, un bon emplacement pour le Roi du défenseur est h8 (78c).

Le pion-fou est celui qui offre les meilleures chances de gain. Dans ce cas, la situation est assez similaire à celle d'un pion central, sauf que le refuge susdit en h8 n'existe plus. Ainsi, si le Roi du défenseur n'a aucune chance de se mettre devant le pion, la position est en général perdue (79a).

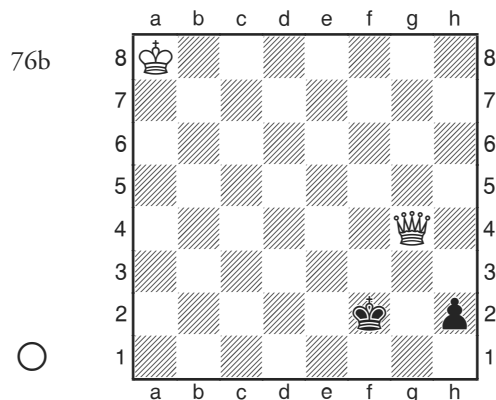
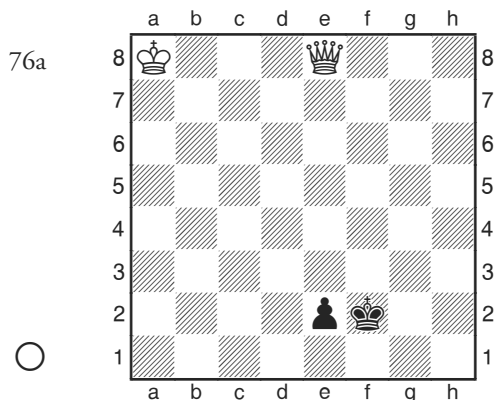
Pour une raison mystérieuse, le cas du pion-cavalier survient couramment en pratique. Le défenseur dispose alors d'une nouvelle possibilité : si les Blancs, par exemple, ont un pion b, il y a encore des chances de nulle si le Roi noir peut venir devant le pion, mais, souvent, les Noirs peuvent aussi annuler si le Roi se trouve dans le coin h1. Le refuge en h1 permet parfois de faire nulle même si le pion atteint la septième rangée. Bien sûr, avec un pion noir, le Roi blanc doit se diriger vers h8 (79b). Les chances de nulle du défenseur sont bien meilleures si son adversaire a un pion-tour. Encore une fois, la meilleure place pour le Roi de la défense (en supposant qu'il ne peut pas aller devant le pion) consiste à se diriger vers le coin opposé à celui de la case de promotion sur la grande diagonale. À moins que le pion ne soit très avancé ou que le Roi du défenseur soit mal placé, la plupart des positions avec un pion-tour sont nulles (79c).

Si l'on passe aux finales de Dames avec plus de pions, la Dame est une pièce d'attaque très puissante, et même s'il est improbable qu'elle arrive toute seule à mater, l'échec perpétuel est une réelle possibilité et représente souvent la seule chance pour le défenseur de sauver la partie. Aussi la sécurité du Roi de l'attaquant est-elle une considération importante. Même une légère différence dans la position des pions autour du Roi peut altérer le résultat de la partie (comparez 80a à 80b). L'échec perpétuel peut survenir comme un coup de tonnerre dans un ciel serein, comme dans l'occasion manquée que l'on verra en 80c. Il vaut la peine de garder à l'esprit que la Dame peut faire mat avec l'aide du Roi ou d'un pion. 80d est un exemple amusant des situations malencontreuses que l'on rencontre parfois en finale de Dames.

En finale de Dames, les pions passés sont très importants parce que la Dame n'a besoin de personne pour escorter un pion vers sa case de promotion. Ainsi, si les Blancs ont la Dame en a1 et un pion en a4 bloqué par la Dame adverse en a5, les Blancs peuvent continuer par ♙a3-b3-b5, délogeant la Dame noire et forçant l'avance du pion. Les pions passés sont aussi utiles au défenseur : un fort pion passé peut lui permettre de sauver la partie quel que soit le nombre de pions qu'il ait en moins (81c). Les pions passés sont beaucoup plus dangereux quand ils sont soutenus par le Roi ; par conséquent, comme dans tant de finales, l'activité du Roi est un facteur important. Nous verrons cela à la section 82. J'ai déjà mentionné l'importance de la possibilité d'un échec perpétuel et l'attaquant a souvent besoin de calculer s'il peut échapper à une série d'échecs. Il est étonnant de voir à quel point c'est souvent possible, en particulier quand la Dame de l'attaquant est centralisée. C'est le sujet de la section 83.

