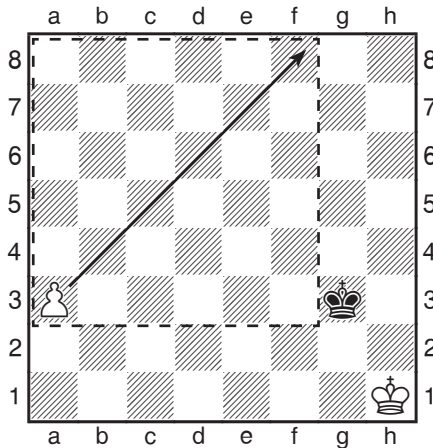


Roi et pion contre Roi : les thèmes de base

Le carré • L'obstacle • L'opposition • Le coup d'attente • Les cases clés

LE CARRÉ

1.1



○ ●

La règle du carré : si le Roi qui lutte contre un pion passé peut pénétrer dans le carré du pion, il arrêtera ce pion. S'il n'y parvient pas, le pion fera Dame.

On appelle « carré du pion » le carré qui a pour diagonale celle qui part du pion et qui va jusqu'à la dernière rangée.

Si le pion se trouve encore sur sa case de départ, il faut commencer le carré une case plus haut, car il peut évidemment avancer de deux cases au premier coup.

1.a4 +- Le pion a4 est dans le carré a4-e4-e8-a8. Le Roi noir ne peut plus y pénétrer : 1...♔f4 2.a5 ♕e5 3.a6 ♔d6 4.a7 ♕c7 5.a8♚

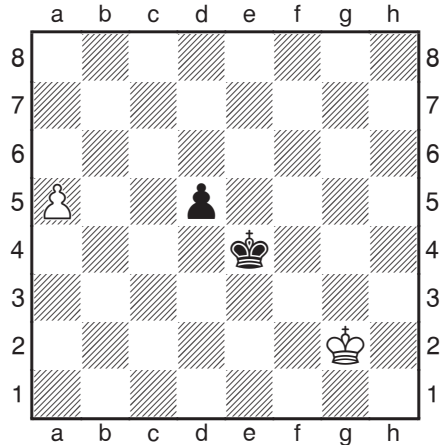
Si les Noirs sont au trait, leur Roi rentre dans le

carré, et la nulle est assurée : 1...♔f3=

1...♔f4= aboutit évidemment au même résultat.

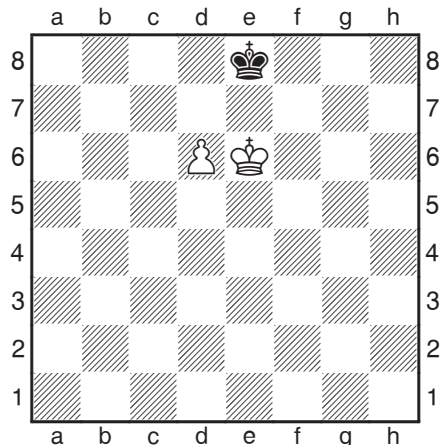
2.a4 ♕e4 3.a5 ♔d5 4.a6 ♕c6 5.a7 ♕b7 6.a8♚+ ♕xa8

