

TABLES DES MATIÈRES

Sommaire.....	5
Symboles.....	6
Introduction	7
<i>L'importance relative des finales</i>	<i>7</i>
Comment étudier les finales.....	9
<i>Ce que vous trouverez dans ce livre</i>	<i>10</i>
<i>Comment utiliser ce livre</i>	<i>11</i>
<i>Mise en route.....</i>	<i>12</i>
<i>La mémorisation des règles</i>	<i>13</i>
<i>Les positions limites</i>	<i>14</i>
<i>Avancer pas à pas</i>	<i>15</i>
<i>Le second test.....</i>	<i>15</i>
<i>« Sur des épaules de géants »</i>	<i>16</i>
Introduction à l'étude des finales.....	17
<i>Les statistiques</i>	<i>17</i>
<i>La mobilité des pièces</i>	<i>18</i>
La Tour.....	19
Le Fou.....	19
La Dame.....	19
Le Cavalier.....	20
<i>L'itinéraire des pièces</i>	<i>20</i>
Le cheminement tortueux du Cavalier.....	20
Les multiples routes du Roi.....	21
<i>La domination du Cavalier</i>	<i>21</i>
<i>Le concept de forteresse. Quelques exemples simples.....</i>	<i>22</i>
1. Les finales élémentaires.....	27
Finale 1. La règle du carré.....	27
<i>Interposer le Roi et soutenir l'avance du pion</i>	<i>28</i>
Finale 2. Le pion en sixième rangée.....	29
<i>L'opposition.....</i>	<i>29</i>
On peut perdre l'opposition	31
Le pion-cavalier.....	32
Finale 3. Les cases clés	32
<i>Le pion-cavalier</i>	<i>33</i>

<i>Les cases clés quand le pion n'a pas encore atteint la cinquième rangée</i>	34
L'opposition distante	35
L'utilité du temps de réserve	36
Finale 4. Le pion-tour. Le Roi de la défense est devant le pion.	36
<i>Le nombre de pions ne change rien</i>	37
Finale 5. L'enfermement du Roi du camp fort	37
Finale 6. Tour contre Fou. Le mauvais coin.....	38
Finale 7. Tour contre Fou. Le bon coin.....	39
Finale 8. Tour contre Cavalier. Roi et Cavalier à la bande	39
Finale 9. Tour contre Cavalier. Roi et Cavalier dans le coin	41
<i>Tour contre Cavalier dans une partie récente</i>	42
2. Test élémentaire	45
Solutions	51
3. Cavalier contre pion	55
Finale 10. Cavalier contre pion en septième rangée.....	55
<i>Le contrôle latéral</i>	56
Finale 11. Le pion-cavalier	57
Finale 12. Le pion-tour en sixième rangée	58
Finale 13. Le pion-Tour en septième rangée	58
<i>La barrière</i>	58
L'autre barrière.....	59
Positions exceptionnelles	60
Finale 14. Le Cavalier fait mat	60
Finale 15. La case idiote du Cavalier	61
4. Dame contre pion	63
Finale 16. Dame contre pion en septième rangée	63
<i>La méthode de gain</i>	63
<i>Quand le Roi du camp fort est une gêne</i>	64
Finale 17. Dame contre pion-tour en septième rangée	64
<i>La ressource de pat</i>	64
<i>Le Roi du camp fort est proche</i>	65
Finale 18. Dame contre pion-fou en septième rangée	66
<i>La zone de gain du Roi attaquant. Le Roi de la défense est du bon côté</i>	67
<i>Le Roi de la défense est du mauvais côté</i>	67
<i>Le mat en d7</i>	68
Finale 19. Un piège qui marche trop souvent	69

<i>Le même piège de l'autre côté</i>	70
Finale 20. Dame contre Dame.....	70
5. Tour contre pion	73
Finale 21. Les Rois ne se gênent pas	73
<i>Un simple décompte</i>	73
<i>Les Rois se gênent... un peu</i>	74
Finale 22. Roi de la défense en troisième rangée. La coupure horizontale.....	74
Finale 23. Le Roi du camp fort est derrière le pion	76
<i>La promotion en Cavalier</i>	76
<i>Le contournement</i>	77
Finale 24. Le Roi du camp fort est sur le côté.....	79
<i>La charge à l'épaule</i>	79
<i>Un échec qui gagne un temps</i>	80
<i>Charge à l'épaule et échec qui gagne un temps</i>	80
Finale 25. La Tour devant le pion.....	81
<i>Le contournement. L'importance du Zugzwang</i>	81
Finale 26. Les thèmes caractéristiques du pion-cavalier.....	82
Finale 27. Pion-tour. La charge par l'arrière	83
<i>Le Cavalier au coin perd</i>	83
Finale 28. Pion-tour. La charge latérale.....	84
<i>Pat dans le coin</i>	84
<i>La position limite</i>	85
Finale 29. Le pion gagne contre la Tour.....	86
6. Tour contre deux pions	89
Finale 30. Les Rois ne participent pas	89
<i>Position limite. La Tour est derrière les pions</i>	89
<i>La Tour est devant les pions</i>	90
Finale 31. Les deux Rois participent.....	90
<i>Le Roi du camp fort fait face aux pions</i>	90
<i>Le Roi du camp fort est sur le côté</i>	90
Finale 32. Seul le Roi du camp des pions participe	91
<i>Le Roi va au contact du pion le moins avancé (la capture par la queue)</i>	91
<i>La série d'échecs</i>	93
7. Fou et pion contre Fou de même couleur	95
Finale 33. L'expulsion des diagonales	95
Finale 34. L'opposition arrière.....	96

Finale 35. Les petites diagonales	97
Finale 36. La défense frontale	98
<i>Révision de divers thèmes</i>	99
8. Fou contre Cavalier, avec un pion.....	101
Section 1. Cavalier et pion contre Fou	101
Finale 37. Le pion central	101
Finale 38. Le pion-tour.....	104
<i>Quand le Roi de la défense est plus éloigné</i>	105
Section 2. Fou et pion contre Cavalier	107
Finale 39. Pion en septième rangée.....	107
<i>Zugzwang, pat ou échec perpétuel</i>	107
Finale 40. Le Cavalier contrôle le pion depuis une position précaire.....	109
9. Fou et deux pions contre Fou (Fous de couleurs opposées).....	111
Section 1. Pions liés	112
Finale 41. Les pions en sixième rangée	112
<i>Le Fou est devant les pions</i>	113
<i>Pion-tour avec pion-cavalier</i>	113
Finale 42. Les pions sont en cinquième rangée ou moins avancés.....	113
<i>La méthode de gain</i>	114
<i>Le système de défense</i>	114
<i>Les pions en quatrième rangée</i>	115
Finale 43. Un duo de pions très spécial. La cage	116
Section 2. Pions isolés. Les trois cas de nulle.....	117
Finale 44. Les pions sont séparés par une seule colonne.....	118
Finale 45. Les deux pions sont bloqués sur la même diagonale.....	118
Section 3. Les pions sont séparés par deux colonnes	119
Finale 46. La méthode de gain.....	120
Finale 47. Pion-cavalier et pion central	120
<i>Le Fou de la défense contrôle la case de promotion</i>	120
<i>Le Fou du camp fort contrôle la case de promotion</i>	122
Finale 48. Pion central et pion-tour.....	123
Section 4. Les pions sont séparés par trois colonnes.....	124
Finale 49. Pion-fou et pion-cavalier	124
<i>La manœuvre de contournement par la bande</i>	124
Finale 50. Le Fou du camp fort contrôle la case de promotion du pion-cavalier.....	125
<i>Le pion-cavalier est moins avancé</i>	126
Finale 51. Pion central et pion-tour.....	127

