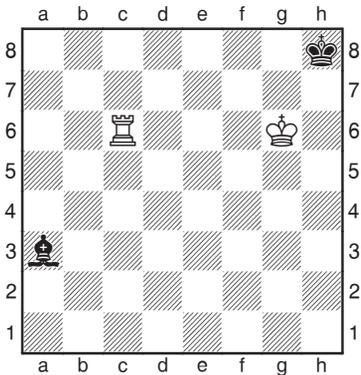


5. Finales de Tours et pièces mineures

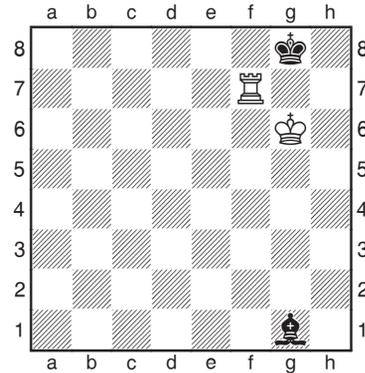
Il y a beaucoup de connexions possibles entre des Tours et des pièces mineures. Dans ce chapitre, nous porterons notre attention principalement sur quatre des plus importantes : ♖ contre ♔, ♗ contre ♘, ♖+♔ contre ♗ et ♖+♘ contre ♗. S'il n'y a plus de pions sur l'échiquier, ces quatre finales sont généralement nulles, mais dans celles ♖ contre ♘ et ♖+♔ contre ♗, il existe également beaucoup de positions gagnantes.



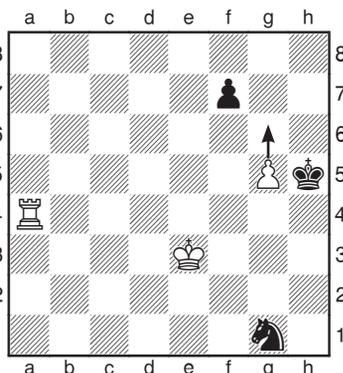
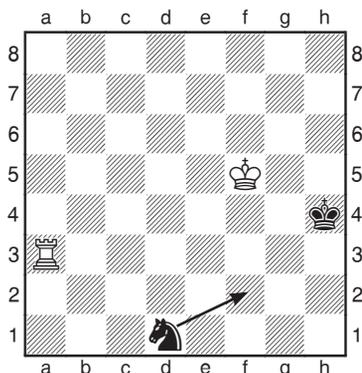
Presque toutes les positions ♖ contre ♔ (sans pion) sont nulles, mais la Tour peut parfois l'emporter si le Roi adverse est coincé dans le coin. Le résultat dépend alors du coin que le Roi occupe. Si le Fou se déplace sur des cases de la même couleur que le coin (c'est le cas dans la position du diagramme), la Tour gagne. Ici, il n'y a plus de défense face à la menace ♖c8+ suivi du mat. Si 1...♔f8, alors 2.♖c8 ♘g8 3.♗b8 (ou n'importe quelle case sur la huitième rangée) place les Noirs en zugzwang. Ils doivent jouer 3...♘h8, qui permet 4.♖xf8#.

Cependant, si dans la position du diagramme on déplace le Fou en a2 (de telle manière qu'il se déplace sur des cases de couleur opposée à celle du coin), alors la position est nulle. Les Noirs peuvent se contenter d'attendre par 1...♔b3. Après 2.♖c8+ ♔g8, les Blancs doivent éviter le pat, mais cela

libère ainsi soit le Roi, soit le Fou. Quoi que jouent les Blancs, ils ne pourront jamais faire mieux que pater les Noirs.



