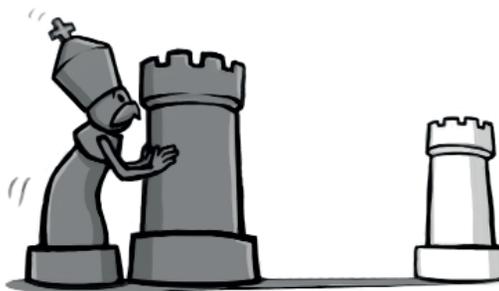


Table des matières

La notation échiquienne	6
Introduction	7
1. Le Roi seul	9
Solutions	15
2. Finales de pions	17
Solutions	27
3. Finales de pièces mineures	35
Solutions	47
4. Finales de Tours	57
Solutions	69
5. Finales de Tours et pièces mineures	79
Solutions	85
6. Finales de Dames	89
Solutions	97
7. La tactique en finale	103
Solutions	113
8. Tests	119
Solutions	128
Tableau des scores	135



CONSTRUIRE UN PONT

Introduction

La finale aux échecs survient lorsque la plupart des pièces ont disparu de l'échiquier et qu'il ne reste que les Rois, quelques pions et quelques autres pièces. Toutes les parties ne vont pas jusqu'à la finale, puisque certaines sont décidées en milieu de jeu ou même dans l'ouverture. En pratique, la plupart des parties atteignent toutefois une finale d'un type ou d'un autre. Mais ce n'est pas parce qu'il ne reste que peu de pièces sur l'échiquier que les finales sont plus faciles à jouer que les autres phases de la partie. Au contraire. Comme on ne peut généralement pas rattraper une erreur en finale, la précision est cruciale.

Ce livre a pour objectif de t'apprendre à jouer tous les types de finales les plus courantes. Les chapitres sont organisés en fonction des pièces sur l'échiquier. Si toutes les pièces ont disparu, de sorte qu'il ne reste plus que les Rois et quelques pions, il s'agit d'une finale de pions qui fait l'objet du chapitre 2. Les chapitres suivants traitent des finales de pièces mineures, des finales de Tours et ainsi de suite. Chaque chapitre est introduit par une explication de quatre thèmes fondamentaux du type de la finale en question avant de passer aux exercices. À l'intérieur de chaque chapitre, les exercices augmentent progressivement en difficulté et, comme certains s'appuient sur des exercices précédents, il est préférable de les résoudre dans l'ordre où ils sont présentés. Il est conseillé, mais pas indispensable, d'étudier également les chapitres dans l'ordre, car certains pourront faire appel – certes de façon limitée – à des thèmes abordés dans des chapitres précédents.

Dans certaines positions, les deux camps

peuvent être au trait. Pour chaque exercice, une indication est donnée sur ce qu'il faut chercher. Par exemple, pour certains, il faudra trouver le meilleur coup, alors que pour d'autres, il pourra s'agir de questions à choix multiple. Les exercices ont été soigneusement choisis pour qu'il y ait une solution clairement meilleure, et tous ont été vérifiés par ordinateur pour s'assurer de leur exactitude. À la fin de chaque chapitre se trouvent les solutions qui contiennent des commentaires instructifs supplémentaires. Le dernier chapitre propose une série de tests (avec des points à obtenir pour les bonnes réponses) sur un pot-pourri de finales. Ne te décourage pas si tu rencontres des difficultés pour résoudre les exercices, tout particulièrement ceux en fin de chapitre. Après avoir réfléchi sérieusement sur la position, consulte la solution et essaie de retenir tout ce que tu peux en tirer. La prochaine fois que tu verras la position, ou une qui s'en approche, tu retrouveras l'idée beaucoup plus facilement.

Ce livre ne requiert que peu de connaissances préalables, si ce n'est les règles de base et le déplacement des pièces. Quelques idées tactiques courantes sont mentionnées ici et là, notamment au chapitre 7. En cas de doute, tu peux consulter un livre sur les combinaisons élémentaires. Le mien, par exemple, *Les cahiers d'échecs pour les enfants : la tactique* (Olibris, 2020).

Pour certains exercices, il est utile de connaître le résultat de finales sans pions. Les détails sont expliqués dans le texte, mais pour des raisons de commodité et pour faciliter la référence, j'ai rassemblé les informations dans ce tableau :

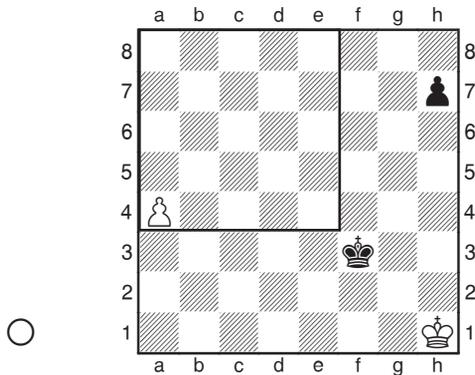
Finales sans pion	Résultat normal
♔+♚ contre ♔	Gain
♔+♚ contre ♔	Gain
♔+♙+♙ contre ♔	Gain
♔+♙+♗ contre ♔	Gain
♔+♗+♗ contre ♔	Nulle
♔+♚ contre ♔+♚	Gain
♔+♚ contre ♔+♙	Nulle
♔+♚ contre ♔+♗	Nulle
♔+♚+♙ contre ♔+♚	Nulle
♔+♚+♗ contre ♔+♚	Nulle

J'espère que ce livre pourra t'aider à gagner des parties qui atteignent la finale et à comprendre un des domaines les plus intéressants des échecs.

John Nunn

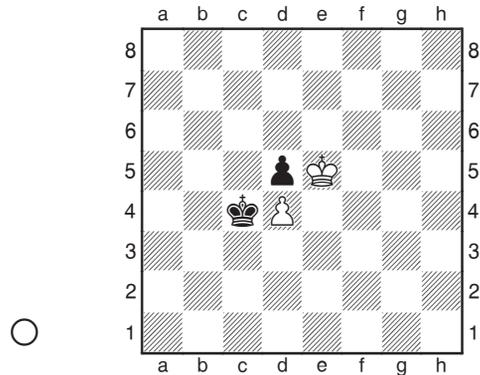
2. Finales de pions

La plus basique des finales est celle avec les Rois et quelques pions. Toutes les autres finales peuvent en effet conduire à une finale de pions après un échange des dernières pièces. La connaissance de ce type de finales est donc fondamentale pour la compréhension de presque toutes les autres finales. Malgré leur apparente simplicité, les finales de pions sont toutefois souvent mal jouées. Mais ce chapitre va te montrer comment les traiter correctement.



Un *pion passé* est un pion qui peut avancer librement jusqu'à la dernière rangée sans être bloqué ou capturé par un pion adverse. Les pions passés sont d'une grande importance en finale de pions, car seul le Roi peut les stopper. Dans la position du diagramme, les deux pions sont passés, mais celui des Noirs est bloqué par le Roi et ne représente donc aucun danger. Celui des Blancs, en revanche, pourrait être en mesure de filer jusqu'en a8 sans être rattrapé par le Roi noir et de faire une Dame, gagnant ainsi la partie. Le résultat dépend en fait du joueur au trait. Si ce sont les Blancs, ils joueront **1.a5 ♖e4 2.a6 ♖d5 3.a7 ♖c6 4.a8 ♚+** et la Dame de plus gagne (voir ♚+♚ contre ♖ au chapitre 1). Cependant, si les Noirs sont au trait, ils rattrapent le pion : **1...♜e4 2.a5 ♖d5 3.a6 ♖c6 4.a7 ♖b7** et la partie est nulle.