Résumé.....	128
Règles générales :	128
Conclusions :	129
10. Tour et pion contre Tour.....	131
Section 1. Les positions fondamentales.....	132
Finale 52. La position de Philidor	132
Finale 53. Position de Lucena. Le pont.....	134
Section 2. Le pion a déjà franchi la moitié de l'échiquier	135
Finale 54. Le grand côté.....	136
Finale 55. Pion-cavalier. Défense sur la première rangée.....	137
Finale 56. Pion-fou ou pion central. Défense de Kling et Horwitz (K&H).....	137
Finale 57. Pion central sur la sixième rangée. La Tour est à la distance efficace.....	140
Finale 58. Pion central en sixième rangée. La Tour n'est pas à la distance efficace	142
Résumé de la section 2.....	144
Section 3. La coupure verticale.....	145
Finale 59. Le Roi est coupé verticalement d'une colonne.....	145
Finale 60. Le Roi est coupé de deux colonnes. La méthode de Grigoriev.....	147
Finale 61. Coupure verticale de deux colonnes contre grand côté. Thèmes de mat.....	148
<i>Quelques idées sur la coupure verticale</i>	<i>149</i>
<i>Résumé sur la coupure verticale.....</i>	<i>150</i>
Section 4. La coupure horizontale.....	150
Finale 62. La coupure horizontale parfaite	150
<i>Pion-cavalier.....</i>	<i>150</i>
<i>Pion-fou</i>	<i>151</i>
<i>Coupure horizontale parfaite avec un pion central en troisième rangée.....</i>	<i>152</i>
Finale 63. La coupure horizontale imparfaite	152
Finale 64. La coupure horizontale apparente.....	153
<i>Résumé sur la coupure horizontale</i>	<i>154</i>
Section 5. Le pion-tour.....	154
Finale 65. Pion en septième rangée. La Tour du camp fort est devant lui.....	155
Finale 66. Pion en sixième rangée. La défense Vančura.....	155
<i>Défense de Vančura (2).....</i>	<i>157</i>
Finale 67. Pion-tour en septième rangée, son Roi devant lui.....	159
Finale 68. Le Roi et la Tour en soutien du pion	161
11. Tour et deux pions contre Tour.....	163
Premier cas	163
Finale 69. Pions centraux.....	163

Finale 70. Pions-cavaliers	165
<i>La défense en deuxième rangée</i>	165
Deuxième cas	166
Finale 71. Le Roi coupé à la bande.....	167
Finale 72. Pion-fou en cinquième rangée.....	168
Finale 73. La méthode de défense	170
<i>Une variante importante. L'avance du pion-tour</i>	173
Troisième cas.....	175
Finale 74. Pions liés et bloqués	175
<i>Pions centraux liés</i>	176
<i>Autre exemple de pions centraux liés</i>	176
Quatrième cas	177
Finale 75. La Tour coincée devant son pion en septième rangée	177
Cinquième cas.....	178
Finale 76. La défense de Vančura contre 2 pions	178
12. Finales de pions.....	179
Section 1. Roi et deux pions contre Roi	179
Finale 77. Pions doublés.....	180
Finale 78. Pions isolés	180
<i>Les pions se défendent entre eux</i>	181
<i>Retarder la prise</i>	181
Section 2. Roi et pion contre Roi et pion	182
Finale 79. Pions bloqués. Les cases critiques.....	182
<i>L'attaque avec une case réservée</i>	183
<i>Exemple d'application avec plus de pions</i>	183
Finale 80. Pions bloqués moins avancés (ou pions-tours).....	184
<i>Les manœuvres avant la prise. Les multiples routes du Roi</i>	185
<i>Le pion-tour</i>	186
Finale 81. Pions sur des colonnes adjacentes.....	187
<i>Le sacrifice de pion pour modifier les cases critiques</i>	187
Finale 82. Pions passés. Les Rois courent deux lièvres à la fois	187
<i>La finale de Réti</i>	188
<i>L'attraction du Roi sur une case donnée</i>	190
Section 3. Deux pions contre un.....	191
Finale 83. Pions-tours et pion passé éloigné.....	191
<i>Le pion bloqué du camp fort n'a pas atteint la cinquième rangée</i>	192
<i>Les lignes de nulle</i>	193
Finale 84. Pions-tours et pion central du même côté	194

<i>Le pion-tour du camp fort est bloqué en sixième rangée</i>	194
<i>Le pion-tour du camp fort est bloqué en cinquième rangée</i>	195
<i>Le pion-tour du camp fort est bloqué en quatrième rangée</i>	196
Finale 85. Pions-tours et pion-fou sur la même aile	196
<i>Le pion du camp faible est sur sa case d'origine</i>	196
Finale 86. Le pion du camp faible a déjà joué. La triangulation.....	197
Finale 87. Pion-cavalier et pion-tour contre pion-tour.....	199
<i>Tous les pions sont en deuxième rangée</i>	200
<i>La même position, trait aux Blancs</i>	202
<i>Un pion a déjà avancé</i>	203
<i>Une importante position de défense</i>	204
Section 4. Les finales avec un plus grand nombre de pions. Quelques thèmes des finales de pions	205
Finale 88. La lutte du Roi contre deux pions passés.....	206
<i>Le carré mobile</i>	206
<i>Trois colonnes entre les pions</i>	206
<i>Les pions ne sont séparés que par une colonne</i>	207
Finale 89. Le pion passé protégé	208
<i>Le pion passé adverse est à deux colonnes du carré du pion passé protégé</i>	208
<i>Le pion passé protégé est en sixième rangée</i>	209
Finale 90. Le pion passé éloigné.....	209
Finale 91. Les pions doublés	210
<i>Sur l'aile où leur camp a une majorité</i>	210
<i>Sur l'aile où leur camp n'a pas de majorité</i>	211
Finale 92. Les percées loin du Roi.....	211
<i>Préparation d'une rupture. Une paire de pions bien innocente</i>	212
13. Les autres rapports matériels	213
Finale 93. Le mat avec Fou et Cavalier	213
Tour et Fou contre Tour	218
Finale 94. Le Roi à la bande	219
<i>La position de Philidor</i>	219
<i>Les Rois sur une colonne fou (Lolli)</i>	222
<i>Les Rois sur une colonne cavalier (Lolli)</i>	222
<i>Les Rois sur une colonne tour</i>	223
Finale 95. Le Roi est loin de la bande. La défense de Cochrane	223
Finale 96. La défense en deuxième rangée	226
Finale 97. Tour et pion-fou en sixième rangée contre Fou	229
Finale 98. Tour et pion-tour contre Fou	230
<i>Pion en sixième rangée</i>	230