Enfin, la section 84 traite le cas familier où un camp a un pion de plus, avec tous les pions sur la même aile. Avec des Dames, les chances de gain ne sont pas particulièrement grandes, surtout si le défenseur peut disposer ses pions dans la formation optimale (du point de vue des Noirs, g6 et h5 avec deux pions, ou f7, g6 et h5 avec trois pions). En 84d, l'attaquant n'est pas parvenu à progresser même dans une situation relativement favorable.

76. Dame contre pion (1)



En général, une Dame bat un pion sans difficulté. Il ne peut y avoir de problème que quand le pion est en septième rangée, menaçant de faire Dame (il existe une poignée d'exceptions où la position est nulle avec un pion en sixième rangée, mais elles sont si rares que l'on peut sans risque faire l'impasse dessus). Supposons que ce sont les Blancs qui ont la Dame, que le trait est aux Blancs et que le Roi noir soutienne son pion. Dans ce cas, la règle générale est que les Blancs gagnent toujours si le pion est sur la colonne b, d, e ou g.

À partir du diagramme ci-dessus, le plan de gain consiste à forcer le Roi noir à aller en e1, bloquant le pion. Cela donne un tempo aux Blancs pour rapprocher leur Roi. On répète encore et encore la même procédure, jusqu'à ce que le Roi soit suffisamment près pour assurer le gain.

1. ♖f7+ ♜g2 2. ♖e6

La première étape consiste à approcher la Dame en zigzag.

2... ♜f2 3. ♖f5+ ♜g2 4. ♖c4+ ♜f2 5. ♖f4+ ♜g2 6. ♖e3 ♜f1 7. ♖f3+

Maintenant, le Roi adverse doit aller en e1 et les Blancs disposent d'un tempo pour jouer leur Roi.

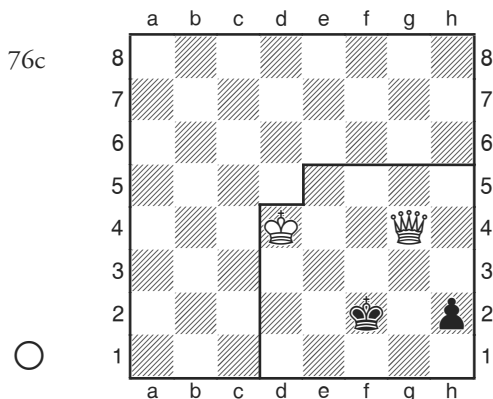
7... ♜e1 8. ♜b7 ♜d2 9. ♖f2 ♜d1 10. ♖d4+ ♜c2 11. ♖e3 ♜d1 12. ♖d3+ ♜e1

Les Blancs ont encore un tempo libre.

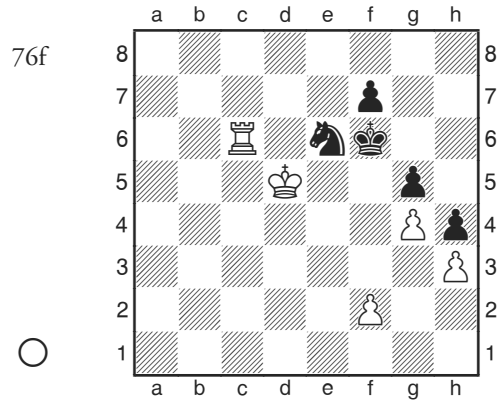
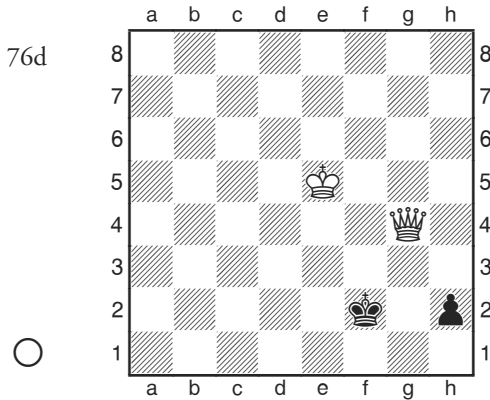
13. ♜c6 ♜f2 14. ♖d2 ♜f1 15. ♖f4+ ♜g2 16. ♖e3 ♜f1 17. ♖f3+ ♜e1 18. ♜d5 ♜d2 19. ♖f2 ♜d1 20. ♖d4+ ♜c2 21. ♖e3 ♜d1 22. ♖d3+ ♜e1 23. ♜e4 ♜f2 24. ♖f3+ ♜e1 25. ♜d3