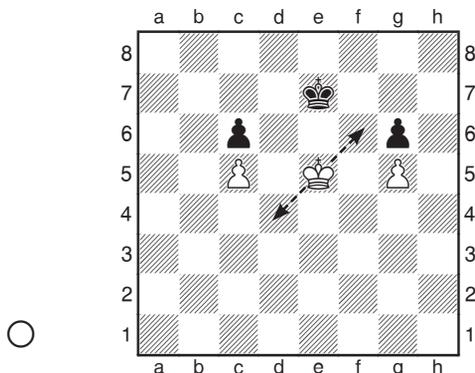
Pour calculer si le pion peut être rattrapé ou non, un bon moyen est de visualiser un carré, comme celui dessiné sur le diagramme, dont un côté irait de la case où se trouve le pion jusqu'à la case de promotion. Si le Roi noir peut pénétrer dans ce carré, alors il pourra arrêter le pion. Et s'il n'y parvient pas, le pion fera Dame. Mais attention : si le pion est encore sur sa case de départ, il faut tracer le carré à partir de la troisième rangée, car il peut avancer de deux cases au premier coup.



Un thème important en finale, et tout particulièrement dans celles de pions, est le *zugzwang*. Ce mot allemand quelque peu étrange (prononcer *tsougtsvang*) n'a pas de réel équivalent en français et est universellement utilisé dans le monde des échecs. Le *zugzwang* désigne une position dans laquelle tout coup légal détériore ta position. Tu préférerais ne jouer aucun coup et passer ton tour, mais bien sûr, ce n'est pas autorisé.

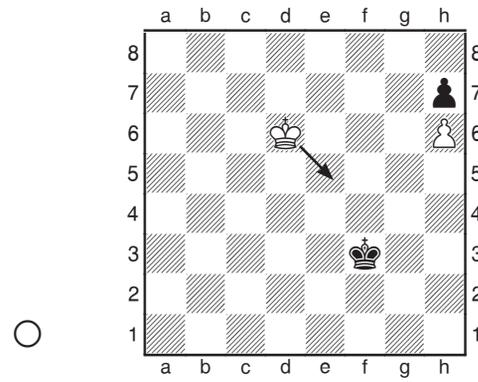
Dans le diagramme, supposons que le trait soit aux Blancs. Leur Roi défend le dernier pion, mais n'importe quel coup le laissera non protégé et permettra aux Noirs de le prendre. On dit que les Blancs sont en *zugzwang*. Après **1.♚f4 ♜xd4 2.♜f3 ♜d3 3.♜f2 ♜d2**, les Blancs ne peuvent plus rien faire pour empêcher ...d4, ...d3, ...♜c2, ...d2 et ...d1 ♚, avec promotion du pion et gain de la partie pour les Noirs. Si par contre ce sont les Noirs qui

sont au trait, ils devront abandonner le pion d5, permettant ainsi aux Blancs de le capturer et de gagner d'une manière similaire. Par conséquent, celui qui joue en premier perd.



Un autre concept fondamental est l'*opposition*. Dans la position du diagramme, les Blancs aimeraient jouer leur Roi en d6 ou f6, pour gagner un pion et la partie, mais pour l'instant, le Roi noir contrôle les deux cases. Si les Noirs sont au trait, ils devront alors jouer leur Roi d'un côté ou de l'autre, permettant ainsi au Roi blanc de pénétrer. Dans une telle situation, on dit que les Blancs ont l'*opposition*. La partie pourrait continuer ainsi : 1...♔d7 2.♚f6 ♔d8 3.♙xg6 ♚e7 4.♜h7 et les Blancs font promotion. Une variante miroir serait 1...♚f7 2.♔d6 ♚e8 3.♙xc6 ♚e7 4.♜b7, avec également un gain simple pour les Blancs. Si les Blancs sont au trait, alors la position est nulle. Ils ne doivent surtout pas jouer 1.♚e4?, car après 1...♚e6, ce sont les Noirs qui ont l'*opposition* et qui gagnent. Au lieu de cela, les Blancs doivent jouer 1.♔d4! (1 ♚f4! ♚e6 2.♚e4 est tout aussi bon) 1...♚e6 2.♚e4 qui évite de donner l'*opposition* aux Noirs. Après 2...♔d7! (mais pas 2...♚e7? 3.♚e5) 3.♚e5 ♚e7, la position du diagramme se répète et le résultat va être la nulle. Le point important, ici, est la façon dont les deux Rois se font face (d'où le terme « *opposition* ») avec une case entre eux. S'il n'y a plus de coup de pion en réserve, celui qui joue en premier devra laisser pénétrer le Roi adverse. C'est en fait une situation de *zugzwang*, mais elle

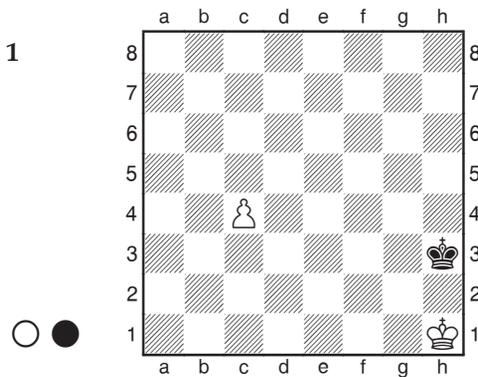
se produit si fréquemment qu'elle mérite bien son propre nom.



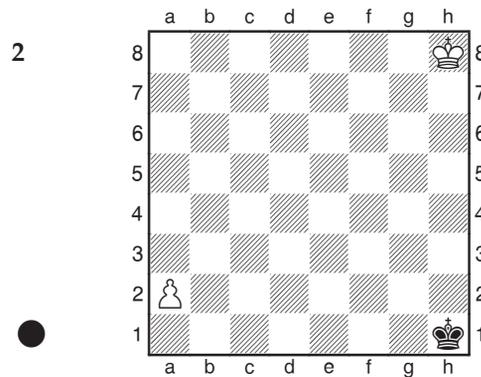
Voici une autre idée importante, qu'on appelle *charge à l'épaule*¹ et qui consiste à utiliser son propre Roi pour interdire l'accès à certaines cases au Roi adverse. Dans la position du diagramme, si le trait est aux Blancs, ceux-ci peuvent filer vers le pion h7 pour s'en emparer, mais cela suffit-il pour le gain ? Essayons 1.♚e6 et voyons ce qu'il se passe après 1...♚e4 2.♚f6 ♔d5 3.♚g7 ♚e6 4.♜xh7 ♚f7 5.♜h8 ♚f8. Cette position est nulle, car le Roi blanc bloque son pion et peut seulement répéter les coups par 6.♜h7 ♚f7 ou se mettre pat après 6.h7 ♚f7. Comment les Blancs peuvent-ils donc gagner ? En fait, c'est le tout premier coup qui était une erreur. Au lieu de 1.♚e6?, les Blancs auraient dû jouer 1.♚e5!, qui conduit également à la capture du pion h7, mais sans permettre au Roi noir d'atteindre f7 et d'enfermer ainsi son homologue sur la colonne h. Les Blancs gagnent alors après 1...♚e3 2.♚f6 ♚f4 3.♚g7 ♚g5 4.♜xh7 ♚f6 5.♚g8 ou 1...♚g4 2.♚f6 ♚h5 3.♚g7 ♚g5 4.♜xh7 ♚f6 5.♚g8, suivi de la promotion du pion h dans les deux cas. Ceci fonctionne, car les trajets d6-e6-f6-g7-h7 et d6-e5-f6-g7-h7 comportent tous les deux le même nombre de coups, quatre, mais le second tient en plus le Roi noir à distance et l'empêche de jouer sur les cases e4 ou f4 au premier coup.