<i>Pion en cinquième rangée</i>	231
<i>Pion en quatrième rangée</i>	232
Finale 99. Dame contre Tour et pion	233
<i>La manœuvre de gain</i>	233
<i>La position de défense</i>	235
<i>Résumé de la finale Dame et contre Tour et pion (pion sur les colonnes b à g)</i>	235
Finale 100. Dame contre Tour et pion-tour.....	236
14. Test final	239
Solutions	249
15. Annexe	259
1. Les forteresses.....	259
<i>Dame contre deux pièces mineures</i>	259
<i>Dame contre Tour (avec des pions)</i>	260
<i>Tour contre Fou</i>	261
Un pion-tour en deuxième rangée fait des miracles.....	264
2. Le résultat correct de certains rapports matériels	264
Bibliographie	267
Tables des matières	269

SOMMAIRE

Symboles.....	6
Introduction	7
1. Les finales élémentaires.....	27
2. Test élémentaire.....	45
3. Cavalier contre pion.....	55
4. Dame contre pion.....	63
5. Tour contre pion.....	73
6. Tour contre deux pions	89
7. Fou et pion contre Fou de même couleur.....	95
8. Fou contre Cavalier, avec un pion	101
9. Fou et deux pions contre Fou (Fous de couleurs opposées).....	111
10. Tour et pion contre Tour	131
11. Tour et deux pions contre Tour	163
12. Finales de pions	179
13. Les autres rapports matériels	213
14. Test final.....	239
15. Annexe.....	259
Bibliographie.....	267
Table des matières.....	269

INTRODUCTION

L'importance relative des finales

À mes débuts de joueur d'échecs, j'ai souvent lu qu'il était important de bien connaître les finales alors qu'il était futile d'étudier les ouvertures. Je rencontrai cette thèse non seulement dans les livres de Capablanca, mais aussi dans beaucoup d'articles de revues de l'époque ; par exemple, des phrases comme « la supériorité de la compréhension des maîtres se manifeste en finale », entre autres du même acabit. La stratégie recevait le même traitement par rapport à la tactique, du genre « les grands maîtres passent beaucoup plus de temps à élaborer des plans qu'à calculer des variantes », etc. C'était sans doute pour cela que je ne pouvais même pas imaginer que je deviendrais un jour grand maître, moi qui passais pratiquement tout mon temps pendant les parties à calculer précisément les variantes et consacrais beaucoup plus de temps à étudier les ouvertures que les finales.

Il m'a fallu du temps pour me rendre compte que ces conseils étaient exagérés, mais peut-être leur suis-je redevable, car, sans eux, je ne sais pas si j'aurais prêté à cette phase de la partie l'attention qu'elle mérite. Alerté par les allégations des experts, j'ai consacré quelque temps à l'étude des finales, et j'ai même fini par y prendre plaisir.

Il est vrai qu'une fois prise l'une de mes premières mesures, assez drastique il est vrai – celle d'acheter le livre *Finales de Tours* de Levenfish et Smyslov, aussi excellent que rasoir –, il m'a fallu en recommencer la lecture à plusieurs reprises car il était rare que je dépasse le deuxième ou troisième chapitre. Il en restait néanmoins quelque chose.

Ces derniers temps, la prédominance des ouvertures est devenue écrasante. Tous les grands joueurs passent la plus grande partie de leur temps à rechercher des variantes nouvelles avec lesquelles surprendre leurs rivaux et commencer le combat devant l'échiquier dans la position la plus avantageuse (ou la moins mauvaise, selon le point de vue) possible. Mais ne vous y trompez pas, ce n'est pas que l'on ait découvert que les finales ne servent à rien, c'est que ces joueurs ont déjà « fait leurs devoirs » et qu'à tout le moins, ils connaissent bien les finales les plus importantes. Il est vrai qu'il existe des exceptions illustres, comme cela transparait à l'occasion dans quelques parties et comme on le verra dans quelques exemples de ce livre, mais en général, les joueurs d'élite sont bien préparés dans les finales. Ce qui se passe, c'est que le champ des finales théoriques connues, et plus encore celui de celles vraiment importantes en pratique, est beaucoup plus étroit que celui des ouvertures. Ils les ont déjà étudiées en leur temps et peuvent maintenant diriger l'essentiel de

leurs efforts dans d'autres directions sans craindre de faire cadeau de quelques demi-points à chaque tournoi.

Ainsi, si l'on souhaite atteindre un niveau Elo donné, une bonne connaissance des finales, sans être forcément indispensable, est indiscutablement très utile. À défaut, il arrivera tout simplement que l'on perde de temps à autre quelques demi-points, parfois même des points entiers, et ces cadeaux ne seront que rarement compensés par les points glanés dans les ouvertures car de nos jours, dans ce domaine, jusqu'au plus sot est réglé comme du papier à musique. Pour le dire clairement : si un joueur atteint un niveau de jeu donné sur les plans théorique, stratégique et tactique, il perdra de nombreux points si ses connaissances en finale ne correspondent pas à ce niveau, auquel cas l'étude de quelques finales sera le moyen le plus économique d'augmenter son Elo. Si ses connaissances en finales sont déjà au niveau de ses autres capacités, alors les efforts consentis pour les améliorer ne seront déjà plus si rentables. Mais, par expérience, je peux vous assurer que, dans l'écrasante majorité des cas, il n'en va pas ainsi.

Pourquoi cela ? Eh bien, tout joueur d'échecs qui a quelques années de pratique derrière lui, même s'il a moins de 2000 Elo, vous le dira : « l'étude des finales est ennuyeuse », et, de plus « on en oublie la moitié (voire 90 %) », « il n'y a pas de livres qui les expliquent bien » et le plus ingénieux « il n'y en a jamais dans mes parties ! » (ce dernier point étant particulièrement vrai des parties des joueurs qui évitent systématiquement les finales, parfois au prix de coups excessivement ris-

qués qui leur valent de perdre bêtement en milieu de partie – des défaites bien entendu justifiées a posteriori par des erreurs tactiques), ou encore toute une série de raisons du même tonneau.

La tendance à ignorer les finales a été encore aggravée par l'accélération du rythme de jeu et la disparition des parties ajournées. Dans le temps, les ajournements permettaient d'analyser en profondeur quelques positions (souvent des finales) et aidaient à en goûter la « saveur ». De plus, avec du temps à la pendule, il était possible de jouer avec précision les phases simples et cela valait la peine de les analyser ensuite, parce qu'il s'agissait d'œuvres soignées où l'on pouvait puiser de quoi affiner notre compréhension globale du jeu. Aujourd'hui, il est rare que l'on joue une finale en disposant d'un temps raisonnable, et cela tourne parfois véritablement au bêtisier. En conséquence, il est plus utile de voir les finales des parties contemporaines dans le cadre de sessions de gélothérapie que lors d'un cours d'échecs. Mais c'est précisément à cause du manque de temps que la connaissance des finales élémentaires est plus importante que jamais ; avec peu de temps à la pendule et un jeu désorienté, on multiplie les probabilités de désastre.