Le Roi des Blancs est maintenant si près qu'ils peuvent forcer le mat en quelques coups.

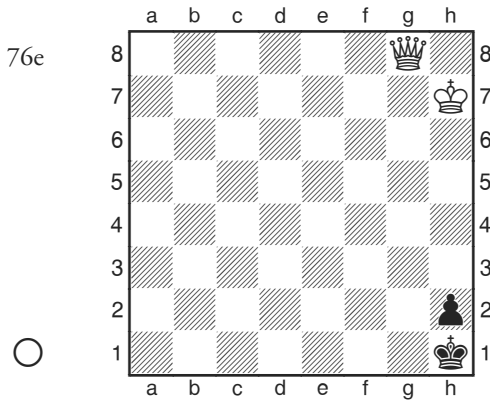
Nous passons maintenant au cas d'un pion a ou h. Le résultat dépend alors de la position du Roi blanc. Si ce dernier est loin, alors la position est nulle. Le diagramme ci-dessus montre pourquoi. Bien que la Dame se soit approchée en zigzag du pion, les Blancs ne peuvent pas progresser. Après 1. ♖h3 ♜g1 2. ♖g3+ ♜h1, le Roi noir a été forcé de venir devant le pion, mais cela ne libère pas un tempo pour que les Blancs jouent leur Roi, car les Noirs seraient alors pat.



Les Blancs peuvent gagner si le Roi se trouve dans la zone indiquée sur le diagramme ci-dessus. S'il est par exemple en d4, les Blancs gagnent par 1. ♖h4+ ♜g2 (ou 1... ♜g1 2. ♜e3) 2. ♜e3! h1 ♖ (les Noirs font Dame, mais le Roi blanc est assez près pour une attaque de mat) 3. ♖g4+ ♜h2 (ou 3... ♜f1 4. ♖e2+ ♜g1 5. ♖f2#) 4. ♜f2 et les Noirs vont se faire mater en quelques coups.



Et si le Roi blanc est en e5, une méthode similaire marche: **1. ♖e4 ♙g1 2. ♖e1+ ♙g2 3. ♙f4! h1 ♚ 4. ♖e2+ ♙g1** (ou **4... ♙h3 5. ♖g4+ ♙h2 6. ♖g3#**) **5. ♙g3** et c'est de nouveau mat en quelques coups. Cette méthode gagne si le Roi blanc est à une case de f4 ou g4, tandis que la méthode de 76c gagne si le Roi blanc est à une case de e3 ou e2. Cela explique la zone de gain donnée en 76c.



Il y a toujours quelques exceptions, et ce diagramme en donne un exemple intéressant. Les Blancs au trait gagnent bien que leur Roi soit en dehors de la zone de gain de 76c, parce que le Roi noir part de la case inférieure h1 : **1. ♙g6!** (levant le pat avec gain de tempo, et amenant ainsi le Roi dans la zone de gain) **1... ♙g1 2. ♙f5+ ♙f2** (maintenant que le Roi est dans la zone, les Blancs gagnent comme en 76d) **3. ♖d5 ♙g1 4. ♖d1+ ♙g2 5. ♙g4 h1 ♚ 6. ♖e2+ ♙g1 7. ♙g3** et les Blancs vont vite faire mat.