1. En référence à un terme de hockey sur glace (appelé d'ailleurs également « mise en échec ») qui consiste à stopper l'adversaire par un coup d'épaule. (N.D.T.)

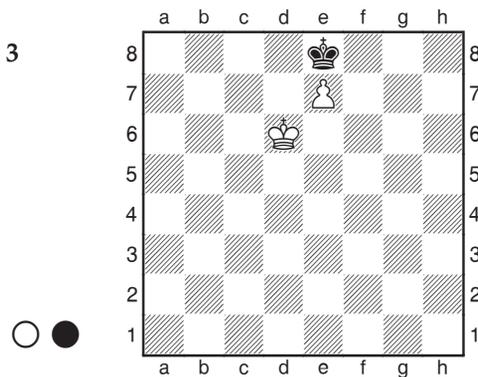
Exercices



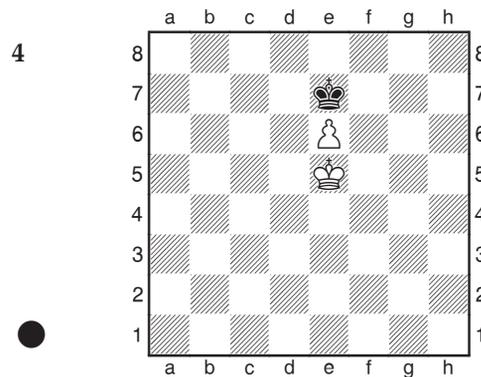
Si les Blancs sont au trait, peuvent-ils gagner ?
Et avec les Noirs au trait ?



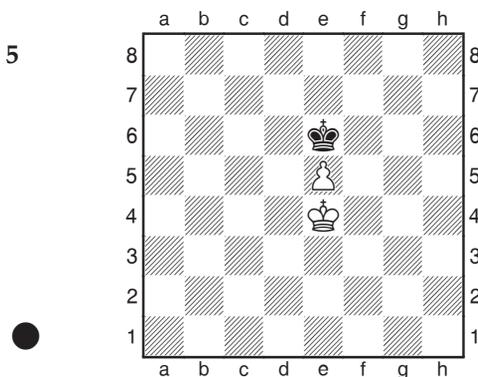
Les Noirs au trait peuvent-ils annuler ?



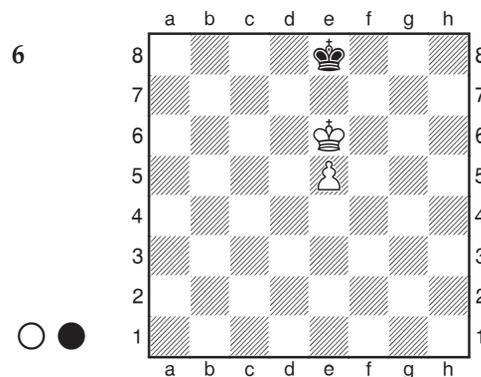
Les Blancs peuvent-ils gagner s'ils sont au trait ? Et si ce sont les Noirs ?



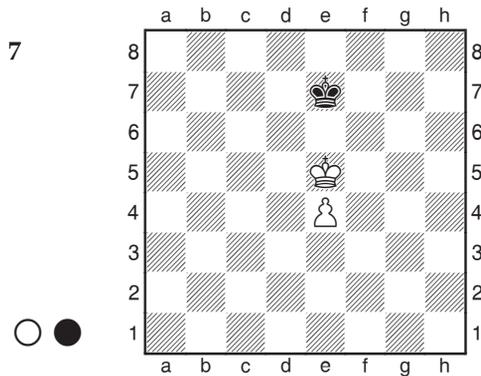
Quel(s) coup(s) les Noirs doivent-ils choisir : 1...♔f8, 1...♔e8 ou 1...♔d8 ? Les trois annulent-ils ?



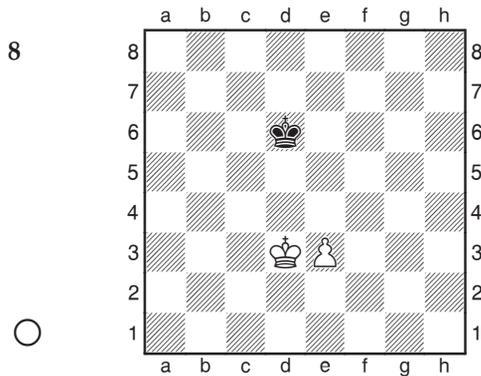
Quel(s) coup(s) les Noirs doivent-ils choisir : 1...♔f7, 1...♔e7 ou 1...♔d7 ? Les trois annulent-ils ?



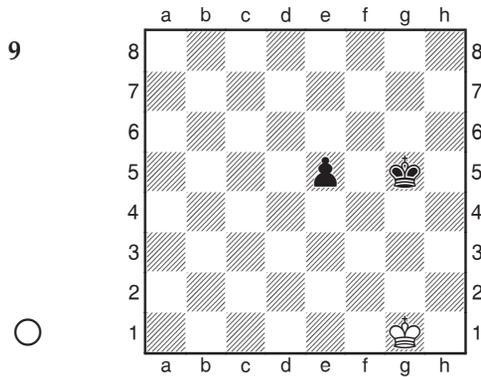
La position est-elle gagnante si les Noirs sont au trait ? Et qu'en est-il avec les Blancs au trait ?



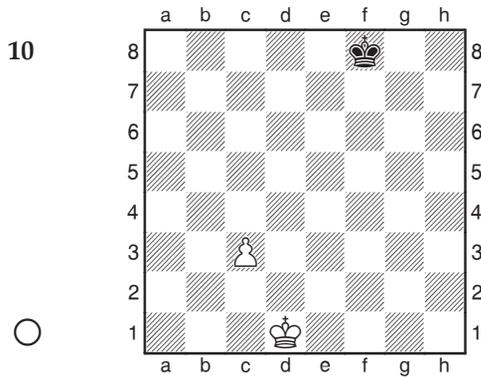
Les Blancs peuvent-ils gagner si les Noirs sont au trait ? Et si ce sont les Blancs ?



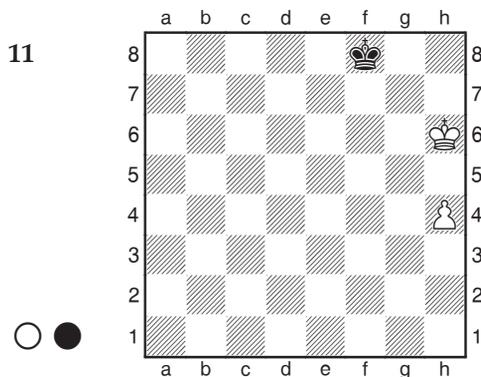
Quel est le meilleur coup : 1.e4, 1.♔d4 ou 1.♔e4 ?