C'est ainsi que j'ai écrit ce livre avec l'intention d'aider les joueurs disposés à faire un effort pour corriger cette situation quasi endémique. Ce livre peut vous y aider, mais ne vous faites pas d'illusions : il n'y a ni formules magiques, ni potions de sagesse, et il vous faudra y mettre du vôtre. J'ai beaucoup réfléchi à la façon

d'aborder l'étude des finales, parce qu'un grand nombre des excellents livres écrits à ce jour ont échoué à atteindre leur but. Mon hypothèse principale est que la plus grande partie des livres de finales ont été écrits pour devenir des ouvrages de référence, que l'on consulte à l'occasion et où sont compilées et exposées des connaissances, mais où on ne cherche pas vraiment à les expliquer. La plupart d'entre eux vont très vite et, par contagion, les lecteurs les lisent aussi très vite. C'est pourquoi j'ai l'intention de les expliquer en prenant mon temps, et je recommande de les étudier de la même façon.

Comment étudier les finales

En premier lieu, je crois que l'étude des finales doit être abordée par étapes et rester en harmonie avec le niveau de jeu global. En conséquence, si besoin est, les différentes étapes peuvent être espacées dans le temps.

À la première étape, il suffit de connaître les mats élémentaires, la finale Roi et pion contre Roi et si l'on gagne ou non avec tel ou tel rapport de matériel, ainsi que quelques exceptions que l'on rencontre fréquemment, comme la finale avec Fou et mauvais pion-tour.

Au deuxième échelon de cette première phase, il faudrait connaître les positions de Philidor et de Lucena dans la finale Tour et pion contre Tour, ainsi que quelques idées

supplémentaires sur les finales de pions et de Fous de couleurs opposées (dans ce livre, cela correspond à peu près au **premier chapitre plus les finales 41, 42, 44, 45, 46, 65, 79, 80, 82, 86, 89, 90, 91 et 92**).

Tant bien que mal, tous les passionnés tenaces y parviennent (le problème étant d'y arriver avec de nombreuses années de retard), et cela suffit réellement jusqu'à ce que l'on atteigne le niveau, disons, de joueur de deuxième catégorie (encore que ce barème varie d'une fédération à l'autre). Si un joueur démontre une habileté tactique qui lui permet d'approcher les 1900 ou 2000 Elo FIDE, et plus encore s'il est déjà mieux classé, alors il lui faut impérativement étendre sa connaissance des finales, et c'est en général là que les difficultés commencent. Le bon côté des choses, c'est que cette étude lui servira au moins jusqu'à ce qu'il atteigne 2400 et devienne maître international (que l'on ne s'y trompe pas, cela ne veut pas dire que tous les maîtres internationaux l'aient fait, ni que tous ceux qui le feront deviendront maîtres internationaux).

Arrivé à ce point (2000 FIDE), on doit passer à la deuxième phase, et **en premier lieu** il faut connaître **avec exactitude** certaines finales théoriques. Sinon, même des joueurs qui apprécient les positions simples et en connaissent bien les thèmes les plus fréquents seront souvent en prise au doute au moment de transposer dans une finale plus simple et gâcheront leur travail antérieur. En outre, à ce stade, il faudra se familiariser avec quelques thèmes typiques des finales, même si la majorité d'entre eux est

abordée dès l'étude des positions élémentaires.

Les « finales exactes » dont il faut se souvenir sont peu nombreuses. De plus, certaines d'entre elles sont faciles à mémoriser, tandis que d'autres pourraient être tenues pour marginales parce qu'elles ne se présentent pas très souvent. Mais ces quelques finales, il faut bien les connaître. Ce n'est que sur cette base et avec la confiance qu'elle confère que l'on pourra aborder l'étude d'autres positions plus complexes et la réalisation d'un avantage technique.

Une fois bien connues les finales de base, dans une troisième phase, il faut approfondir l'étude de certains thèmes des finales – ce qui est plus agréable dans la mesure où cela ne nécessite pas de mémorisation précise. Ce n'est que lorsque l'on connaît bien les finales essentielles et que l'on s'est familiarisé avec les thèmes les plus importants (en raison de leur fréquence) que l'on peut avancer dans de bonnes conditions et étudier la stratégie des finales à plusieurs pièces, que l'on appelle parfois les finales pratiques (même si elles le sont toutes), sur lesquelles on a écrit d'excellents livres, par exemple *La stratégie dans les finales* de Shereshevsky, et où se sont distingués certains joueurs au fil de l'histoire (Lasker, Rubinstein, Capablanca, Smyslov, Kortchnoi, Karpov, Andersson et bien d'autres), dont les parties sont le meilleur des enseignements. Naturellement, ces étapes ne s'excluent pas les unes des autres, et l'expérience de la partie fait que les joueurs avancent simultanément dans toutes les directions.

Ce que vous trouverez dans ce livre

Même si je suis conscient que c'est une tâche difficile, j'ai souhaité dédier ce livre à la deuxième étape, l'étude des « finales exactes », qui est à mon avis la plus négligée, peut-être parce que la plus ennuyeuse. J'ai tâché de faire la synthèse des finales connues les plus utiles et de les ramener à un nombre et à un volume raisonnables, tant pour le joueur de tournoi que pour l'entraîneur ou animateur, ce qui s'est finalement cristallisé sous la forme de 100 finales. Peut-être s'en trouve-t-il quelques-unes qui ont été écartées alors qu'elles auraient mérité d'être retenues, ou inversement – chacun aura sa propre opinion sur la question, quoi qu'il en soit, j'ai fait mon choix.

Comme le dit déjà le titre, j'ai souhaité n'inclure dans le livre que « les finales qu'il faut connaître » et il est logique que le lecteur se demande desquelles il s'agit. La réponse est matière à discussion et pourrait être diversement nuancée, mais les finales choisies l'ont été pour les raisons suivantes, par ordre d'importance :

- 1) on les rencontre souvent en pratique ;**
- 2) leur analyse est claire (ce qui en facilite la mémorisation) ;**
- 3) elles contiennent des idées que l'on peut appliquer dans des positions similaires, voire même dans d'autres plus complexes.**

De la sorte, ce livre ne prétend pas être une encyclopédie qui englobe toutes les

finales connues et serve de référence, mais un **outil pratique** qui permette d'améliorer la connaissance des finales théoriques qui se produisent le plus souvent en partie.

Quand on joue une finale simple, nos réflexions tendent à la ramener à une position connue. Aussi longtemps que nous n'y serons pas parvenus, nous serons dans le doute. Le facteur clé de la sélection des finales du livre était d'inclure les positions connues auxquelles il est le plus facile et le plus fréquent de parvenir, de sorte qu'elles puissent guider notre réflexion au cours d'une partie. Si nous connaissons bien ces positions, nous jouerons avec assurance et nous commettrons moins d'erreurs. En poursuivant cet objectif, j'ai laissé de côté les mats élémentaires (que je tiens pour connus) et certaines finales comme celle de Dame et pion contre Dame, ou de Cavalier et pion contre Cavalier, qu'il est peu utile d'étudier car elles sont assez rares et la tactique y est prédominante par rapport aux idées générales. Au contraire, j'ai mis l'accent sur les finales de Tours et les finales de Fous de couleurs opposées, parce que les premières sont les plus fréquentes et les secondes les plus claires.

