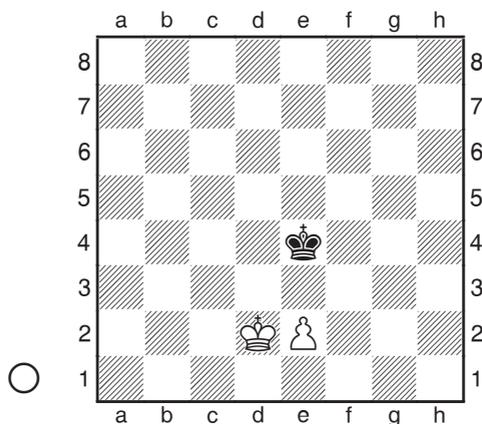


## 2. La promotion du pion

Le plus petit avantage matériel qu'on puisse obtenir dans une partie est un gain de pion ; et il suffit souvent pour gagner, même quand le pion est le seul matériel restant outre les Rois. Il est essentiel, d'une façon générale, que le Roi soit au moins deux cases devant son pion.

Si le Roi adverse est directement en face du pion, la partie ne peut être gagnée. Les exemples suivants se chargeront d'expliquer pourquoi.

### Exemple 5



La position est nulle, et il suffit pour cela aux Noirs de maintenir leur Roi directement devant le pion et, quand c'est impossible – comme ici à cause de la position du Roi blanc – de le placer en face du Roi blanc. Le jeu pourrait se poursuivre ainsi :

1.e3 ♔e5 2.♔d3 ♔d5

Ce coup est très important. Tout autre coup perdrait, comme on le verra plus tard. Le Roi noir, qui ne peut être maintenu à proximité du pion, doit être avancé autant qu'il est possible de le faire, tout en se plaçant devant le Roi

blanc.

3.e4+ ♔e5 4.♔e3 ♔e6 5.♔f4 ♔f6

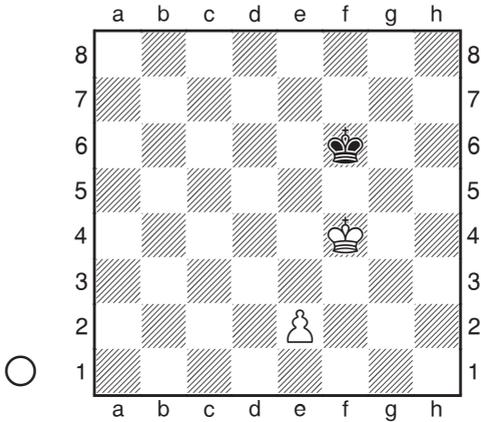
De nouveau la même situation. Au fur et à mesure que le Roi blanc progresse, le Roi noir doit se positionner devant lui quand il ne peut se placer devant le pion.

6.e5+ ♔e6 7.♔e4 ♔e7 8.♔d5 ♔d7 9.e6+ ♔e7 10.♔e5 ♔e8 11.♔d6 ♔d8

Si les Blancs avancent maintenant le pion, le Roi noir joue devant lui et les Blancs doivent abandonner leur pion ou bien jouer ♔e6, après quoi c'est pat. Si les Blancs retirent leur Roi au lieu d'avancer leur pion, les Noirs montent leur Roi devant le pion et, quand ils sont forcés de reculer, continuent de rester devant le pion afin de rester prêts à s'opposer au Roi blanc, comme avant, au cas où ce dernier s'avancerait. La technique de jeu adoptée par les Noirs, tout au long de cette finale, est extrêmement importante et le débutant doit la maîtriser complètement dans tous ses détails ; d'une part parce qu'elle exploite des principes qui serviront plus tard, d'autre part parce que de nombreux débutants ont déjà perdu des positions identiques faute de connaissances suffisantes. À ce stade de l'ouvrage, je ne saurais assez insister sur son importance.

### Exemple 6

Les Blancs gagnent dans cette position, parce que leur Roi est devant leur pion et qu'un intervalle d'une case les sépare.



La méthode de gain consiste à *avancer le Roi aussi loin que possible, tout en maintenant la défense du pion, et à ne jamais avancer le pion avant que ce ne soit indispensable à sa sécurité*. Ainsi :

1. ♖e4 ♜e6

Les Noirs empêchent l'avance du Roi blanc, ce qui fait que les Blancs doivent avancer leur pion pour forcer les Noirs à céder du terrain. Ils pourront alors avancer leur propre Roi.

2. e3 ♜f6 3. ♖d5 ♜e7

Si les Noirs avaient joué 3... ♜f5, les Blancs auraient été forcés d'avancer leur pion en e4, dans la mesure où ils ne pourraient avancer leur Roi sans offrir aux Noirs la possibilité de jouer ♜e4, gagnant le pion. Comme ce n'est pas le cas, les Blancs font mieux de ne pas avancer leur pion pour l'instant, car sa sécurité ne l'exige pas, et doivent poursuivre la progression de leur Roi. Donc :

4. ♜e5 ♜d7 5. ♜f6 ♜e8

Le pion blanc est maintenant trop loin et peut être ramené sous la protection de son Roi.

6. e4 ♜d7 7. e5

Maintenant, jouer 7. ♜f7 n'irait pas, car les Noirs répliqueraient 7... ♜d6 et les Blancs devraient ramener leur Roi à la protection du pion.

7... ♜e8

Sur tout autre coup, les Blancs joueraient ♜f7, suivi de l'avance du pion en e6, e7, e8, toutes ces cases étant protégées par le Roi. Les Noirs s'y opposant, les Blancs doivent forcer le Roi adverse à s'éloigner tout en maintenant leur propre Roi devant le pion. Donc :

8. ♜e6

8.e6 conduirait à la nulle, car les Noirs joueraient alors 8... ♜f8 et obtiendraient une position similaire à celle traitée à l'exemple 5.

8... ♜f8 9. ♜d7

Le Roi bouge et le pion blanc avance en e8, se transforme en Dame, après quoi tout est fini. Cette finale ressemble à la précédente et pour les mêmes raisons doit être complètement maîtrisée avant d'aller plus loin.

### 3. Les finales de pions

Voici maintenant deux finales simples à deux pions contre un et à trois pions contre deux, qui permettront au lecteur de voir comment les gagner. Je donnerai moins d'explications et vous devrez résoudre seul les variantes. Personne ne peut d'ailleurs apprendre à bien jouer rien qu'en étudiant un livre ; celui-ci peut seulement servir de guide, le reste relevant de votre professeur si vous en avez un ; si vous n'en avez pas, vous ne parviendrez à maîtriser les nombreux enseignements de cet ouvrage qu'au prix d'une longue et difficile expérience.