

# LA FINALE DAME CONTRE TOUR

La finale Roi et Dame contre Roi et Tour est loin d'être facile à gagner !

Nous verrons dans le chapitre consacré aux forteresses que, si l'on rajoute un pion au camp de la Tour, les chances de nulle sont fortes.

Par conséquent, si cela ne se passe pas très bien défensivement pour vous, une solution pragmatique de survie consiste parfois à tenter de se retrouver dans cette finale compliquée.

Il existe de nombreux pièges dans cette finale comme on a déjà pu le voir dans le chapitre sur les positions de pat.

Nous allons tout d'abord tenter de montrer la technique de gain. Si on maîtrise cette technique, on sera plus à même de poser des problèmes à notre adversaire en tentant d'échapper aux positions critiques.

Grâce à des menaces de mat et d'attaques doubles sur le Roi et la Tour, le camp fort doit essayer d'atteindre **la position de Philidor**.

Le camp défenseur, quant à lui, tente de résister en ayant recours à trois principes :

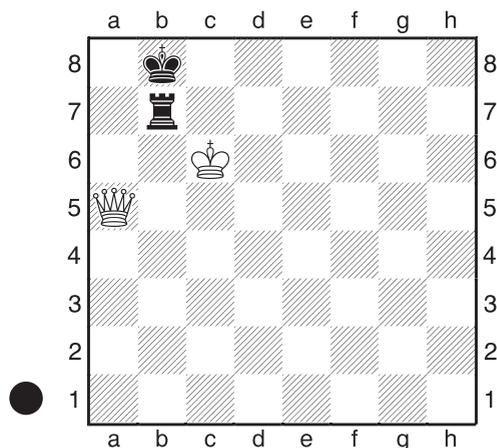
- rester au centre en tentant de garder la Tour à minima à trois rangées du bord : c'est la **défense sur la 3<sup>e</sup> rangée** ;
- si le premier principe est impossible à réaliser, il faut tenter de garder la Tour à deux rangées du bord : c'est la **défense sur la 2<sup>e</sup> rangée** ;
- être attentif à toutes les possibilités de combinaisons de pat ou d'attaques perpétuelles.

La méthode de gain se décompose en trois phases :

- il faut apprendre à gagner la position de Philidor ;
- il faut connaître le moyen de contrer la défense sur la 2<sup>e</sup> rangée ;
- il faut connaître le moyen de contrer la défense sur la 3<sup>e</sup> rangée.

Dans un premier temps, nous analyserons la position de Philidor et nous verrons ce que j'ai appelé « l'alignement d'Euwe ». Nous verrons ensuite les défenses sur les 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> rangées et nous finirons par quelques possibilités tactiques de défense pour le camp de la Tour.

## La position de Philidor



**Philidor**  
1777  
Gain blanc

Dans les finales Dame contre Tour avec des pions ou non, la technique de gain passe bien souvent par des positions de Zugzwang, de la triangulation et des attaques doubles.

Dans la position du diagramme précédent, à vous de trouver les variantes de gain pour chaque coup des Noirs !

1...♖c7+ 2.♜xc7+ ♔a8 3.♜b7# ;  
 1...♜d7 2.♔xd7 ♔b7 3.♜b4+ ♔a6 4.♔c6  
 ♔a7 5.♜b7# ;

1...♜e7 2.♜d8+ ♔a7 3.♜xe7+ ♔a6  
 4.♜a3# ;

1...♜f7 2.♜b4+ ♔a8 3.♜a3+ ♔b8 4.♜b3+  
 ♔a7 5.♜xf7+ ♔a6 6.♜a2# ;

1...♜g7 2.♜e5+ ♔a7 3.♜xg7+ ♔a6  
 4.♜a1# ;

1...♜h7 2.♜e5+ ♔a7 3.♜a1+ ♔b8 4.♜b1+  
 ♔a7 5.♜xh7+ ♔a6 6.♜b7+ ♔a5 7.♜b5# ;

1...♜b3 2.♜e5+ ♔a7 3.♜g7+ ♔b8 4.♜g8+  
 ♔a7 5.♜xb3 ♔a6 6.♜a2# ;

1...♜b2 2.♜e5+ ♔a7 3.♜xb2 ♔a6 4.♜b6# ;

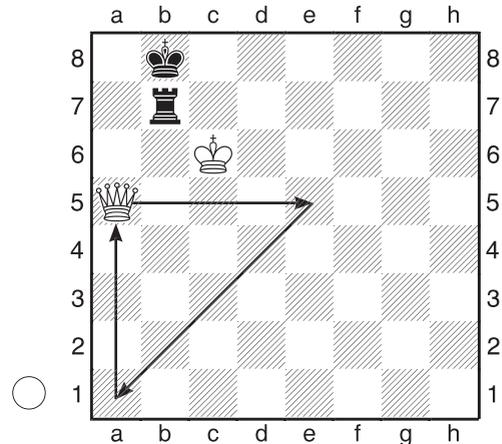
1...♜a7 2.♜d8# ;

1...♔c8 2.♜a6 ♔d8 3.♜xb7 ♔e8 4.♜g7  
 ♔d8 5.♜d7# ;

1...♜b1 2.♜e5+ ♔a7 3.♜d4+ ♔b8 4.♜h8+  
 ♔a7 5.♜h7+ ♔b8 6.♜xb1+ ♔c8 7.♜b7+ ♔d8  
 8.♜d7#.