G. Shahade - Salman

US Masters, Waikiki 1998

La finale de Dame contre pion arrive souvent à partir de finales plus complexes, surtout des finales de pions. Au diagramme ci-dessus, les Blancs auraient probablement pu gagner autrement, mais rendre la qualité leur a permis de forcer une finale gagnante comparable à 76d.

1. ♖xe6+!

Un coup bien calculé qui conduit tout droit au gain.

1... ♙xe6+ 2. ♙d6 ♙f7 3. ♙d7 ♙f6 4. ♙e8 ♙e5

Après **4...e5 5. ♙d7!** suivi de ♙d6, les Noirs vont inévitablement perdre tous leurs pions, alors ils décident de tenter une contre-attaque.

5. ♙f7 ♙f4 6. ♙xe6 ♙f3 7. ♙f5 ♙xf2 8. ♙xg5 ♙g3 9. ♙f5

9. ♙h5 gagne aussi, car le Roi arrive encore dans la zone de gain donnée en 76c.

9... ♙xh3 10. g5 ♙g2

Jouer le Roi sur la colonne g permet aux Blancs de faire Dame avec échec, mais après **10... ♙h2** les Blancs gagnent par **11. g6 h3 12. g7 ♙h1 13. g8 ♚ h2 14. ♙g4 ♙g2 15. ♖a2+ ♙g1 16. ♙g3**, suivi du mat.

11. g6 h3 12. g7 h2 13. g8 ♚+ ♙f2

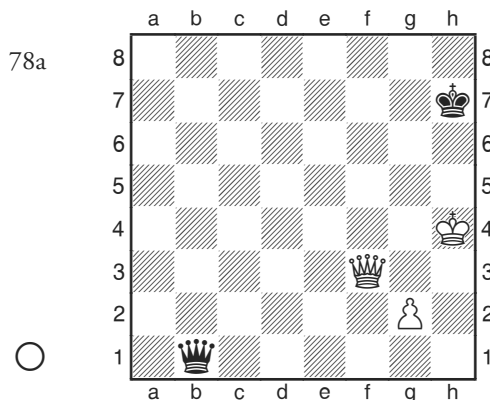
Les Blancs gagnent comme en 76d.

14. ♖d5 ♙g1 15. ♖d1+ ♙g2 16. ♙g4 h1 ♚ 17. ♖e2+ ♙g1 18. ♙g3 ♖f3+

Une dernière tentative désespérée: prendre de la Dame fait pat, mais les Blancs sont conscients du danger.

19. ♙xf3 1-0

78. Dame et pion contre Dame (1)



Carlsen - Aronian

Elista Ct (10) 2007

La finale de Dame et pion contre Dame se rencontre souvent en pratique, résultant soit d'une finale de Dames avec plus de pions soit d'une finale de pions dans laquelle les deux camps font Dame. C'est malheureusement l'une des finales les plus déroutantes aux échecs.

Le premier point clé est que si le défenseur parvient à mettre le Roi devant le pion, le résultat est presque toujours la nulle. Cependant, il faut encore faire attention, ainsi que le montre la position ci-dessus.

1. ♖f7+ ♜h8 2. ♜h5+ ♝g7 3. ♜g4+ ♜h7 4. ♜h5+ ♝g7 5. ♜e5+ ♜h7 6. ♜d5 ♝g7 7. ♜d4+ ♜h7 8. ♜d7+ ♜h8?!

On pouvait en toute sécurité parer l'échec par 8... ♝g6, après quoi il aurait été plus difficile pour les Blancs d'avancer leur Roi.

9.g4 ♜h1+?!

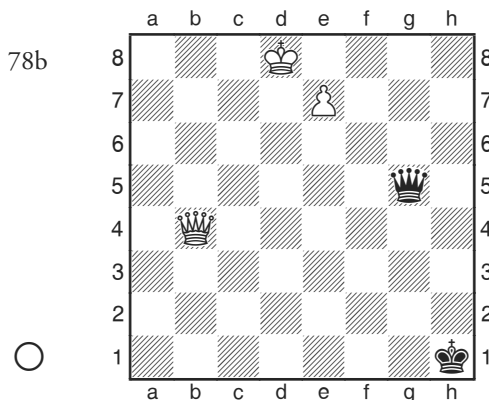
Il est risqué de provoquer l'avance du Roi par des échecs. Pas 9... ♜h7+? 10. ♜xh7+ ♜xh7 11. ♜h5 et les Blancs gagnent, mais 9... ♜g6 10. ♜d8+ ♜h7, après quoi le Roi blanc ne peut pas avancer plus loin, était meilleur.

