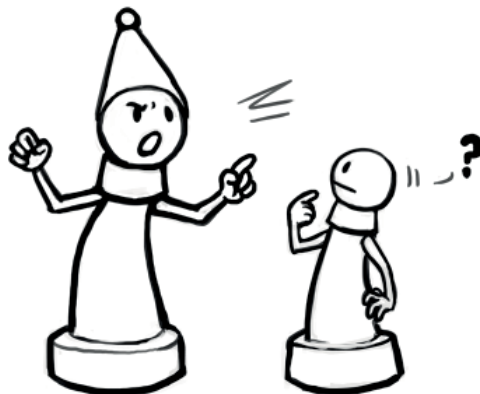


Pourquoi apprendre les finales ?

Une partie d'échecs comporte généralement trois phases : l'ouverture, le milieu de jeu et la finale. Dans l'ouverture, chacun tente de placer ses pièces sur de bonnes cases. Dans le milieu de jeu, on échafaude toutes sortes de plans tout en essayant de déjouer ceux de l'adversaire, qu'il s'agisse d'attaquer le Roi ennemi ou simplement de chercher à dominer la position. Durant cette phase, le Roi doit rester en sécurité et il faut veiller à ne pas perdre de temps, chaque coup, chaque tempo a son importance. Petit à petit, les pièces s'échangent, et c'est alors que survient la finale. Quelle différence avec le milieu de partie ? Au fond, pourquoi faire une distinction entre les deux ? En finale aussi on trouve des attaques de mat et des sacrifices, en finale aussi le trait a son importance... mais il existe tout de même quelques différences notables. Pour commencer, le combat s'articule généralement autour de la promotion des pions ; il devient essentiel de savoir planifier à long terme et calculer de longues variantes. Mais il y a surtout deux caractéristiques bien précises à retenir :

Le Roi

Le Roi change complètement de rôle en fin de partie. Alors qu'en milieu de jeu il est généralement nécessaire de le mettre à l'abri derrière un solide rempart de pions, en finale il peut se permettre une grande activité, la puissance de feu adverse ayant considérablement diminué. Et non seulement il *peut*, mais il *doit* s'activer. Si l'adversaire active son Roi et que le mien reste passif, alors je joue tout simplement avec une



Fou et mauvais pion-tour

pièce en moins. Le Roi sait très bien bloquer les pions adverses et protéger les siens. Il peut aussi semer la zizanie en envahissant le camp adverse, attaquer les pions, les pièces, et même participer à une attaque de mat contre son vis-à-vis ! Par conséquent, dès que tu sens que tu es entré en finale et que le Roi peut participer en toute sécurité aux opérations actives, trouve-lui quelque chose à faire !

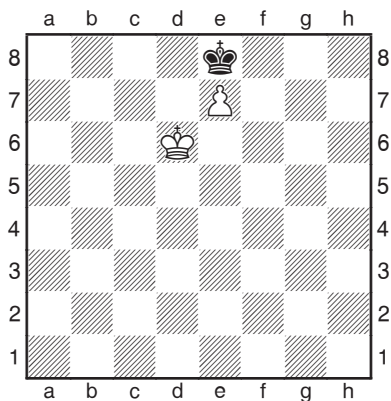
Le trait – avantage ou inconvénient ?

Aux échecs, on dit qu'on « a le trait » lorsque c'est à nous de jouer. Dans l'ouverture et le milieu de jeu, c'est un avantage si important qu'on peut aller jusqu'à sacrifier du matériel juste pour gagner le temps de jouer un coup supplémentaire. C'est parfois aussi le cas en finale, mais curieusement, l'inverse est vrai aussi ! Lorsque le défenseur a réussi à occuper les meilleures cases disponibles, il peut s'avérer