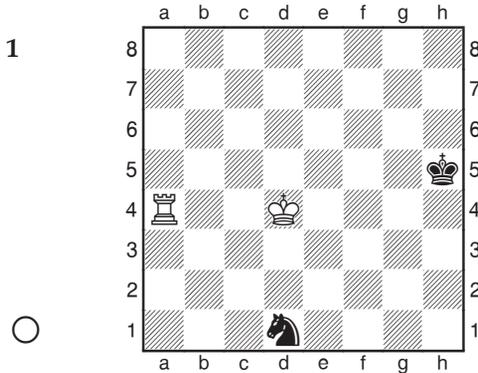
Cette position est importante, car, quelle que soit la case noire où se trouve le Fou et quel que soit le joueur au trait, elle sera toujours gagnante pour les Blancs. La position du diagramme représente un des cas les plus difficiles. Voici la méthode de gain : 1.♖f1 ♔h2 (si le Fou s'expose à l'air libre, les Blancs vont gagner en combinant une attaque sur le Fou et une menace de mat sur la dernière rangée, par exemple : 1...♔d4 2.♖d1 ♔b6 3.♖b1 ♔c7 4.♖c1 et le Fou est perdu ; il s'ensuit que les Noirs doivent essayer de garder leur Fou sur les colonnes f, g, ou h) 2.♖h1 ♔g3 3.♖h3 ♔f2 (maintenant que le Fou a été chassé de la colonne f, les Blancs peuvent passer à l'étape suivante) 4.♖a3 ♔f8 (ou 4...♔c5 5.♖a8+ ♔f8 6.♖b8) 5.♖f3+ et le Fou est perdu. La fourchette finale montre pourquoi les Blancs doivent chasser le Fou de la colonne f avant de menacer mat sur la dernière rangée.



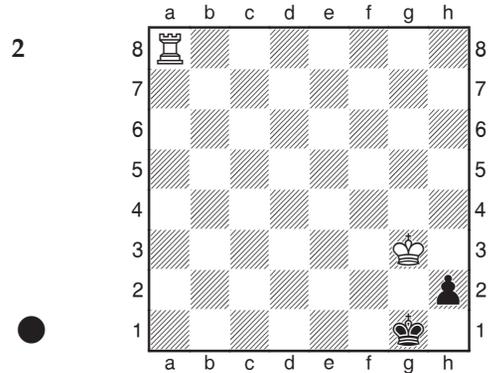
De même, la plupart des positions ♖ contre ♘ sont nulles. Mais il y a plus de chances de gain. En effet, si le Cavalier se retrouve éloigné de son Roi, alors la plupart des positions seront perdantes. Pour le camp du Cavalier, le point crucial est de le garder proche de son Roi. Cela permet d'annuler, sauf si le Roi de la défense est mal placé sur le bord, ou encore pire, enfermé dans un coin. Le diagramme nous montre un cas particulier. Les Noirs peuvent annuler, mais seulement s'ils déplacent leur Cavalier en direction de leur Roi. 1...♘b2? l'éloignerait trop : 2.♖a2 ♘d1 (après 2...♘c4 3.♖a4, les Blancs capturent tout de suite le Cavalier, tandis qu'après 2...♘d3 3.♖a4+ ♙h5 4.♖a3 ♘f2 5.♖f3, les Blancs matent ou gagnent le Cavalier) 3.♖d2 ♘e3+ (3...♘c3 perd après 4.♖d4+ ♙h5 5.♖d3) 4.♙f4 ♘g4 (4...♘f1 5.♖f2) 5.♖g2 et les Blancs gagnent le Cavalier, car il ne peut pas bouger à cause du mat par ♖h2#. Voici la suite correcte qui mène à la nulle : 1...♘f2! 2.♖f3 ♘h3! (le seul coup pour annuler) 3.♖e3 ♘f2 4.♙f4 ♘h3+ et les Blancs ne peuvent pas gagner. À chaque fois qu'une pièce blanche commence à occuper une position très dangereuse, les Noirs auront toujours un échec du Cavalier pour repousser le Roi adverse.