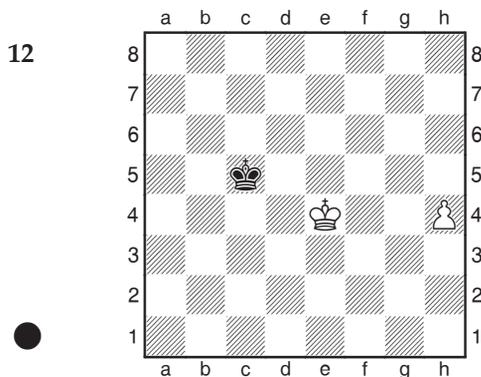
Les Blancs doivent-ils jouer 1.♔f1, 1.♔f2 ou 1.♔g2 ?



Les Blancs doivent-ils jouer 1.c4, 1.♔d2 ou 1.♔c2 ?

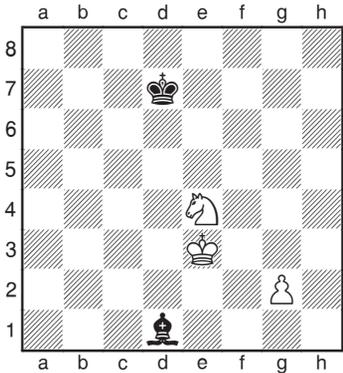


La position est-elle gagnante pour les Blancs si le trait est aux Noirs ? Et si les Blancs sont au trait ?



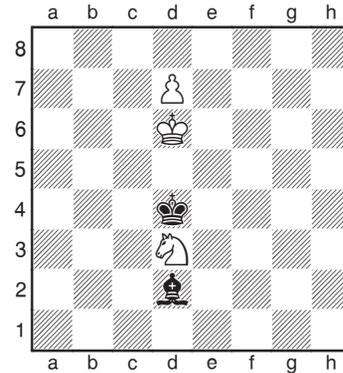
Les Noirs au trait peuvent-ils annuler ?

49



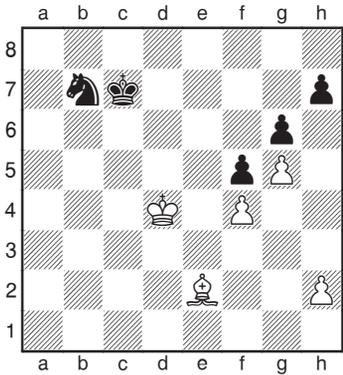
Comment les Blancs gagnent-ils ?

50



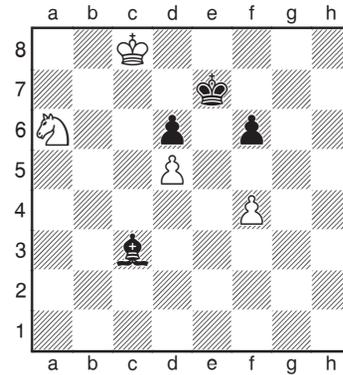
Les Noirs devraient-ils jouer 1...♙a5 ou 1...♗g5 ?

51



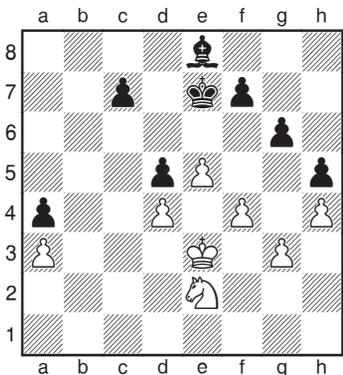
Quel plan est correct : 1.♖c4 pour jouer ♗g8 et ♙xh7, ou 1.♔e5 pour se diriger vers g7 ?

52



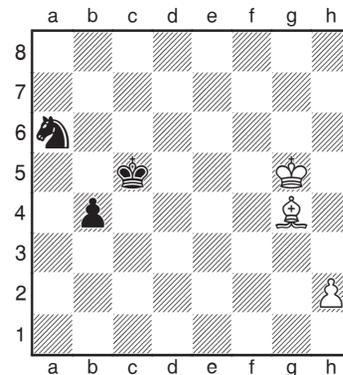
Trouve le coup gagnant pour les Blancs.

53



Quel est le meilleur coup pour les Blancs ?

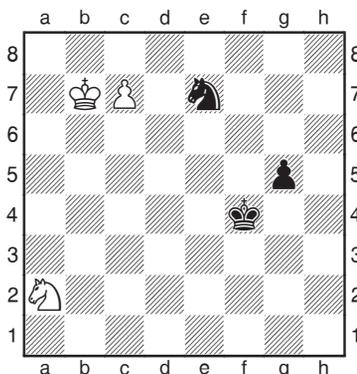
54



Un des deux camps est-il gagnant, ou la position est-elle nulle ?

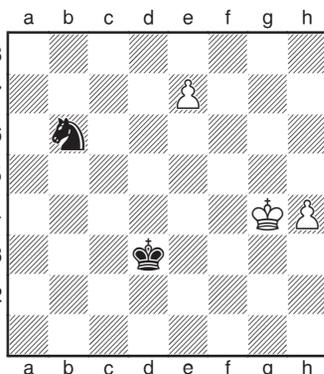
Ça se corse un peu

55



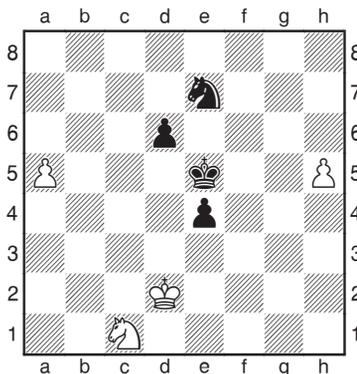
Quel est le coup correct : 1.c8♖, 1.♘c3 ou 1.♘b4 ?

56



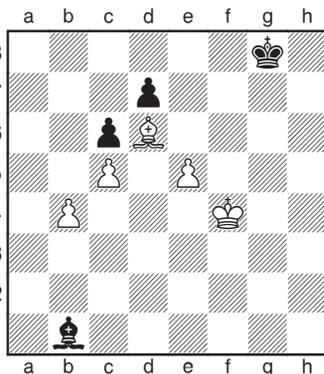
Les Noirs peuvent-ils sauver la partie par 1... ♘d5 ?

57



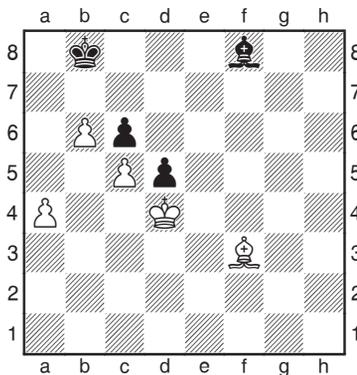
Les deux camps ont deux pions passés. Qui a l'avantage et pourquoi ?

58



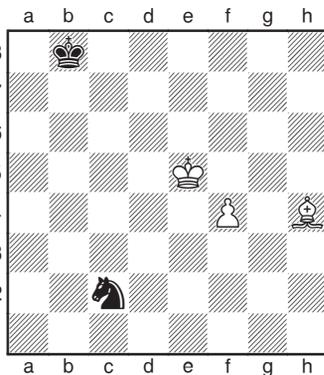
Quel est le meilleur coup : 1.b5, 1.e6 ou 1.♔g5 ?

59



Trouve le coup gagnant pour les Blancs.

60



Les Blancs devraient-ils jouer 1.f5, 1.♔e4 ou 1.♘f2 ?

capacité du Cavalier à réaliser des fourchettes s'est révélée décisive.