Le pion passé éloigné

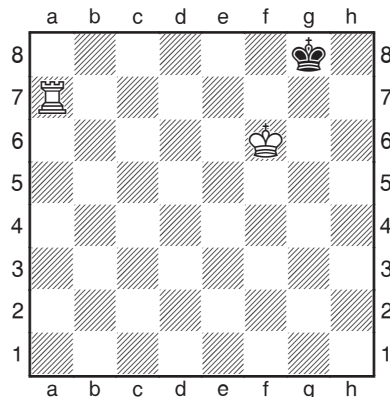
catastrophique pour lui d'être obligé de jouer un coup qui va le forcer à créer une faiblesse ou à déloger une pièce idéalement placée. Pour le joueur expérimenté, il n'en faut pas plus pour échafauder un plan permettant de prendre l'avantage. Cette situation dans laquelle le trait devient un inconvénient porte même un nom : **le Zugzwang**. Ce mot allemand peut sembler un peu barbare et difficile à prononcer, mais peu importe : tu ne vas pas tarder à utiliser le concept dans tes propres parties, si ce n'est pas déjà fait. Le Zugzwang est souvent bien plus fort que les menaces directes, et c'est même parfois le seul moyen de gagner. Voici un exemple :



Cette finale est une des plus simples qui soient,

une des plus importantes aussi. Peut-on la gagner ? Pas si l'on est au trait, car après 1.♔e6, les Noirs ne peuvent plus jouer et il y a pat, et sur tout autre coup le pion e7 est perdu. Mais si le trait est aux Noirs, le seul coup est 1...♔f7. Les Blancs continuent par 2.♔d7 et 3.e8♚, avec un gain facile grâce à la Dame de plus. Il y avait Zugzwang : le Roi noir n'avait pas le droit de passer son tour pour rester en e8 ! Nous reviendrons là-dessus en détail au cours de la leçon 7.

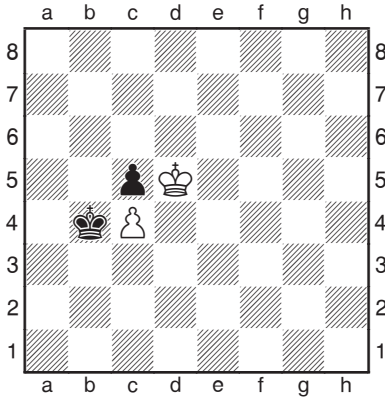
L'exemple suivant souligne l'importance du Zugzwang en finale.



Les Blancs ont une Tour de plus. Est-il vraiment nécessaire d'avoir recours à des subtilités comme le Zugzwang pour s'imposer ? Eh bien oui. On pourrait menacer mat en jouant 1.♔g6, mais 1...♔f8 suffit à parer 2.♖a8#. Par contre, sur un coup d'attente comme 1.♖b7, les Noirs aimeraient bien passer leur tour, mais c'est interdit : il faut jouer un coup. 1...♔f8 autorise instantanément le mat par 2.♖b8# et 1...♔h8 se heurte à 2.♔g6 avec mat au coup suivant par 3.♖b8#. Les leçons 3 et 4 seront consacrées à la finale Roi et Tour contre Roi.

Mais nous n'en avons pas fini avec le Zug-

zwang. Que se passe-t-il si les deux camps occupent les meilleures cases possibles ? On obtient alors ce qu'on appelle un **Zugzwang réciproque**, car le joueur au trait perd la partie. Quand on voit se profiler ce genre de cas de figure, il faut trouver l'ordre de coup précis qui va permettre d'atteindre la position voulue en donnant le trait à l'adversaire. Ce concept peut sembler très poussé, mais cela se produit même dans les finales les plus élémentaires. En fait, c'était déjà le cas dans notre tout premier exemple avec Roi et pion contre Roi (les Blancs au trait font nulle ; les Noirs au trait perdent). Voici un exemple encore plus frappant :

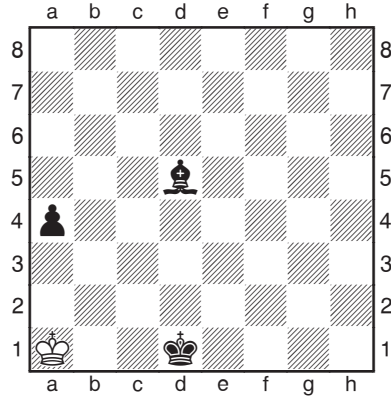


Ici, le joueur au trait *perd*. Si c'est aux blancs de jouer, impossible de prendre le pion c5 : il faut s'éloigner, mais alors c'est le pion c4 qui tombe et le pion noir va se transformer en Dame. Retiens bien ce mécanisme, car un des exercices à la fin du livre est basé dessus, et de toute façon cette idée revient souvent en pratique sous une forme ou une autre.