10. ♝g5 ♜c1+?

Finissant par perdre le demi-point, qui aurait pu être sauvé par 10... ♜e4 11. ♜f6 (11. ♜h6 ♜e6+! force le pat) 11... ♜f3+ 12. ♜f5 ♜c6+ 13. ♜f7 ♜c7+ et les Blancs ne peuvent pas progresser.

11. ♝g6 ♜b1+ 12. ♜f5 1-0

Puisque 12... ♜b6+ 13. ♜f6+ ♜xf6+ 14. ♜xf6 ♝g8 15. ♜g6 ♜h8 16.g5 gagne pour les Blancs.



Quand le Roi du défenseur ne peut pas venir devant le pion, l'attaquant a de bonnes chances de gain s'il a un pion c, d, e ou f. Prenons un exemple simple avec le pion déjà en septième rangée.

1. ♜d4

Centraliser la Dame est en général une bonne stratégie. Les Blancs menacent maintenant de gagner par 2. ♜d7 ♜b5+ 3. ♜c7 ♜a5+ 4. ♜d6 ♜a6+ 5. ♜e5 et les échecs des Noirs se tarissent du fait de la possibilité d'interposer la Dame blanche avec échec en e4 ou d5. Une fois que les échecs des Noirs s'arrêtent, les Blancs gagnent facilement; par exemple, 5... ♜c8 6. ♜h4+ ♝g2 7. ♜g5+ avec un échec en f5 ou h5 à suivre. L'idée d'exploiter la position du Roi noir pour s'interposer avec échec est l'une des idées clés de toute la finale de ♜+♜ vs ♜. Cela veut aussi dire que même un petit changement dans la position du Roi noir peut forcer les Blancs à changer toute leur stratégie.

1... ♜h2

1... ♜g2 ne change rien aux échecs en e4 et d5, si bien que les Blancs peuvent gagner en exécutant leur menace par 2. ♜d7, etc.

2. ♜d7 ♜b5+ 3. ♜c7 ♜a5+ 4. ♜b6!

Les Blancs adoptent un plan différent pour profiter de la nouvelle position du Roi noir.

4... ♜c3+

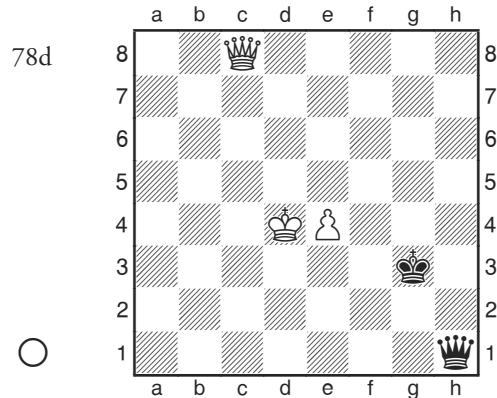
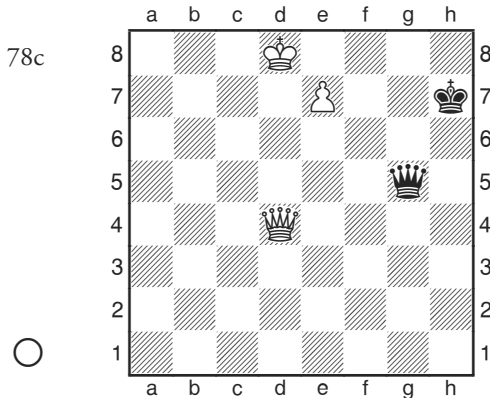
Forcé, car 4... ♜e5+ se heurte à 5. ♜d6.

5. ♜b8 ♜h8+

Les Noirs ne peuvent pas faire échec sur la diagonale h2-b8.

6. ♜d8 ♜b2+ 7. ♜c8

et les Blancs gagnent, puisqu'un échec sur la colonne c se heurte à ♜c7+.