50) Lorsqu'un Fou doit lutter contre un pion passé, il est généralement préférable qu'il occupe la plus longue des deux diagonales qui se croisent sur la case située devant le pion. Ici, la diagonale d8-h4 compte cinq cases, contre seulement quatre pour la diagonale d8-a5. Bien que la position soit symétrique, ce qui laisserait penser que jouer d'un côté ou de l'autre reviendrait au même, les Noirs n'ont qu'un seul coup pour faire nulle : **1...♙g5!** (1...♙a5? perd après 2.♖c5 ♗c4 3.♗b7 ♙b6 4.♗c6, car le Fou n'a plus de cases sur la diagonale d8-a5) **2.♗e5 ♗e4 3.♗f7** (3 ♗c6, menaçant ♗e7, serait contré par 3...♙f4+ 4.♗e6 ♙c7, et le Fou repart sur l'autre diagonale ; le Roi blanc est alors trop loin pour que le Fou se retrouve privé de cases) **3...♙f6 4.♗e6 ♙h4**. La case en plus sur la diagonale de l'aile-roi sauve les Noirs.

51) **1.♙c4?** est mauvais, car après **1...♗d6! 2.♙g8 ♗e7 3.♙xh7 ♗f7** suivi de ...♗g7, le Fou se retrouve piégé (même si, en fait, les Blancs peuvent encore annuler). **1.♗e5!** est le coup gagnant. La pénétration du Roi au cœur des pions adverses est un facteur décisif dans la plupart des finales, car le Roi peut souvent prendre les pions les uns après les autres : **1...♗d6 2.♗f6 ♗c8** (2...♗e8+ 3.♗f7 ♗d8 4.♗g8 ♗e7 5.♗xh7 ♗f7 6.♙c4+ est également gagnant) **3.♗g7 ♗d6 4.♗xh7 ♗e7 5.♗g7 ♗c7 6.♗f6 ♗d6 7.♙c4 ♗d7 8.♙f7** et les derniers pions noirs vont tomber.

52) Les Noirs menacent ...f5, pour fixer le pion f4 avant de le gagner par ...♙d2. La première chose à faire pour les Blancs est d'empêcher cela : **1.f5! ♙d2** (les deux pions blancs sont sur des cases blanches et ne peuvent pas être attaqués par le Fou adverse qui est lui-même gêné par ses pions en d6 et en f6) **2.♗c7** (le plan des Blancs est de jouer leur Roi en c6 et leur Cavalier en c8 pour capturer le pion d6) **2...♙a5+ 3.♗c6 ♙d2 4.♗c7 ♙f4 5.♗a8 ♙e3 6.♗b6 ♙f4** (6... ♙xb6 7.♗xb6 ♗d7 8.♗b7 perd également pour les Noirs) **7.♗c8+ ♗d8 8.♗xd6** et maintenant les Blancs gagnent facilement, par exemple par ♗e4, ♗c5, d6

et ♗e6+. Le principe : si tu as seulement un Fou, tu dois essayer de **placer tes pions sur des cases qui ne sont pas contrôlées par le Fou** de manière à ne pas le gêner. Dans cette position, le Cavalier était de loin supérieur au Fou qui ne pouvait rien faire d'utile.

53) Les Blancs ont un clair avantage, car les Noirs ont la plupart de leurs pions sur des cases blanches, ce qui limite ainsi l'activité de leur Fou. Mais si les Noirs ont le temps de jouer ...♗e6 ou ...♙d7, les pions des Blancs seront bloqués et leur avantage en sera fortement réduit. Les Blancs doivent donc jouer **1.f5!** sans tarder. Après **1...f6** (la meilleure chance, car après 1...gxf5 2.♗f4, les Noirs ne pourraient plus jouer 2...f6 en raison de 3.♗xd5+ ; les Blancs gagneraient ainsi le pion h5 et leur propre pion h deviendrait décisif) **2.exf6+** (2 ♗f4 est aussi très bon) **2... ♗xf6 3.fxg6 ♙xg6** (3...♗xg6 4.♗f4+ coûte également un pion aux Noirs) **4.♗c3**, les Blancs gagnent soit le pion a4 soit le pion d5, ce qui leur donne un avantage décisif.

54) Les Blancs sont gagnants, car le Fou à longue portée peut soutenir son propre pion tout en contrôlant celui de l'adversaire. En plus de ça, le Cavalier noir est bien loin du pion h des Blancs. **1.h4** (1 ♙e6? est trop lent et les Noirs peuvent annuler après 1... ♗c7 2.♙b3 ♗d6 3.h4 ♗e6+ 4.♗f6 ♗f4) **1...b3** (1...♗d6 2.h5 ♗e7 3.h6 ♗f8 4.♙e6 est un autre exemple illustrant le caractère multifonction du Fou des Blancs qui empêche à la fois ...♗g8 et ...b3, laissant ainsi le temps de jouer ♗g6 suivi de h7) **2.h5 b2 3.♙f5 ♗c7 4.h6 ♗e6+ 5.♗f6 ♗f8 6.♗e7!** et les Blancs gagnent. Le Fou empêche ...b1♖ tout en participant en même temps à l'enfermement du Cavalier.

55) Il serait mauvais pour les Blancs de faire Dame trop tôt : **1.c8♚? ♗xc8 2.♗xc8** gagne certes le Cavalier, mais amène une position nulle. Pour gagner la partie, les Blancs doivent trouver mieux que de gagner le Cavalier contre leur pion c. **1.♗c3?** semble une bonne idée, avec la menace **2.♗d5+** qui forcerait la promotion. Cependant, la réponse surprenante **1...♗e5!** pare la menace de l'échec du

Cavalier et les Noirs n'ont pas de problème pour faire nulle. **1. ♖b4!** est le coup correct, dans la mesure où il crée la double menace **2. ♗d5+** et **2. ♗c6**. Après **1... g4** (**1... ♗e5** serait maintenant contré par **2. ♗c6+**) **2. ♗d5+!** (**2. ♗c6?** **g3** **3. ♗xe7** **g2** **4. c8** ♗ **g1** ♗ donne l'égalité, car la finale ♗+♗ contre ♗ est généralement nulle) **2... ♗xd5** **3. c8** ♗, les Blancs ont un avantage matériel décisif.

56) Les Noirs ne peuvent pas sauver la partie. À première vue, il semblerait que **1... ♗d5** tienne la position, car **2. e8** ♗? **♗f6+** **3. ♗g5** **♗xe8** **4. h5** ♗**g7!** **5. h6** ♗**e6+** **6. ♗f6** ♗**f8** conduit à la nulle de l'exercice **9**. Mais les Blancs gagnent en fait grâce au surprenant **2. e8** ♗!, qui empêche l'échec en **f6**. Les Cavaliers ont toujours de gros problèmes lorsqu'ils doivent essayer d'arrêter des pions de la bande, et ici, les Blancs parviennent à soutenir l'avance de leur pion jusqu'à la huitième rangée : **2... ♗e3+** **3. ♗g5** **♗e4** **4. h5** ♗**f5** **5. ♗g6** ♗**e7+** (après **5... ♗e5** **6. ♗g7** ♗**e7+** **7. ♗f7**, les Blancs gagnent sur-le-champ) **6. ♗f6** ♗**g8+** **7. ♗g7** ♗**e7** **8. ♗d6+** (mais pas **8. h6?** ♗**f5+** suivi de **... ♗xh6**) **8... ♗e5** **9. h6** et le pion file à Dame.