En de rares occasions seulement, j'ai inclus des finales dont l'analyse est complexe et qu'il est pratiquement impossible de mémoriser. C'est que je les considère importantes, en raison de leurs répercussions pratiques ou de leur influence sur la compréhension des autres finales. **Dans chaque chapitre, les cas concernés sont signalés comme particulièrement difficiles et il convient de les étudier différemment des autres.**

Une fois les finales choisies, j'ai tâché de les expliquer clairement, de sorte que le joueur de tournoi les apprenne et les garde longtemps en mémoire, ou encore de sorte que ce soit utile à un animateur pour ses cours. J'explique dans la section suivante de quelle façon j'ai essayé d'atteindre cet objectif.

Comment utiliser ce livre

En réalité, la réponse devrait dépendre du niveau de chacun, tant en ce qui concerne sa force globale que sa connaissance antérieure des finales, mais comme il serait interminable de donner des indications pour chaque cas, je m'en tiendrai au cas que je considère le plus général, étant entendu que le lecteur l'adaptera à sa situation et que, une fois qu'il a acheté le livre, il est toujours libre d'en faire ce que bon lui semble.

Une longue expérience d'entraîneur, confortée par les avis d'autres entraîneurs de mes amis, m'a convaincu d'inclure une section préliminaire avec un chapitre sur les finales élémentaires. Bien qu'elles soient très connues, j'ai détecté chez certains joueurs des erreurs conceptuelles à propos de ces finales. Cela permettra à ceux qui ont quelques doutes concernant ces finales de revenir un peu en arrière, tandis que ceux qui pensent déjà les maîtriser – c'est-à-dire, je suppose, la majorité des lecteurs de ce livre – pourront sauter cette section.

Vient alors un premier test, que nous appellerons « Test élémentaire ». Les posi-

tions sont très simples, avec très peu de pièces, et un joueur de deuxième catégorie devrait être capable de toutes les résoudre. Elles n'exigent pas de longs calculs et, si vous éprouvez la moindre difficulté, c'est un problème de connaissance de la théorie élémentaire des finales. Il est intéressant de faire cet exercice avant de lire le livre pour diverses raisons, sur lesquelles je vais m'étendre dans les lignes qui suivent : en premier lieu, l'effort consacré à la résolution de ces positions sera un entraînement utile pour le joueur de tournoi, parce qu'il ne suffit pas de connaître la théorie, mais il faut savoir l'appliquer en situation de jeu. De plus, certaines positions sembleront plus difficiles (ou impossibles) à résoudre que d'autres, et cela nous donnera une idée de nos points faibles et nous aidera à faire plus attention quand nous étudierons ces positions.

Enfin, je suis un partisan convaincu du proverbe japonais (ou chinois, selon les sources) qui dit « Si j'entends, j'oublie. Si je vois, je me souviens. Si je fais, je comprends », selon lequel ce n'est que lorsqu'on a fait quelque chose par soi-même que l'on atteint le niveau de maîtrise du domaine qui nous permet de répéter la même tâche sans difficulté.

Au risque d'insister lourdement sur cette idée, je donnerai un autre exemple : imaginez que vous soyez dans une ville inconnue et que vous deviez faire un chemin pour la première fois, par exemple vous rendre de l'hôtel à la salle du tournoi. Si vous vous laissez conduire par un ami (ou par un GPS), il est possible que vous ne sachiez pas retrouver le même chemin

(tout dépend de sa difficulté), mais si vous le parcourez seul, il restera à jamais gravé dans votre mémoire. Il convient d'appliquer aussi cette idée à l'étude de la théorie de chaque finale, ainsi que nous le répéterons le moment venu. Ensuite, à partir du chapitre 3, commence l'étude des positions théoriques importantes, regroupées en chapitres en fonction du matériel, et parfois, au sein de chaque chapitre, en sections en fonction des idées essentielles.

Mise en route

Avant de commencer l'étude de chaque chapitre, il convient d'avoir quelques idées bien claires. Chacune des positions que nous allons apprendre nous servira toute la vie (c'est en tout cas l'objectif), son statut théorique ne changera pas (contrairement à ce qui se passe dans les ouvertures) et il n'y aura pas de nouveautés. Il est tout au plus possible que dans certains cas l'on découvre une nouvelle façon, plus claire, de jouer la position, mais le résultat final sera le même. Avec cela à l'esprit, il vaut la peine d'étudier chaque exemple de façon à le comprendre à fond. Comment procéder ?

En premier lieu, il faut observer la position sans idées préconçues, en partant du seul fait que le but de l'un des deux camps est de l'emporter, en général grâce à la promotion d'un pion, tandis que celui de l'autre camp est de faire nulle.

En second lieu, avant de regarder les coups théoriques, il est très utile d'observer le diagramme en se demandant ce que

l'on ferait dans cette position. Si l'on opère ainsi, on met en application la grande sagesse contenue dans le proverbe japonais que nous avons cité plus haut et, selon toute probabilité, on en tirera les bénéfices.

Une fois que nous sommes dans les meilleures dispositions possibles, nous commençons à reproduire les coups de l'analyse. Il faut le faire sur un échiquier, en tenant compte de ce qu'il s'agit d'un apprentissage pour la vie, et ne pas avoir la flemme de disposer les pièces. Naturellement, certains joueurs peuvent parfaitement suivre l'analyse « à l'aveugle », mais je leur recommande de ne pas tenter le sort : il y a certaines finales qu'il faudra nécessairement revoir même si on les examine avec la plus grande attention, et ce serait dommage de multiplier le nombre de celles que l'on « oublie » par simple négligence.

Vous voilà prêt à apprendre une finale le mieux possible. Avançons un peu. À chaque fois qu'un coup est joué, il faut essayer de comprendre « pourquoi on le joue ». Cela peut sembler contraignant, mais n'oubliez pas que de nombreuses finales ne comportent que peu de coups et que le but de certains d'entre eux est tout à fait évident. Je le répète : « il est fondamental de savoir pourquoi on joue chaque coup », si l'on ne procède pas ainsi, l'oubli ou une application incorrecte dans une position ressemblante mais distincte nous attendent au tournant. Si vous pouvez analyser les finales avec un ami ou en club, cela n'en sera que mieux, car de cette façon vous pourrez discuter des coups et cela renforcera votre compréhension. Si vous ne le pouvez pas, il sera d'autant plus nécessaire de comprendre chaque coup.