Burmakin - Hernández Carmenates

Albacete 2007

Cependant, toutes les positions ne sont pas gagnantes, même avec le pion en septième rangée. Avec le pion en e7, un clouage en diagonale peut permettre aux Noirs de se défendre pourvu que leur Roi se trouve dans le coin h8. Là, le Roi noir restreint les possibilités de manœuvres des Blancs sans leur laisser la possibilité d'interposer la Dame avec échec.

1. ♖d7

1. ♜d6 ♙g7 n'est pas un progrès pour les Blancs.

1... ♜b5+ 2. ♙e6

Ou 2. ♙c7 ♜a5+ 3. ♜b6 ♜e5+ 4. ♜d6 ♜a5+ et les Noirs font nulle parce qu'aucune interposition de la Dame blanche ne peut se faire avec échec quand le Roi noir est caché en h7.

2... ♜e2+ 3. ♙d6

Ou 3. ♜e5 ♜a6+ 4. ♜d6 ♜c4+ 5. ♙d7 ♜g4+ 6. ♙d8 ♜g5 et les Blancs ne progressent pas.

3... ♜a6+ 4. ♙e5 ♜b5+ 5. ♜d5 ♜b2+ 6. ♙e6 ♜b6+ 7. ♜d6 ♜e3+ 8. ♙f7 ♜f3+ 9. ♜f6 ♜b3+

Il n'y a pas moyen d'échapper au bombardement d'échecs et la position est donc nulle.

Le fait que la position ci-dessus soit nulle a un impact profond sur les positions avec un pion e moins avancé. Celles-ci tendent à être nulles si le Roi noir peut atteindre le coin h8 à temps, mais sont sinon perdues.

Alors que les principes généraux de ♜+♙ vs ♜ ne sont sans doute pas très compliqués, on ne risque pas d'exagérer quand on dit que cette finale est extrêmement difficile à jouer devant l'échiquier, et même de très forts joueurs commettent souvent des erreurs majeures.

Cette position est gagnante car le Roi noir ne peut pas atteindre le coin h8.

1. ♜c7+ ♙f3 2. ♜f7+ ♙g4?!

Cela facilite grandement la tâche des Blancs, car ils peuvent avancer le pion directement. 2... ♙e2! était une meilleure défense, car 3.e5? ♜a1+ 4. ♙e4 ♜b1+ annule tout de suite. Ainsi, les Blancs doivent manœuvrer avant d'avancer le pion; par exemple, 3. ♜f5 ♜h4 4. ♙d5 ♜d8+ 5. ♙e6 ♜e8+ 6. ♙f6 ♜f8+ 7. ♙g5 ♜g7+ 8. ♙f4 ♜d4 9. ♜b5+ ♙e1 10. ♙f5 ♜f2+ 11. ♙e6 ♜a2+ 12. ♜d5 ♜a6+ 13. ♙f5 ♜f1+ 14. ♙g6 ♜g2+ 15. ♙f7 ♜f3+ 16. ♜f5 ♜b3+ 17. ♜e6 ♜f3+ 18. ♙e7 ♜a3+ 19. ♙f6 ♜f8+ 20. ♙g6 et maintenant on ne peut pas empêcher l'avance du pion.

3. ♜f5+

Permet non seulement d'avancer le pion, mais aussi de couper le Roi noir du coin h8.

3... ♙g3 4.e5 ♜a1+ 5. ♙d5?!

Les Blancs tentent d'amener leur Roi en g6 sans autoriser la réponse ... ♜g8+, et cela aurait pu être obtenu plus facilement par 5. ♙c5! ♜a5+ 6. ♙c6 ♜a4+ 7. ♙c7 ♜a7+ 8. ♙d8 ♜a5+ 9. ♙e8 ♜a8+ 10. ♙e7 ♜b7+ 11. ♙f6.

5... ♜a8+ 6. ♙d6 ♜b8+?!

6... ♜d8+! aurait forcé les Blancs à essayer un autre plan, car 7. ♙e6? ♜c8+ 8. ♙f6 ♜f8+ 9. ♙g5 ♜g7+ conduit à la nulle.

