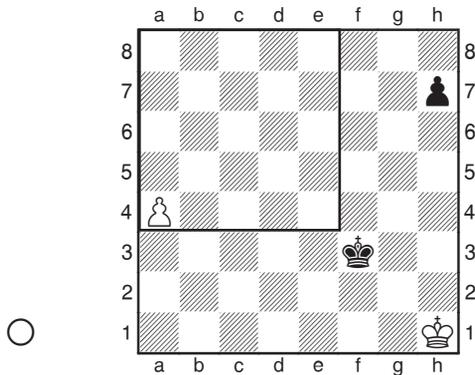


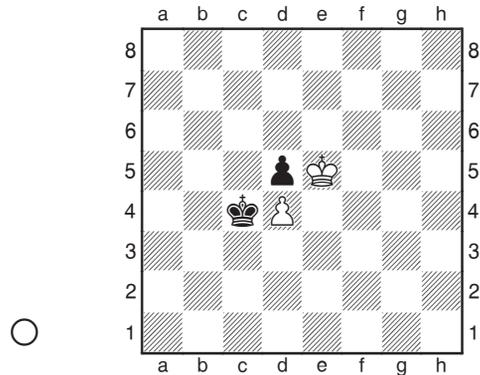
## 2. Finales de pions

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.

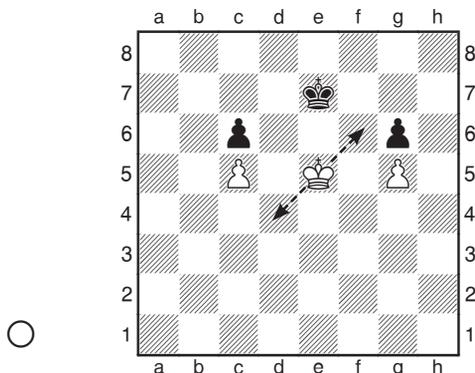
Pour calculer si le pion peut être rattrapé ou non, un bon moyen est de visualiser un carré, comme celui dessiné sur le diagramme, dont un côté irait de la case où se trouve le pion jusqu'à la case de promotion. Si le Roi noir peut pénétrer dans ce carré, alors il pourra arrêter le pion. Et s'il n'y 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.

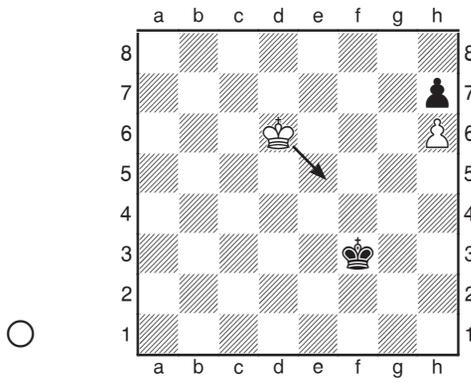
Dans le diagramme, supposons que le trait soit aux Blancs. Leur Roi défend le dernier pion, mais n'importe quel coup le laissera non protégé et permettra aux Noirs de le prendre. On dit que les Blancs sont en *zugzwang*. Après **1.♚f4 ♜xd4 2.♜f3 ♜d3 3.♜f2 ♜d2**, les Blancs ne peuvent plus rien faire 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

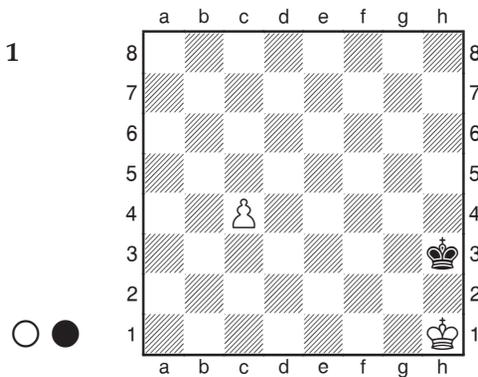
se produit si fréquemment qu'elle mérite bien son propre nom.