Les forteresses

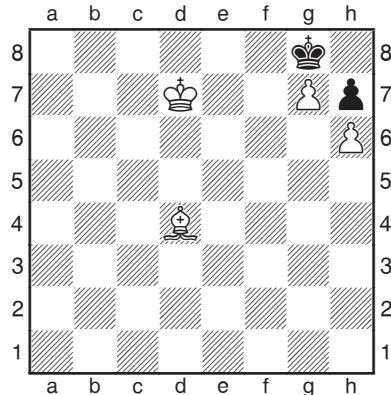
La **forteresse** est un autre thème récurrent de ce livre. Il s'agit d'une position dans laquelle un

des deux camps est censé disposer d'un avantage écrasant en temps normal, sauf que dans ce cas précis, il est impossible de progresser. En général, cela se produit soit parce que toutes les voies d'accès à la position adverse sont bloquées, soit à cause d'un thème de pat (voire plusieurs). Voici une des plus connues :



Les Noirs ont un Fou et un pion de plus, mais il est impossible d'extirper le Roi blanc du coin de l'échiquier. Au mieux, on peut forcer le pat : 1... a3 2.♖b1 a2+ 3.♗a1 ♕d2 4.♖b2 ♗d3 5.♗a1 ♖c2 pat. Le Fou ne peut jamais contrôler la case a1, car il ne se déplace que sur cases blanches – voir la leçon 24.

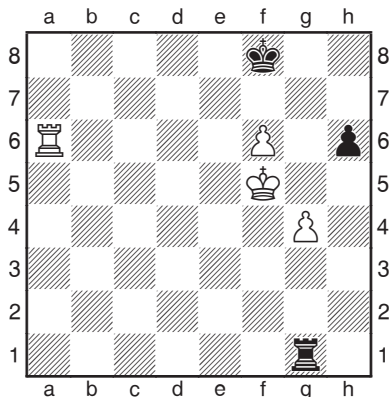
Voici une forteresse encore plus étonnante :



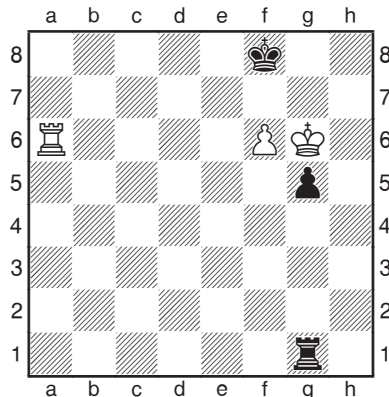
Les Blancs ont à nouveau un Fou et un pion de plus, mais cette fois ils contrôlent bien la case de coin et le pion g7 est impressionnant. Le problème, c'est que le Roi blanc ne peut pas s'approcher sans concéder le pat, et par ailleurs, le sacrifice du pion g ne donne rien (par ex. 1. ♖c3 ♕f7 2. g8 ♖+ ♕xg8 3. ♕e6 ♕f8 4. ♖g7+ ♕g8).

Le sacrifice en finale

Pour finir, voici un exemple illustrant la puissance d'attaque du Roi en finale, et qui montre au passage l'importance des sacrifices matériels dans cette phase de la partie :



1. g5!? hxg5 (1... ♖xg5+ perd sur 2. ♕e6 ♕g8 3. ♖a8+ ♕h7 4. f7) 2. ♕g6 (voir le diagramme suivant).



Le pion g5 agit comme un parapluie protégeant le Roi du déluge d'échecs que ne manquerait pas de donner la Tour en son absence – sans ce pion, la position serait nulle. Après 2... ♖e1 3. ♖a8+ ♖e8 4. ♖xe8+ ♕xe8 5. ♕g7 g4 6. f7+ ♕d7 7. f8 ♖ g3 8. ♖f3, les Blancs gagnent. Voir la leçon 1 pour le mat avec Roi et Dame.