Mais que se passe-t-il si le trait est aux Blancs ?

Grâce à une triangulation de la Dame, nous allons donner le trait aux Noirs.



Gain blanc

1.♜e5+

Oblige le Roi à venir sur la colonne a.

1...♔a7

a) 1...♖c7+ 2.♜xc7+ ;

b) 1...♔c8 2.♜e8# ;

c) 1...♔a8 2.♜a1+ ♜a7 (2...♔b8 3.♜a5)  
 3.♜h8#.

2.♜a1+ ♔b8 3.♜a5 1-0.

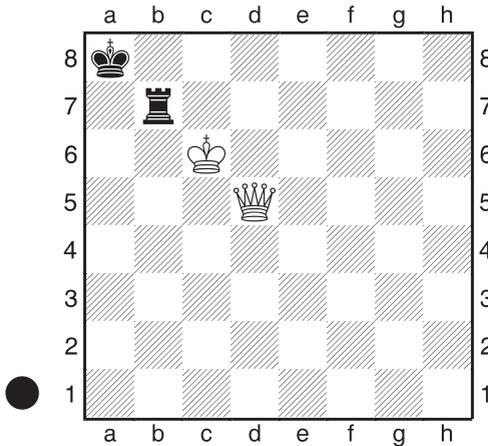
Vous savez gagner la position de Philidor, il vous faut maintenant savoir comment l'atteindre...

## L'alignement d'Euwe

Nous allons voir deux positions intéressantes dans lesquelles nous retrouvons un alignement de pièces caractéristiques. Ces deux positions permettent rapidement de retomber dans la position de Philidor et sont facilement mémorisables.

J'ai appelé cet alignement de pièces alignement d'Euwe, car nous retrouvons ces deux positions dans une étude d'Euwe

de 1958 que nous analyserons dans la prochaine section.



L'alignement d'Euwe

Si le trait est aux Noirs, ils ne peuvent pas jouer la Tour, car l'échec à la découverte du Roi et de la Dame conduirait à un mat en deux coups, et les deux coups de Roi possibles mènent à la position de Philidor.

1... ♔a7

a) 1... ♖b8 2. ♕a5 position de Philidor !

b) 1... ♖g7 2. ♔b6+ ♔b8 3. ♕d8# ;

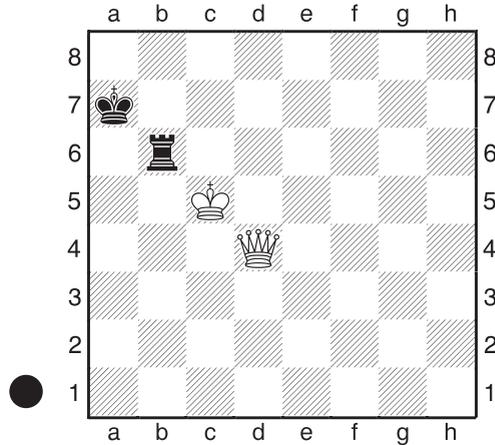
c) 1... ♖b4 2. ♔c7+ ♔a7 3. ♕a5#.

2. ♕d8

Et nous sommes dans la position de Philidor.

Si le trait est aux Blancs, on obtient la position de Philidor en deux coups : 1. ♕a2+ ♔b8 (1... ♖a7 2. ♕g8 mat) 2. ♕a5!

Le même alignement décalé d'une case permet également de tomber rapidement dans une position de Philidor.



L'alignement d'Euwe

a) 1... ♔a6 2. ♕d8! Avec une double menace : mat en a8 et gain de la Tour. 2... ♖b5+ 3. ♔c6 ♖b7 4. ♕c8+.

b) 1... ♔b7 2. ♕d7+ (échec intermédiaire) 2... ♔a6 3. ♕d8, et on retombe dans la variante précédente.

c) Après 1... ♖b1, les Blancs gagnent la Tour après quelques échecs successifs : 2. ♔c6+ ♔a8 3. ♕h8+ ♔a7 4. ♕h7+ 1-0.

d) 1... ♖b7 semble être le coup le plus résistant, mais après 2. ♔c6+, les Blancs vont retomber dans une position de Philidor : 2... ♔b8 (2... ♔a6 3. ♕a4# ; 2... ♔a8 3. ♕a1+ ♔b8 4. ♕a5 Philidor) 3. ♕h8+ ♔a7 4. ♕d8 et nous sommes retombés dans la position de Philidor.

## Percée de la défense sur la 2<sup>e</sup> rangée

Si votre adversaire se défend bien, il va forcément se retrouver dans cette configuration. Après avoir été repoussé vers le bord, il va placer sa Tour à deux rangées du