La mémorisation des règles

J'essaie d'expliquer chaque exemple d'une façon claire et que l'on puisse mémoriser durablement. Pour cela, je tâche de me focaliser sur des idées-forces et tente de réaliser quelles sont les idées qui m'ont permis de retenir l'exemple en question, ou pourquoi je l'ai oublié (parfois à plusieurs reprises). Il arrive qu'un même procédé puisse être appliqué à beaucoup de positions initiales différentes mais que le résultat dépende de la position d'une pièce (parfois de plusieurs). Dans ce cas, je ne me fie pas aux lignes géométriques qui définissent une zone irrégulière de l'échiquier. Elles peuvent être à leur place dans un traité théorique de référence ou dans une thèse scientifique, mais c'est de sport qu'il est ici question, et en pratique il est difficile de se souvenir de certaines de ces figures. Je crois qu'il vaut bien mieux découvrir pour quelle raison dans un cas on gagne et dans l'autre non. Cette raison doit ensuite servir à élaborer une règle. La règle doit être le plus simple possible. Si on découvre cette règle et si on la comprend, on retiendra facilement la finale, tandis que si on ne la trouve pas, on aura sans doute une idée approximative qui pourra orienter utilement le calcul, mais pas une connaissance parfaite. C'est pourquoi j'ai essayé de tirer des conclusions de chaque finale étudiée et d'en extraire la quintessence qui permet de la retenir. Le même phénomène se produit pour les exceptions que pour les règles : s'il y a une exception, il y a une raison, et si nous comprenons celle-ci, nous n'aurons pas de problème, tandis que le si nous ne

la comprenons pas, l'exception se produira sans qu'on s'en rende compte.

Quand Kortchnoi dit que dans les finales, les exceptions l'intéressent plus que les règles, je crois que c'est une boutade de joueur pratique, ce qu'il est au plus haut point. En réalité, les exceptions sont aussi des règles, mais avec un champ d'application moindre. La raison pour laquelle les exceptions doivent l'intéresser davantage que les règles, c'est qu'elles sont moins connues... de ses rivaux.

Un moyen de se souvenir d'une manœuvre ou d'une règle, c'est de lui donner un nom, même s'il s'agit d'un nom abstrait. Mais bien sûr, il est nettement préférable que le nom soit en rapport avec la situation, auquel cas il sera réellement utile.

C'est pourquoi je tâche de donner un nom à chaque position étudiée ou de lui associer une idée. Ainsi, presque toutes les positions ont un titre. À cet effet, j'ai tâché de compiler tous les noms connus des manœuvres étudiées et d'en inventer quelques-uns. Il est utile de faire attention à ces noms, il se peut qu'ils ne veuillent rien dire, mais ils peuvent aider les simples mortels que nous sommes à tout retenir.

Les positions limites

Dans quelques finales, j'ai tâché de mettre l'accent sur des positions déterminées que j'appelle des positions limites. Comme leur nom l'indique, ce sont des positions qui sont à la limite entre le gain et la nulle, où il suffirait de déplacer une

pièce ou un pion d'une case pour que le résultat change.

La mémorisation des positions limites est très utile, parce que l'on saura que si l'on obtient une position plus favorable, le résultat sera en notre faveur (ou inversement si l'on obtient position moins favorable), et normalement, dans toutes ces positions, une fois le résultat connu, le calcul est très facile.

Si, au contraire, nous avons des doutes quant à la position que devrait occuper une pièce pour gagner (ou pour faire nulle), le manque de temps, la fatigue ou l'anxiété causés par ces doutes pourront facilement nous conduire à commettre des erreurs.

En certaines occasions, je présente côte à côte des diagrammes ressemblants dont le résultat est distinct ; en général, il suffit d'analyser l'une des positions pour comprendre pourquoi une petite modification change le résultat. Mais il est utile d'observer les différents diagrammes à des fins de mémorisation. On pourrait dire que les « positions limites » sont comme des phares qui orientent notre analyse dans les positions obscures. Sans ces repères intermédiaires, nous ne pourrions nous orienter qu'à partir de positions clairement définies, ce qui multiplierait les risques d'erreur de calcul.

De temps à autre, à peine une position analysée, le texte entame d'un même mouvement l'étude d'une position similaire, mais où varie une circonstance. Observer comment une légère variation influe sur le résultat est un moyen efficace de comprendre la position. En d'autres occasions, le texte suggère d'analyser une variante

comme exercice complémentaire. Résoudre cet exercice, ce qui devrait s'avérer simple une fois la finale principale étudiée, est un moyen divertissant et économique de vérifier que les idées sont bien comprises. Mais c'est aussi important pour une autre raison : si nous comparons l'effet que produisent de légères variations sur le résultat, nous prendrons conscience des limites des règles apprises et, quand nous aurons une position similaire sur l'échiquier, il nous sera plus facile d'estimer si elles s'appliquent ou non, ou dans quelle mesure il faut les ajuster.

Avancer pas à pas

Même si vous appliquez tous ces conseils sur la façon d'étudier les finales et si vous y consacrez toute votre attention, certaines finales (rares) vous résisteront. Elles sont trop abstraites et il est impossible de les comprendre dans toute leur envergure dès la première fois. Quelle que soit votre application, vous oublierez quelques finales au bout d'un certain temps, en particulier les finales de Tours, et il vous faudra les revoir après quelques mois, mais ne vous inquiétez pas pour autant : vous ne serez pas le seul à qui cela arrivera et, après une ou deux révisions et un peu d'expérience pratique, les choses seront beaucoup plus claires et vos connaissances se cristalliseront définitivement.

Il faut bien reconnaître que les finales sont un peu ennuyeuses et abstraites. Les combinaisons y sont rares, même si, quand il y a quelque astuce tactique, il faut la connaître, car elle servira de point de réfère-

rence. C'est pourquoi il vaut mieux éviter une indigestion et se garder de lire le livre d'un trait, jusqu'à ce que toutes les finales soient apprises. Une administration à petite dose est préférable. N'étudiez pas plus d'un chapitre à la fois, laissez ensuite passer au moins quelques jours avant d'entamer le suivant et, au risque de me répéter exagérément, quand vous vous penchez sur un exemple, faites-le avec l'intention de bien le comprendre.

Une fois un type de finale compris, vous pouvez passer à un autre. Tout dépend du temps dont vous disposez, de l'attention que vous y mettez et de vos connaissances antérieures, qui pourront souvent faire une partie du travail. Il vous faudra peut-être diviser les chapitres dédiés aux finales de Tours en deux ou trois parties, et ce seront bien entendu les chapitres que vous serez sûrement obligés de réviser au bout d'un certain temps. N'ayez pas peur de faire ces révisions, tout le monde doit en passer par là, mais après deux ou trois fois les choses devraient s'imprimer clairement dans votre esprit.

Le second test

Une fois les chapitres théoriques terminés, il y a un autre test. Je crois qu'il convient de le faire quand on a lu tout le livre, ou mieux encore quand quelques semaines se sont passées depuis lors, mais chacun peut bien sûr faire comme bon lui semble.