57) Les Blancs ont une position gagnante. Le Roi et le Cavalier sont des pièces à courte portée, et il leur est difficile par conséquent de lutter face à des pions passés très éloignés. Par conséquent, les pions a et h forment une association beaucoup plus dangereuse que celle constituée par les pions centraux d et e. La partie pourrait continuer ainsi : **1. a6** ♗**c6** **2. ♗a2!** (d'autres coups gagnent aussi, mais celui-là est le plus simple) **2... d5** (les Blancs gagnent également après **2... ♗f5** **3. ♗c3** suivi de ♗**xe4**, ainsi qu'après **2... ♗f6** **3. ♗b4** ♗**a7** **4. ♗e3**) **3. ♗b4** ♗**a7** **4. ♗xd5!** avec une position gagnante pour les Blancs. Après **4... ♗xd5** **5. h6**, les Noirs ne peuvent pas stopper le pion h.

58) Les percées de pions sont très importantes dans les finales de Fous de couleurs opposées et sont même souvent la seule manière d'exploiter un (ou deux !) pion de plus. **1. e6?** **dxe6** **2. b5** ♗**d3!** **3. b6** ♗**a6** **4. ♗e5** ♗**f7** **5. ♗b8** ♗**e7** ne fait que nulle, tout comme **1. ♗g5?** ♗**f7** suivi de **... ♗e6** et les pions sont

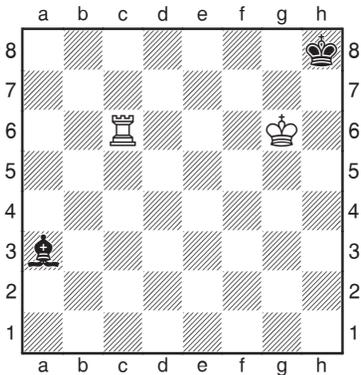
bloqués. La suite gagnante est **1. b5!** **cbx5** (**1... ♗d3** **2. bxc6** **dx6** **3. e6** ♗**c4** **4. ♗e5** ♗**g7** **5. ♗e7** - le Fou et le pion blancs forment une barrière qui empêche le Roi noir de passer et qui permet ainsi au Roi blanc de pénétrer en **d6** - **5... ♗a2** **6. ♗d6** ♗**c4** **7. ♗h4** ♗**d5** **8. e7** ♗**f7** **9. ♗d7** ♗**e6+** **10. ♗d8** et les Blancs gagnent) **2. e6!** **dxe6** **3. c6** et le pion c ne peut être stoppé.

59) Comme les finales de Fous de couleurs opposées ont une forte tendance à la nulle, la solution est parfois de sacrifier ton Fou ! Ici, les Blancs doivent agir sans tarder. Par exemple : **1. a5?** ♗**g7+** **2. ♗d3** ♗**b7!** (**2... ♗f8?** permet à nouveau le sacrifice et **3. ♗xd5!** **cx5** **4. ♗d4** gagne comme dans la variante principale) **3. ♗e2** ♗**f6** **4. ♗e3** ♗**e7** **5. a6+** (il est peut-être surprenant que deux pions en sixième rangée ne soient pas suffisants pour le gain) **5... ♗b8** **6. ♗d4** ♗**f6+** **7. ♗d3** ♗**e7** et les Blancs doivent rejouer ♗**d4**, répétant ainsi la position. Au lieu de ça, **1. ♗xd5!** gagne. Après **1... cxd5** (**1... ♗b7** **2. a5!** ♗**g7+** **3. ♗c4** ne sauve pas les Noirs) **2. ♗xd5** ♗**b7** **3. a5** (le raz-de-marée des pions submerge les Noirs) **3... ♗h6** **4. c6+** **♗a6** **5. c7** ♗**b7** **6. a6+** et les Noirs ne peuvent plus empêcher la promotion d'un pion.

60) **1. ♗e4?** cherche à limiter le champ d'action du Cavalier noir, mais laisse le temps au Roi adverse de venir bloquer le pion après **1... ♗c7** **2. f5** ♗**d7** **3. f6** ♗**e6**. **1. f5?** est également mauvais, car cela permet aux Noirs d'éliminer le pion et d'annuler après **1... ♗e3** **2. f6** ♗**g4+**. La suite gagnante est donc **1. ♗f2!** (le Fou se charge de prendre des cases au Cavalier tout en laissant le Roi dans une position active) **1... ♗c7** (le pion va également à Dame après **1... ♗b4** **2. f5** ♗**d3+** **3. ♗d4!** ♗**xf2** **4. f6**) **2. ♗e6!** (**2. f5?** ♗**d7** **3. f6** ♗**b4!** **4. ♗c5** ♗**d3+** ne fait que nulle ; les Blancs doivent utiliser leur Roi pour empêcher celui des Noirs d'approcher) **2... ♗d8** **3. f5** ♗**e8** **4. f6** ♗**f8** **5. ♗c5+** suivi de **6. f7+** et de la promotion du pion. Cet exercice illustre deux principes importants dans la lutte du Fou contre un Cavalier : l'utilisation du Fou pour restreindre les possibilités du Cavalier et l'activité du Roi.

5. Finales de Tours et pièces mineures

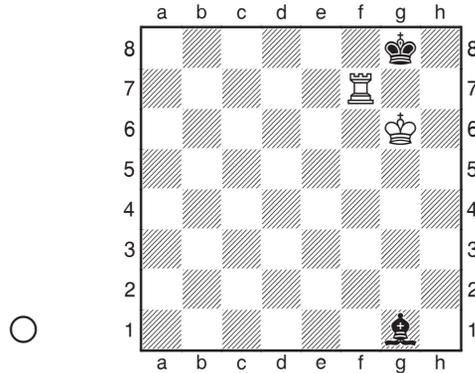
Il y a beaucoup de connexions possibles entre des Tours et des pièces mineures. Dans ce chapitre, nous porterons notre attention principalement sur quatre des plus importantes : ♖ contre ♔, ♗ contre ♕, ♖+♔ contre ♗ et ♖+♗ contre ♗. S'il n'y a plus de pions sur l'échiquier, ces quatre finales sont généralement nulles, mais dans celles ♖ contre ♗ et ♖+♔ contre ♗, il existe également beaucoup de positions gagnantes.



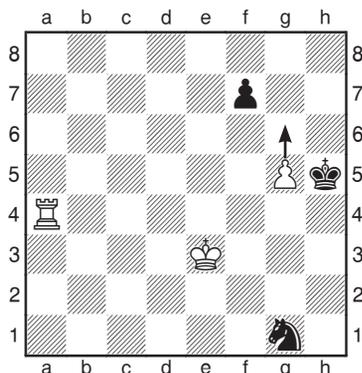
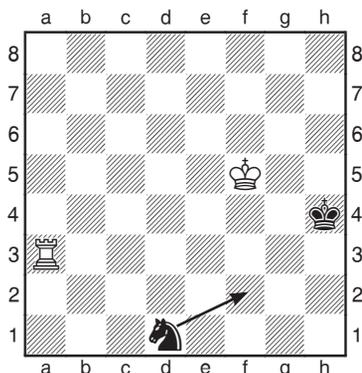
Presque toutes les positions ♖ contre ♔ (sans pion) sont nulles, mais la Tour peut parfois l'emporter si le Roi adverse est coincé dans le coin. Le résultat dépend alors du coin que le Roi occupe. Si le Fou se déplace sur des cases de la même couleur que le coin (c'est le cas dans la position du diagramme), la Tour gagne. Ici, il n'y a plus de défense face à la menace ♖c8+ suivi du mat. Si 1...♔f8, alors 2.♖c8 ♗g8 3.♗b8 (ou n'importe quelle case sur la huitième rangée) place les Noirs en zugzwang. Ils doivent jouer 3...♗h8, qui permet 4.♖xf8#.