Les combinaisons sont assez courantes dans les positions avec Tours et pièces mineures. Tu dois par conséquent rester sur le qui-vive pour repérer toute opportunité qui pourrait se présenter. Ici, les Blancs ont l'avantage matériel, mais s'ils perdent leur pion pour rien, la position sera nulle. Défendre simplement le pion par 1.♖a5? ne marche pas, car après 1...♘h3, il n'y a plus moyen de sauver le pion. Partir à la chasse du Cavalier par 1.♙f2? ♘h3+ 2.♙g3 ♘xg5 ne mène à rien non plus. Parfois, le bon coup peut être trouvé en utilisant une idée qui ne fonctionne pas et en la modifiant légèrement pour la faire marcher, par exemple en jouant un coup préparatoire. Dans la position du diagramme, l'idée gagnante est 1.g6!. 1...♙xg6 perdrait le Cavalier après 2.♖g4+, donc 1...fxg6 est forcé. Mais maintenant, la chasse au Cavalier est mortelle : 2.♙f2! ♘h3+ 3.♙g3 ♘g5 (3...♘g1 4.♖a2 suivi de ♖g2 ramasse le Cavalier). La case g6 est obstruée par le pion g6 et les Blancs peuvent donc mater par 4.♖h4#.

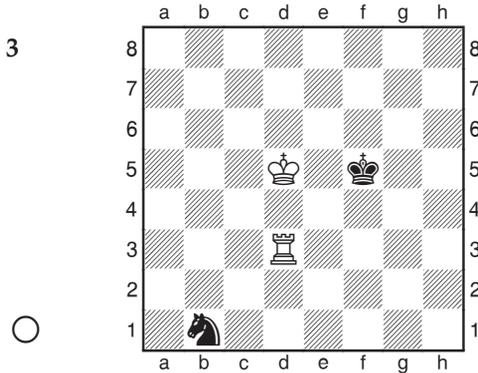
Exercices



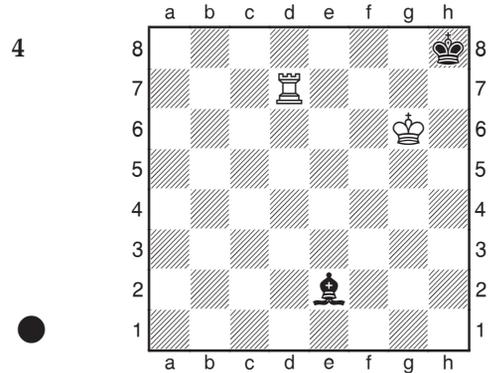
Les Blancs piègent et gagnent le Cavalier noir.
Comment ?



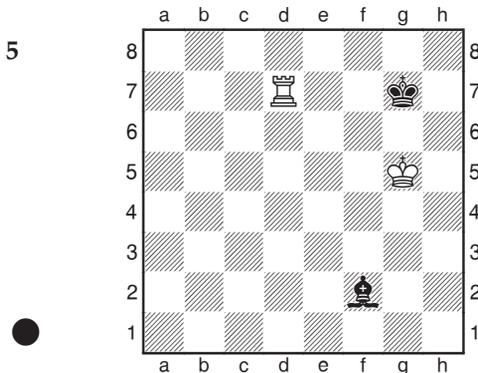
Les Noirs peuvent-ils s'en tirer en jouant
1...h1♖+?



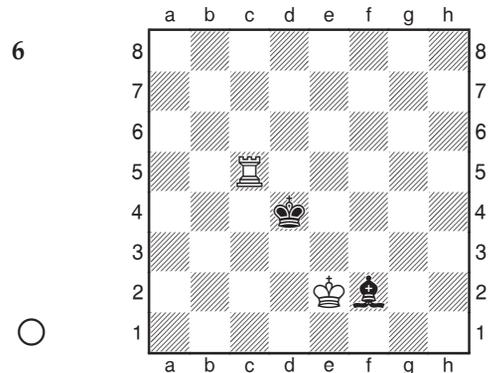
Quel coup est le meilleur : 1.♔c4 ou 1.♔c5 ?



Les Noirs peuvent-ils annuler cette position ?



Les Noirs sont en échec. Quel coup de Roi
devraient-ils jouer ?



Où les Blancs devraient-ils jouer leur Tour ?