Ce second test est un peu plus difficile que le premier, même si certaines positions sont

du même niveau. Dans la plupart des positions, il faudra réaliser quelques calculs préliminaires avant de ramener la position à une position connue, mais, avec un peu de calcul, la solution sera toujours basée sur l'une des finales analysées dans ce livre. Faire ce test vous servira à détecter les positions qui vous résistent, ou du moins, si vous trouvez toutes les solutions, à vous exercer un peu et à consolider vos connaissances. Le plus probable est que passer le test et consulter ensuite les solutions là où vous aurez des doutes se traduira par une élévation de votre niveau de jeu, et il est bien possible que faire ce test et réviser vos connaissances vous soit aussi profitable que la lecture de tout le reste du livre.

En plus des deux tests, vous rencontrez à plusieurs reprises dans le livre une référence à des **exercices recommandés**. Dans la plupart des cas, il s'agit d'analyser des positions similaires à celles que l'on vient d'étudier, avec un léger changement dans la position d'une pièce. Faire ces exercices (qui, au contraire de ce que l'on trouve dans les autres livres, sont tous faciles) aidera à comprendre les finales étudiées, et donc à les garder en mémoire. Dans tous les cas, aussi antipathique que vous soit le mot exercice, à chaque fois qu'il vous en est proposé un, posez-vous la question suivante : « ai-je le moindre doute quant à cette position ? ». Si la réponse est non, vous pouvez sauter l'exercice, mais dans le cas contraire, il vaut mieux le faire, car ce doute se traduira un jour par un demi-point perdu.

« Sur des épaules de géants »

On connaît la formule d'Isaac Newton, « si j'ai vu si loin, c'est que j'étais monté sur des épaules de géants ». Rien ne convient mieux à l'élaboration et à l'étude d'un livre sur la théorie des finales.

Sans le travail, quelquefois impressionnant, de certains joueurs et analystes du passé, la théorie des finales serait arrivée encore embryonnaire au temps des « tables de Nalimov ».

Je crois qu'il faut absolument en citer quelques-uns, même si leurs noms vont resurgir au fil du livre, attachés à certaines manœuvres fondamentales.

Philidor occupe une place particulière dans cette galerie des géants. Ses analyses exactes de positions de base des finales Tour et pion contre Tour, de la finale Tour et Fou contre Tour, de la manœuvre fondamentale du mat avec Fou et Cavalier et bien d'autres encore, sont tout simplement incroyables à une époque où l'on ne pouvait s'appuyer ni sur des livres antérieurs, ni sur la critique d'autres analystes pour peaufiner son travail. Ensuite, les noms de Centurini, Chéron, Euwe, Grigoriev, Levenfish et Averbakh sont incontournables.

De nos jours, on peut vérifier de nombreuses finales grâce aux bases de données dites tables de Nalimov (Turbo Endgame), un excellent instrument qui a permis de corriger quelques erreurs de la théorie antérieure.

Mais l'effort des analystes du passé n'est guère comparable à nos rapides vérifications, et la rareté des erreurs découvertes par les ordinateurs est à mettre entièrement à leur crédit.

1. LES FINALES ÉLÉMENTAIRES

Ce chapitre est un petit bonus dans ce livre. Au départ, l'idée était de commencer à travailler à partir du niveau suivant, les finales élémentaires étant supposées suffisamment connues. Cependant, il arrive que certaines d'entre elles soit ne soient en fait pas connues, soit le soient de façon superficielle. C'est pourquoi j'ai décidé d'inclure un chapitre préliminaire qui traiterait de celles qui, de l'avis unanime des quelques entraîneurs que j'ai consultés, posent le plus de problèmes. Je me suis dit, aussi, que cela pourrait aider de nombreux animateurs pour leurs cours les plus simples. Bien entendu, les joueurs expérimentés peuvent sauter ce chapitre.

Le gros du chapitre est constitué des finales de Roi et pion contre Roi. La plupart des joueurs conduisent ces finales avec assurance, mais certains ont du mal avec quelques positions rares. La plupart des difficultés découlent de l'utilisation erronée de la théorie de l'opposition. Comme l'opposition est un concept très utile dont les finales de pions sont le champ d'application privilégié, il arrive qu'on en exagère la valeur.

C'est avec la théorie des cases clés que l'on explique le plus clairement les finales de Roi et pion contre pion, en faisant appel à l'opposition quand la situation s'y prête et en lui conférant la valeur adéquate. On considère comme connus les mats contre un Roi dépouillé et la finale de Fou contre mauvais pion-tour, que l'on trouvera de toute façon parfaitement expliqués dans de nombreux livres.

Finale 1

La règle du carré

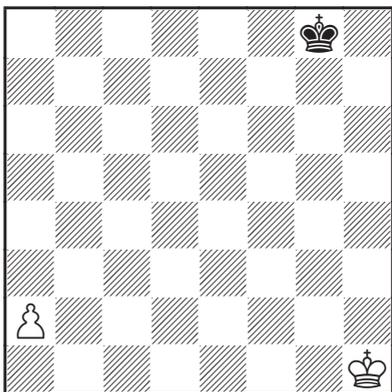


Diagramme 1.1

La première question à laquelle on doit répondre dans les finales de Roi et pion contre Roi est la suivante : **peut-on promouvoir le pion sans l'aide de son Roi ?**

Pour obtenir la réponse à cette question, il suffit de calculer la course du Roi et du pion. Ce n'est jamais bien compliqué, mais, de toute façon, l'expérience a permis d'établir une méthode facile qui permet de résoudre le problème en un coup d'œil, à l'aide de ce que l'on appelle la règle du carré. Cette règle facilite les calculs et s'applique dans toutes les autres finales où l'on retrouve la même course-poursuite.

1.a4! (D)

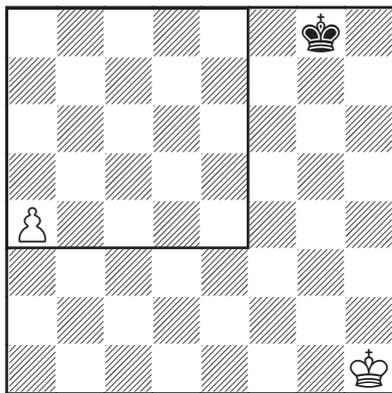


Diagramme 1.2

Après l'avance du pion, on imagine un carré qui va jusqu'au bord de l'échiquier. Dans cet exemple, les coins du carré sont les cases a4-a8-e8-e4.

1... ♖f7

Bien entendu, le Roi s'efforce d'empêcher la promotion du pion. Et c'est là que nous énonçons la règle principale.

Règle du carré : si le Roi peut rentrer dans le carré du pion, alors il peut l'arrêter ; sinon, le pion va à Dame.

Si, quand on se souvient de la règle, on ne se rappelle pas si le Roi doit entrer dans le carré quand c'est à lui de jouer ou s'il doit déjà être dedans, demandons-nous une chose : si le Roi poursuivait le pion par l'arrière (dans ce cas, par exemple, depuis b3), aurait-il besoin d'être dans le carré avant de jouer ? Évidemment, la réponse est non, et c'est la même chose si le Roi arrive de plus loin, que ce soit par l'arrière ou par le côté.

2.a5

Il est clair que dans cet exemple le Roi n'est pas entré dans le carré du pion et que les Blancs gagnent.