Cependant, si dans la position du diagramme on déplace le Fou en a2 (de telle manière qu'il se déplace sur des cases de couleur opposée à celle du coin), alors la position est nulle. Les Noirs peuvent se contenter d'attendre par 1...♔b3. Après 2.♖c8+ ♔g8, les Blancs doivent éviter le pat, mais cela

libère ainsi soit le Roi, soit le Fou. Quoi que jouent les Blancs, ils ne pourront jamais faire mieux que pater les Noirs.



Cette position est importante, car, quelle que soit la case noire où se trouve le Fou et quel que soit le joueur au trait, elle sera toujours gagnante pour les Blancs. La position du diagramme représente un des cas les plus difficiles. Voici la méthode de gain : 1.♖f1 ♔h2 (si le Fou s'expose à l'air libre, les Blancs vont gagner en combinant une attaque sur le Fou et une menace de mat sur la dernière rangée, par exemple : 1...♔d4 2.♖d1 ♔b6 3.♖b1 ♔c7 4.♖c1 et le Fou est perdu ; il s'ensuit que les Noirs doivent essayer de garder leur Fou sur les colonnes f, g, ou h) 2.♖h1 ♔g3 3.♖h3 ♔f2 (maintenant que le Fou a été chassé de la colonne f, les Blancs peuvent passer à l'étape suivante) 4.♖a3 ♔f8 (ou 4...♔c5 5.♖a8+ ♔f8 6.♖b8) 5.♖f3+ et le Fou est perdu. La fourchette finale montre pourquoi les Blancs doivent chasser le Fou de la colonne f avant de menacer mat sur la dernière rangée.

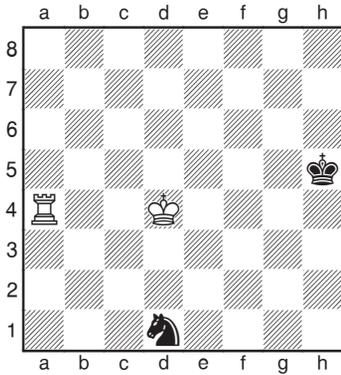


De même, la plupart des positions ♖ contre ♘ sont nulles. Mais il y a plus de chances de gain. En effet, si le Cavalier se retrouve éloigné de son Roi, alors la plupart des positions seront perdantes. Pour le camp du Cavalier, le point crucial est de le garder proche de son Roi. Cela permet d'annuler, sauf si le Roi de la défense est mal placé sur le bord, ou encore pire, enfermé dans un coin. Le diagramme nous montre un cas particulier. Les Noirs peuvent annuler, mais seulement s'ils déplacent leur Cavalier en direction de leur Roi. 1...♘b2? l'éloignerait trop : 2.♖a2 ♘d1 (après 2...♘c4 3.♖a4, les Blancs capturent tout de suite le Cavalier, tandis qu'après 2...♘d3 3.♖a4+ ♙h5 4.♖a3 ♘f2 5.♖f3, les Blancs matent ou gagnent le Cavalier) 3.♖d2 ♘e3+ (3...♘c3 perd après 4.♖d4+ ♙h5 5.♖d3) 4.♙f4 ♘g4 (4...♘f1 5.♖f2) 5.♖g2 et les Blancs gagnent le Cavalier, car il ne peut pas bouger à cause du mat par ♖h2#. Voici la suite correcte qui mène à la nulle : 1...♘f2! 2.♖f3 ♘h3! (le seul coup pour annuler) 3.♖e3 ♘f2 4.♙f4 ♘h3+ et les Blancs ne peuvent pas gagner. À chaque fois qu'une pièce blanche commence à occuper une position très dangereuse, les Noirs auront toujours un échec du Cavalier pour repousser le Roi adverse.

Les combinaisons sont assez courantes dans les positions avec Tours et pièces mineures. Tu dois par conséquent rester sur le qui-vive pour repérer toute opportunité qui pourrait se présenter. Ici, les Blancs ont l'avantage matériel, mais s'ils perdent leur pion pour rien, la position sera nulle. Défendre simplement le pion par 1.♖a5? ne marche pas, car après 1...♘h3, il n'y a plus moyen de sauver le pion. Partir à la chasse du Cavalier par 1.♙f2? ♘h3+ 2.♙g3 ♘xg5 ne mène à rien non plus. Parfois, le bon coup peut être trouvé en utilisant une idée qui ne fonctionne pas et en la modifiant légèrement pour la faire marcher, par exemple en jouant un coup préparatoire. Dans la position du diagramme, l'idée gagnante est 1.g6!. 1...♙xg6 perdrait le Cavalier après 2.♖g4+, donc 1...fxg6 est forcé. Mais maintenant, la chasse au Cavalier est mortelle : 2.♙f2! ♘h3+ 3.♙g3 ♘g5 (3...♘g1 4.♖a2 suivi de ♖g2 ramasse le Cavalier). La case g6 est obstruée par le pion g6 et les Blancs peuvent donc mater par 4.♖h4#.

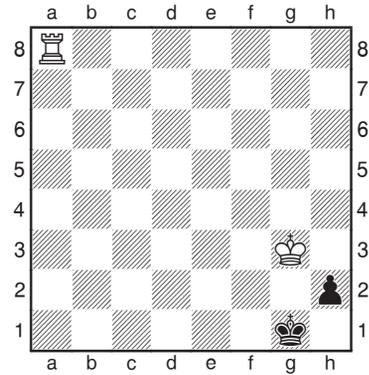
Exercices

1



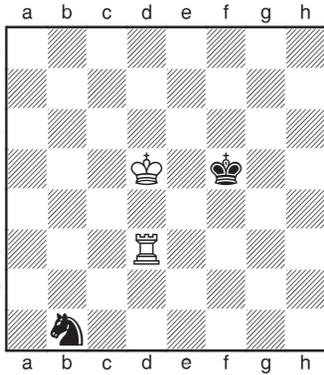
Les Blancs piègent et gagnent le Cavalier noir.
Comment ?

2



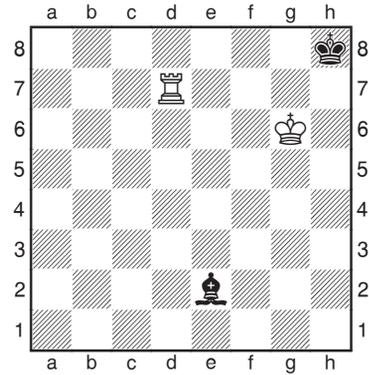
Les Noirs peuvent-ils s'en tirer en jouant
1...h1♖+?

3



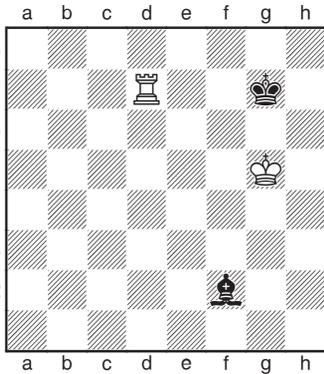
Quel coup est le meilleur : 1.♔c4 ou 1.♔c5 ?

