

Solutions des exercices sur les finales de Tours et pièces mineures

1) **1.♖a2!** couvre les cases b2 et f2 et immobilise ainsi totalement le Cavalier noir. Après **1...♙g4** (le Roi noir essaie de venir à la rescousse du Cavalier, mais il arrive trop tard) **2.♞d2!**, le Cavalier est capturé au prochain coup. Si tu as un Roi et un Cavalier face à un Roi et une Tour, tu dois garder ton Cavalier près de ton Roi. Dès qu'ils sont séparés, le Cavalier peut facilement se retrouver piégé et perdu.

2) Les Noirs sont perdants. Avec leur Roi et leur Cavalier enfermés dans le coin, ils ne peuvent pas sauver la partie : **1...h1♖+** **2.♙f3 ♙h2** (ou **2...♗f2** **3.♞a1+**) **3.♞g8** et les Blancs gagnent le Cavalier, car **3...♙h3** permet **4.♞h8#**.

3) Les Blancs doivent jouer **1.♙c5!** (1 ♙c4? ♙e4 ne fait que nulle, car les Blancs doivent bouger leur Tour, permettant ainsi au Cavalier de s'échapper ; par exemple : **2.♞d8 ♗a3+** **3.♙b3 ♗b5**) **1...♙e4** (1...♙f4 perd après **2.♙d4 ♙f5** **3.♙e3** suivi de **♞b3**) **2.♙c4!** (les Noirs sont maintenant en zugzwang) **2...♙f4** **3.♙b3** suivi de **♞d1**, et le Cavalier est perdu.

4) Les Noirs peuvent annuler par **1...♙c4!**. La finale ♞ contre ♙ semble dangereuse lorsque le Roi du défenseur est dans le coin, mais, comme nous l'avons vu dans l'introduction, il n'y a pas grand-chose à craindre si le Fou se déplace sur des cases de couleur opposée à celle du coin : **2.♞d8+** **♙g8** **3.♞d7** (les Blancs doivent éviter le pat) **3...♙b3** (mais pas **3...♙e6?** **4.♞h7+** **♙g8** **5.♞e7** et les Blancs gagnent, car les Noirs n'ont pas d'échec sur la diagonale b1-h7) **4.♞h7+** **♙g8** **5.♞b7 ♙c2+** et la menace de mat est parée, car le Roi blanc doit bouger. Si les Noirs font un minimum attention, ils n'auront pas de gros problèmes pour obtenir la nulle.

5) La situation est différente lorsque le Roi est enfermé dans un coin de la même couleur que les cases du Fou. Dans ce cas, la position est presque toujours perdante. Ici, **1...♙h8?** perd après **2.♙g6 ♙b6** **3.♞e7** suivi de **♞e8+**. **1...♙g8?** **2.♙g6** n'est guère mieux ; par exemple : **2...♙f8** **3.♞f7+**, **2...♙b6** **3.♞b7**

♙d8 **4.♞b8**, **2...♙c5** **3.♞d8+** **♙f8** **4.♞a8** et mat au coup suivant, ou **2...♙h4** **3.♞d4!** **♙e7** (la seule façon de contrôler d8) **4.♞a4 ♙f8** **5.♞a8+** avec un gain blanc dans toutes les variantes. Le Roi noir doit s'enfuir du coin dangereux aussi vite que possible : **1...♙f8!**. Après **2.♙f6 ♙h4+** **3.♙e6 ♙g5**, la position est nulle, car les Blancs ne peuvent pas forcer le Roi noir à revenir en h8.

6) **1.♞g5!** est la seule case pour attraper le Fou. Après **1...♙e3** **2.♞g4+** ou **1...♙h4** **2.♞g4+**, il est perdu.

7) Ce n'est pas toujours facile de gagner une finale ♞+♗ contre ♗ si ton Roi ne peut pas soutenir le pion. Ici, **1.♙d4?** **♙c6!** **2.♞h6+** (ou **2.♞b1 ♗a5**) **2...♙b5** fait nulle, car le Roi blanc ne peut pas atteindre c7 sans passer sur la sixième rangée, ce qui permettrait aux Noirs de simplement prendre le pion. **1.♞h6+** **♙c5** **2.♙e5 ♗a5** revient au même. La suite gagnante est **1.♞c1!** (les Blancs utilisent la puissance de la Tour pour couper le Roi adverse, tout comme dans le chapitre 4) **1...♗a5** **2.♞c2** (attendant que le Cavalier revienne en b7) **2...♗b7** **3.♞c7 ♗a5** **4.♙d4** (le Roi peut maintenant venir soutenir son pion) **4...♗c6+** **5.♙c4 ♗d8** **6.♙b5** et les Blancs gagnent.

8) Défendre simplement le pion par **1.♞h7?** n'est pas suffisant, car les Noirs peuvent le capturer par **1...♗c4** **2.♙g2 ♗b6** **3.♙f3 ♗d5** suivi de **...♗xc7**, avec la nulle. Par contre, après **1.♞a6!**, le Cavalier n'a plus de bonnes cases et les Blancs gagnent dans toutes les variantes : **1...♗c6** **2.♞xc6**, **1...♗c4** **2.c8♙+** (2 ♞c6 gagne aussi) **2...♙xc8** **3.♞c6+** et **1...♗b3** **2.♞b6+!**.

9) Étonnamment, **1.c6?** permet aux Noirs d'annuler en laissant simplement leur Fou sur la diagonale h2-b8. Il s'avère que les Blancs ne peuvent rien entreprendre, car le pion prend la case c6 à son Roi. Et si celui-ci tente de passer par b6, il sera immédiatement repoussé par un échec du Fou. Après **1...♙f4**, la meilleure chance de gain est **2.♙c5 ♙e5** **3.♙b6 ♙d4+** **4.♙b5 ♙e5** **5.♞h7 ♙f4** **6.c7**, puisque maintenant **6...♙xc7?** perdrait après **7.♙c6 ♙a5** **8.♞h8+**