

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!** **cxb5** (**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.