4



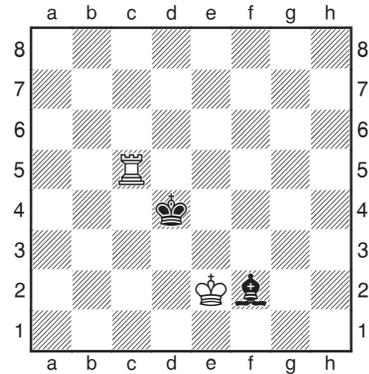
Les Noirs peuvent-ils annuler cette position ?

5



Les Noirs sont en échec. Quel coup de Roi
devraient-ils jouer ?

6



Où les Blancs devraient-ils jouer leur Tour ?

8. Tests

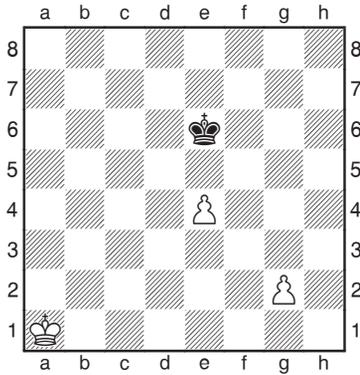
Tout ce que tu as appris jusqu'ici va être testé dans ce dernier chapitre. Les huit tests couvrent tous les types de finales des sept premiers chapitres. La plupart d'entre eux font référence à des thèmes développés au cours du livre, j'espère donc que tu as été attentif ! Le premier test est un petit échauffement avec quatre positions. Les tests suivants comprennent tous six positions. Le nombre d'étoiles sous chaque diagramme donne une indication quant à la difficulté de chaque position, une étoile étant le plus facile et cinq étoiles le plus difficile. Excepté le premier, tous les tests ont approximativement le même niveau de difficulté.

Le texte sous chaque diagramme indique ce que tu dois faire. La plupart du temps, il faudra trouver comment gagner ou faire nulle, même s'il y a aussi quelques questions à choix multiples. Tu dois écrire tes réponses pour ensuite les comparer avec les solutions. Tu pourras alors obtenir des points en fonction de la difficulté de la position et de la correction de ta réponse. Sauf indication contraire, tu dois trouver tous les coups indiqués en **gras** dans les solutions pour obtenir les points.

Note tes points et reporte-les dans le tableau des scores. Bonne chance !

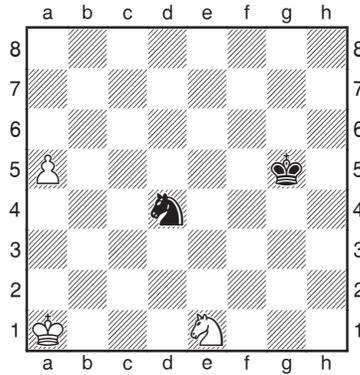
Test 1

1*



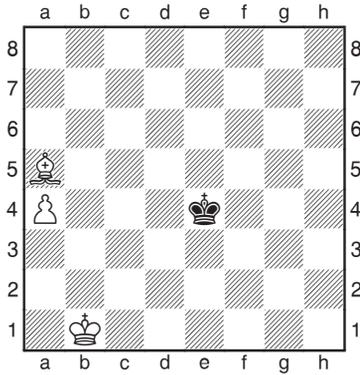
Comment les Blancs gagnent-ils ?

2*



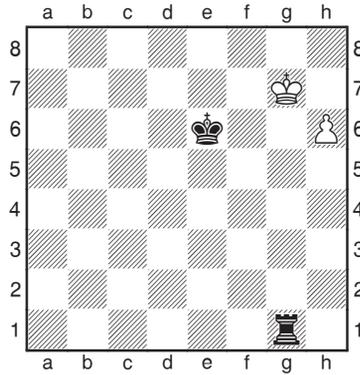
Trouve le coup gagnant pour les Blancs.

3**



Comment les Blancs gagnent-ils ?

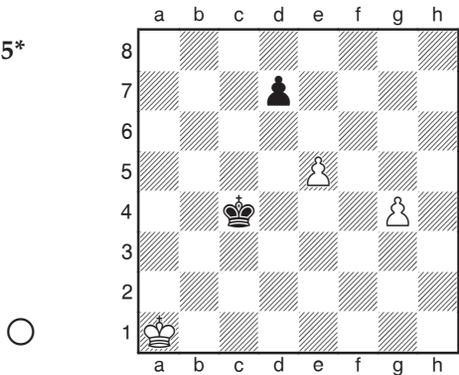
4***



Comment les Blancs doivent-ils répondre à l'échec ?

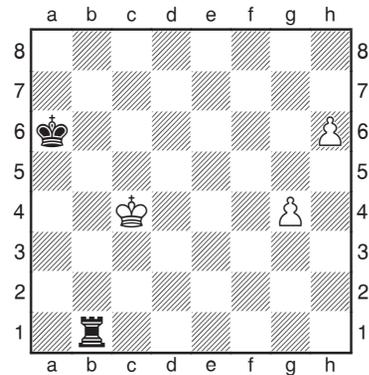
Test 2

5*



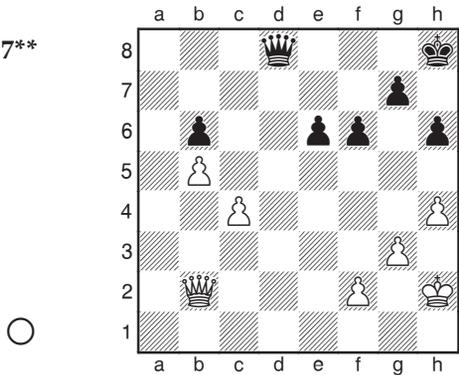
Comment les Blancs gagnent-ils ?

6**



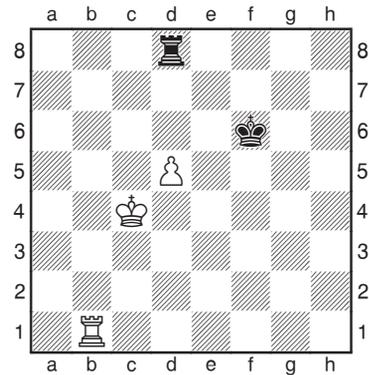
Quel coup gagne pour les Noirs ?

7**



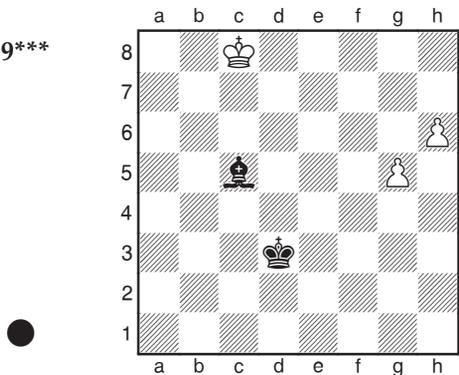
Trouve une suite clairement gagnante pour les Blancs.

8***



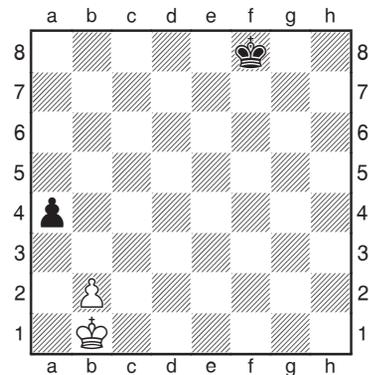
Trouve le seul coup gagnant pour les Blancs.

9***



Quel coup annule pour les Noirs ?

10****



Les Noirs jouent ici 1...a3. Les Blancs devraient-ils répondre 2.bxa3, 2.b3 ou 2.b4 ?