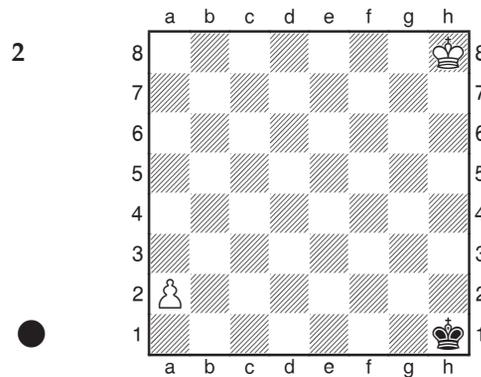
Voici une autre idée importante, qu'on appelle *charge à l'épaule*<sup>1</sup> et qui consiste à utiliser son propre Roi pour interdire l'accès à certaines cases au Roi adverse. Dans la position du diagramme, si le trait est aux Blancs, ceux-ci peuvent filer vers le pion h7 pour s'en emparer, mais cela 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.)

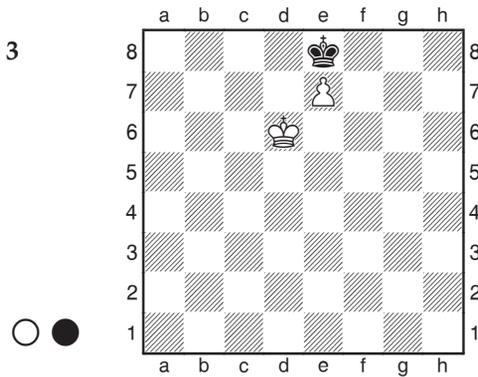
## Exercices



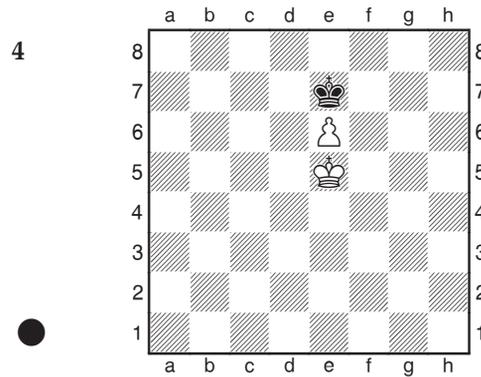
Si les Blancs sont au trait, peuvent-ils gagner ?  
Et avec les Noirs au trait ?



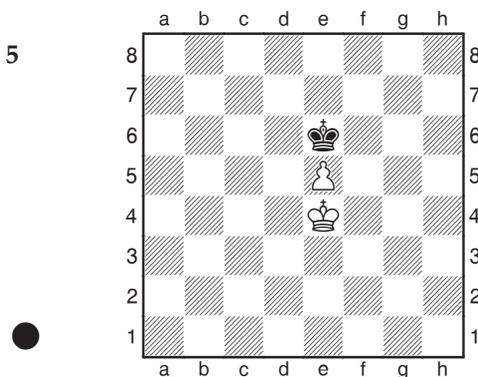
Les Noirs au trait peuvent-ils annuler ?



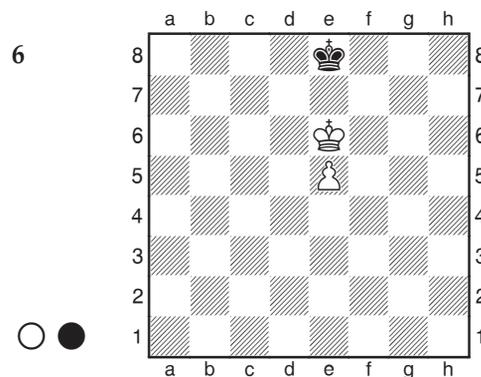
Les Blancs peuvent-ils gagner s'ils sont au trait ? Et si ce sont les Noirs ?



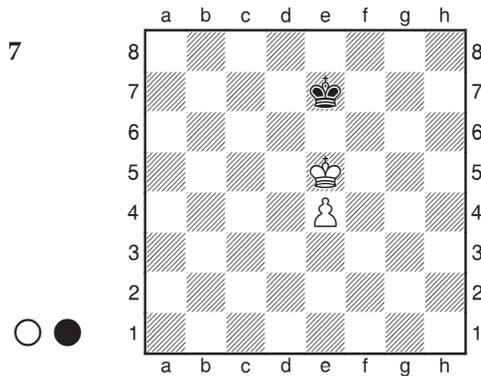
Quel(s) coup(s) les Noirs doivent-ils choisir : 1...♔f8, 1...♔e8 ou 1...♔d8 ? Les trois annulent-ils ?