2... ♖e6 3.a6 ♔d6 4.a7 ♖c7 5.a8 ♚ 1-0

Interposer le Roi et soutenir l'avance du pion

Regardons le diagramme suivant. Le Roi noir est clairement dans le carré. Dans ce cas, le pion ne pourra être promu qu'avec l'aide de son Roi. La manière la plus simple d'aider son pion est de « s'interposer » sur le passage du Roi adverse.

Ce concept d'interposition se produit souvent les finales de pions, mais aussi dans beaucoup d'autres, et c'est une idée essentielle dans les finales de Tour contre pion.

Énonçons la seconde règle, valable pour tous les pions à l'exception des pions-tours :

Quand c'est possible, le Roi du camp fort doit empêcher son rival de se placer devant le pion. S'il y parvient, le pion fera Dame.

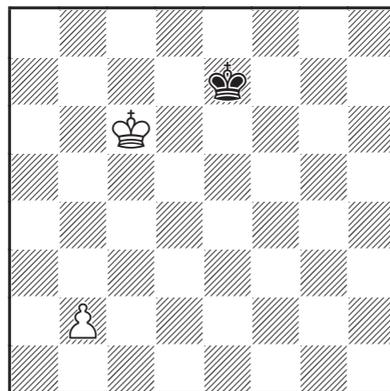


Diagramme 1.3

1.♔c7!

Empêchant 1...♕d8 suivi de 2...♔c8 et 3...♕b8, se plaçant sur le chemin du pion. De plus, depuis cette case, le Roi assure l'avance du pion sur les trois dernières cases.

1...♕e6

Comme il ne peut pas se mettre devant le pion, le Roi noir essaie de l'attaquer avant qu'il ait atteint la zone protégée (b6-b7-b8).

Profitons de cet exemple pour remarquer que si le Roi du camp fort a pris l'opposition latérale sur la septième rangée, le Roi adverse n'aura jamais le temps de gêner le pion.

2.b4 ♕d5 3.b5 1-0

Finale 2

Le pion en sixième rangée

Nous avons vu ce qui se passe dans les deux cas les plus simples :

- 1) quand le Roi ne soutient pas son pion ;
- 2) quand l'aide du Roi consiste à empêcher le Roi adverse de se placer devant le pion.

Mais la situation la plus intéressante, dans les finales Roi et pion contre Roi, se produit quand le Roi dépouillé réussit à se placer, à un moment ou l'autre, sur le chemin du pion. Dans ce cas, tout dépend de la position relative des Rois.

La première position importante à retenir arrive quand le pion a atteint la sixième rangée et qu'il ne lui reste plus qu'à franchir deux cases pour être promu. Malgré la proximité de la dernière rangée,

il nous faudra plusieurs diagrammes pour passer en revue tous les détails significatifs de cette situation. Dans la position du diagramme 1.4, les deux derniers pas du pion se font pratiquement en pilotage automatique.

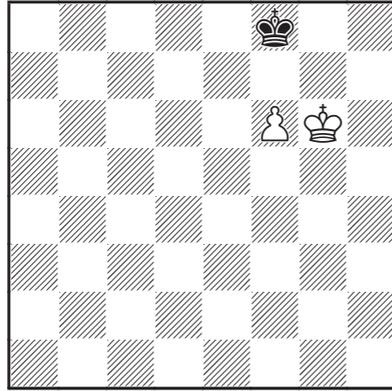


Diagramme 1.4

1.f7!

Le pion avance et le Roi noir doit s'écarter, permettant au Roi blanc d'appuyer le dernier pas.

1...♕e7 2.♔g7! 1-0

Cependant, le résultat change radicalement si c'est aux Noirs de jouer dans le diagramme 1.4. **La raison en est que le pion n'arrive pas à faire Dame si, au moment d'avancer sur la septième rangée, les deux Rois sont face à face. On dit dans ce cas que les Rois sont en opposition**, ainsi que cela se produit après le premier coup des Noirs :

1..♕g8! (D)

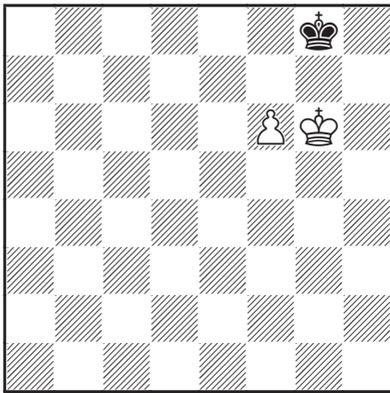


Diagramme 1.5

À présent, les Rois sont en opposition, et cette situation est **presque toujours** favorable à celui qui l'instaure et défavorable à celui qui doit jouer.

Ainsi que nous l'avons déjà dit, l'opposition a acquis un prestige exagéré et n'est pas utile dans toutes les positions. Pour utiliser correctement l'opposition et ne pas la laisser nous induire en erreur, il nous suffit de bien observer à quoi elle sert dans chaque cas.

Dans la finale de Roi et pion contre Roi, l'opposition des Rois est décisive quand le pion est en sixième rangée.

C'est la première image importante que nous devons graver en mémoire.

2.f7+

Le pion avance et désormais il ne pourra pas faire Dame, mais de toute façon, les autres coups ne gagnent pas non plus contre une défense correcte. Par exemple : 2.♔g5 ♕f7! (2...♕f8 est bon aussi). **Les deux cases devant**

le pion sont une forteresse imprenable, et la défense la plus sûre consiste à y rester.

Si vous ne l'avez encore jamais fait, il vaut la peine d'observer la séquence suivante et de l'analyser par vous-même : 3.♕f5 ♕f8! (quand c'est possible, le plus simple est toujours de rester devant le pion) 4.♕f4 ♕f7! 5.♕f5 ♕f8 6.♕e6 (si l'on est resté à attendre devant le pion, c'est précisément au moment que l'on ne peut plus rester sur la colonne de ce dernier qu'il est temps de prendre l'opposition) 6...♕e8! 7.f7+ ♕f8 8.♕f6 pat, comme dans la variante principale.

2...♕f8!

Au contraire de ce qui se passait dans le diagramme 1.4, c'est aux Blancs de jouer et, pour ne pas perdre le pion, ils sont forcés de mettre le Roi noir pat.

3.♕f6 et partie nulle pour cause de pat.

Dans cette finale, nous avons vu que si le Roi dépouillé prend l'opposition quand le pion est sur la sixième rangée, le pion ne peut aller à Dame. Si l'on y réfléchit, on se rend compte que c'est le pion lui-même qui empêche son Roi de manœuvrer en sixième rangée. Nous pouvons en tirer les conclusions suivantes :

- 1) Le camp fort ne doit pas se hâter d'avancer le pion ;
- 2) Le pion ne doit être avancé en sixième rangée que dans l'une des deux situations suivantes :
 - a) quand la voie est libre pour la promotion, ou
 - b) quand son avance permet de prendre l'opposition (mais, normalement, cela ne peut se produire que si le Roi est arrivé en sixième rangée avant le pion).