7. ♙e7 ♜c7+ 8. ♙f8 ♜c5+ 9. ♙f7 ♜d5+ 10. ♙g7 ♜c5

Ou 10... ♜b7+ 11. ♙g6, suivi de e6. Le reste est facile.

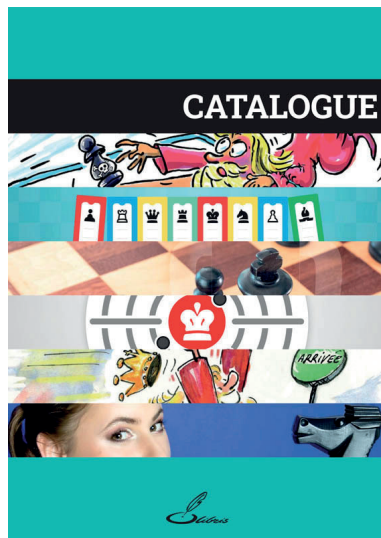
11. ♙g6 ♜c7 12.e6 ♜c6 13. ♜f6 ♙g4 14.e7 ♜e8+ 15. ♙g7 ♜c8 16. ♜g6+ 1-0

CES QUELQUES EXTRAITS VOUS ONT PLU ?

Procurez-vous le livre entier sur :

OLIBRIS.FR

Découvrez les catalogues Olibris :



Catalogue complet



Catalogue numérique

CLIQUEZ ICI !



Aux échecs, **la fin de partie, ou « finale », est une phase connue comme délicate.** Une erreur y est souvent fatale, et l'on peut facilement voir s'envoler l'avantage durement acquis dans l'ouverture ou en milieu de partie, anéantissant parfois les fruits d'heures d'efforts.

À l'inverse, **si l'on joue bien les finales, on convertira plus souvent un avantage en gain, on sauvera des parties mal engagées** et, si l'on fait de la compétition, on verra naturellement grimper son classement Elo en conséquence. Et l'étude des finales a d'autres bénéfices, au premier rang desquels se trouve **une amélioration globale de la compréhension du jeu.**

Le souci, c'est que cette étude paraît souvent aride et que la théorie des finales est si riche qu'on ne sait pas forcément par quel bout l'aborder. Aussi, ne risque-t-on pas de perdre du temps à examiner en détail des positions que l'on ne rencontrera sans doute jamais ?

Seul **un auteur qui maîtrise parfaitement son sujet** saura à la fois :

- guider le lecteur dans les méandres des finales en sélectionnant **les thèmes essentiels que l'on retrouve souvent en pratique**
- illustrer chacun de ces thèmes d'**exemples mémorables**
- organiser le matériel de manière à vraiment **faciliter l'étude** des finales.

Or, **John Nunn** est à la fois un très fort grand maître, un spécialiste des finales et un grand auteur de livres d'échecs. Il a écrit ce livre dans « **un objectif précis : donner sous forme compacte ce qu'il est essentiel de savoir sur les finales** ». Vous y trouverez **100 sujets clés**, utiles pour le jeu en tournoi, qui forment un **cours complet et vivant** sur les finales. Le seul prérequis est de connaître les règles du jeu et les mats élémentaires, mais même de très bons joueurs amélioreront leur jeu à la lecture de ce livre.

Lire **Comprendre les finales** dans l'ordre proposé par l'auteur et revenir au chapitre correspondant chaque fois que l'on joue une finale est l'une des meilleures façons de devenir un expert en finale !

Docteur en mathématique et grand maître, **John Nunn** est une des figures les plus respectées du monde des échecs. Membre du top niveau mondial durant presque 20 ans, il a remporté 4 médailles d'or aux Olympiades. En 2004, 2007 et 2010, John Nunn a été sacré Champion du monde des solutionnistes. Plusieurs de ses livres ont remporté le prix du « Livre de l'année » dans différents pays.

Olibris - Diffusion GEODIF - Distribution SODIS

olibris.fr

Du même auteur :

- Comprendre le milieu de partie
- Les secrets de l'efficacité aux échecs
- L'art des finales : 250 études d'anthologie
- Initiation à la tactique
- 1001 échec et mat
- Les cahiers d'échecs pour les enfants : les finales
- Les cahiers d'échecs pour les enfants : la tactique
- 100 positions pour affûter votre jeu



30€