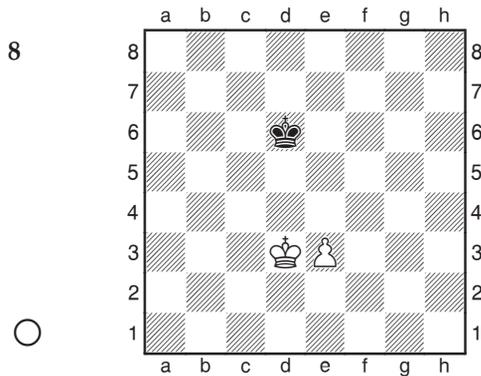
Quel(s) coup(s) les Noirs doivent-ils choisir : 1...♔f7, 1...♔e7 ou 1...♔d7 ? Les trois annulent-ils ?



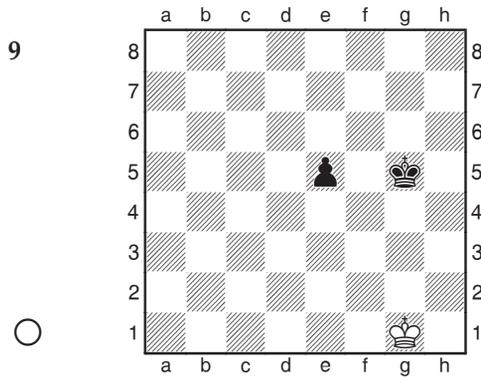
La position est-elle gagnante si les Noirs sont au trait ? Et qu'en est-il avec les Blancs au trait ?



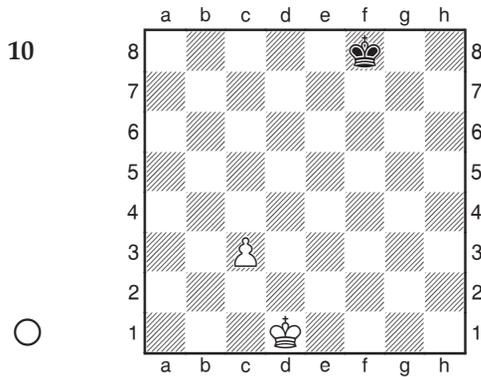
Les Blancs peuvent-ils gagner si les Noirs sont au trait ? Et si ce sont les Blancs ?



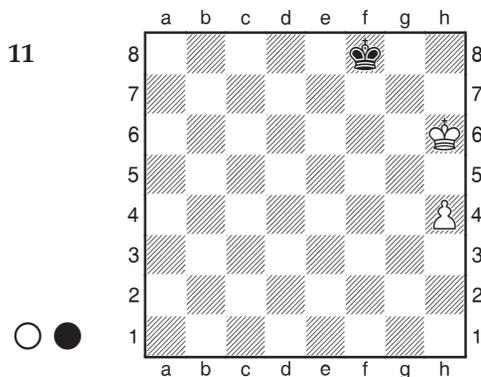
Quel est le meilleur coup : 1.e4, 1.♔d4 ou 1.♔e4 ?



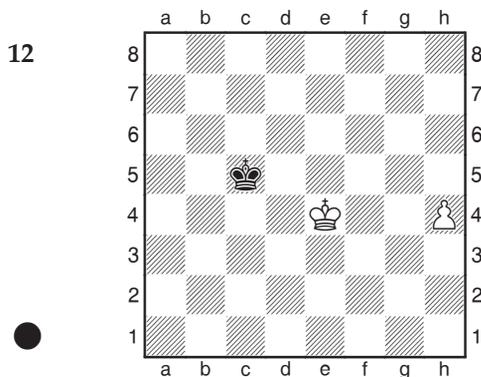
Les Blancs doivent-ils jouer 1.♔f1, 1.♔f2 ou 1.♔g2 ?



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 ?