1.2



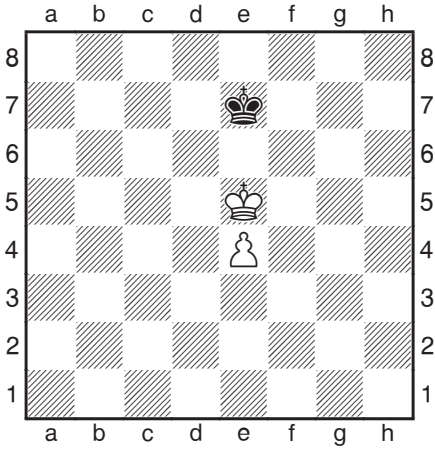
●

1.3

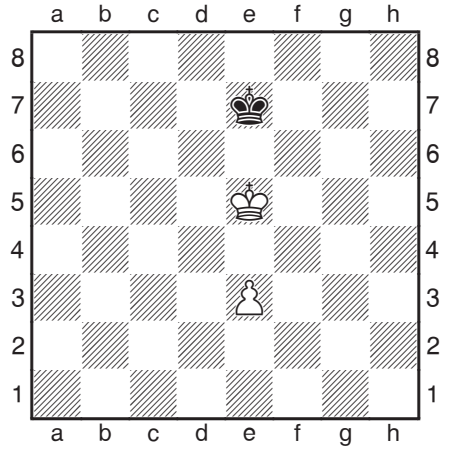


○ ●

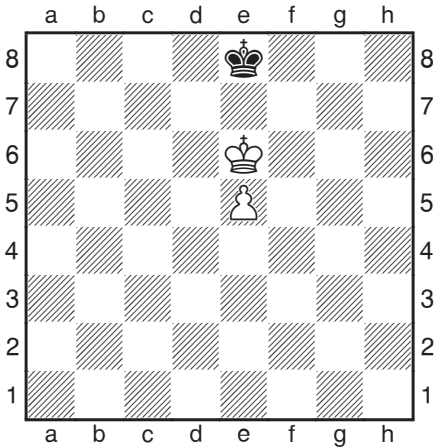
1.4



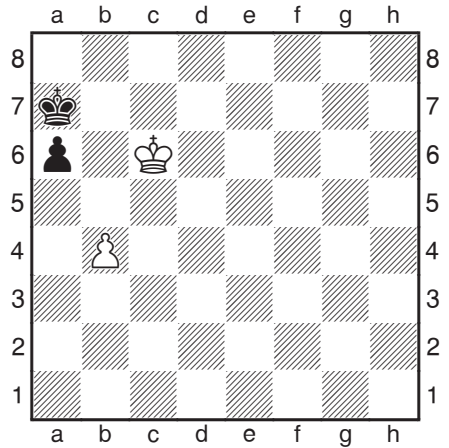
1.7



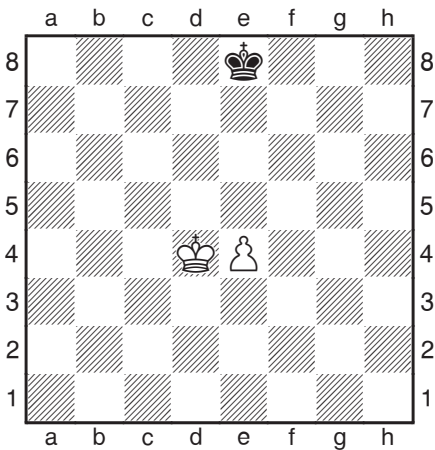
1.5



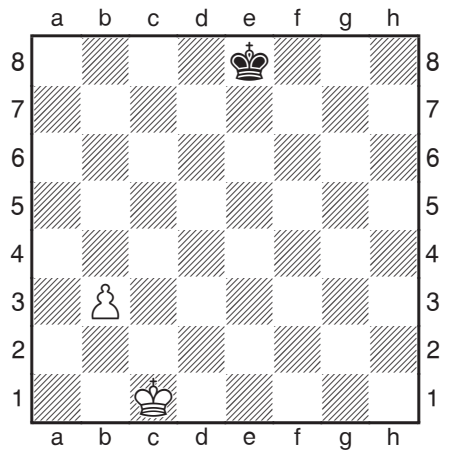
1.8



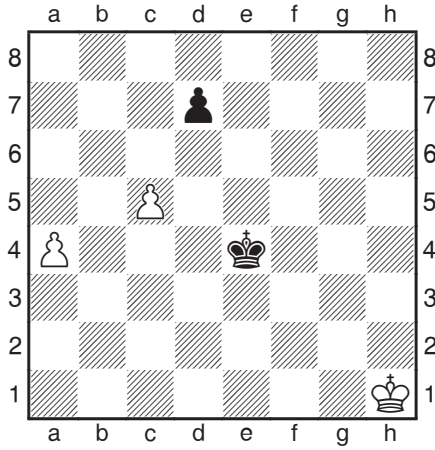
1.6



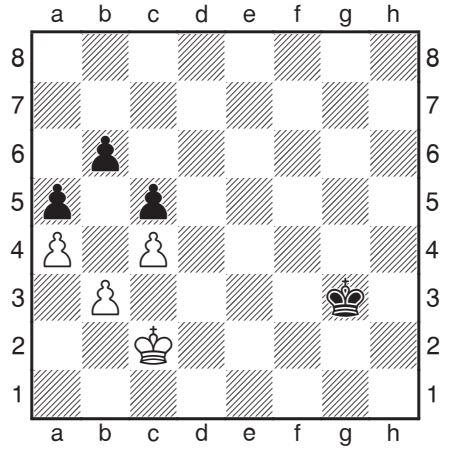
1.9



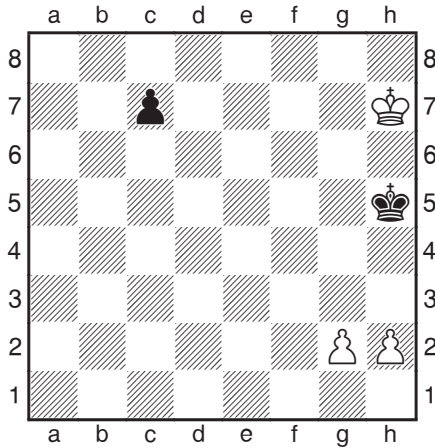
I.10



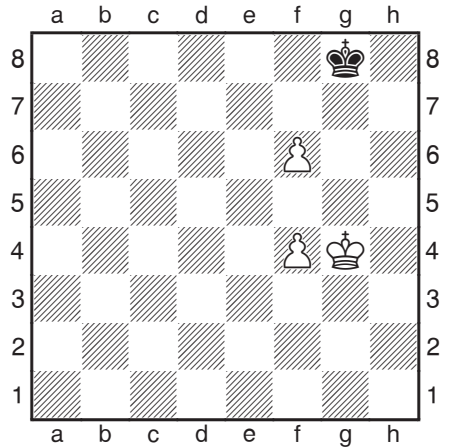
I.13



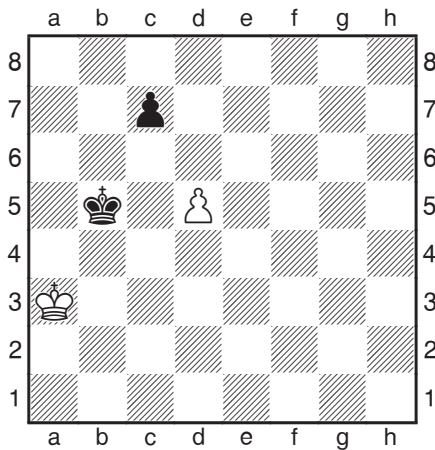
I.11



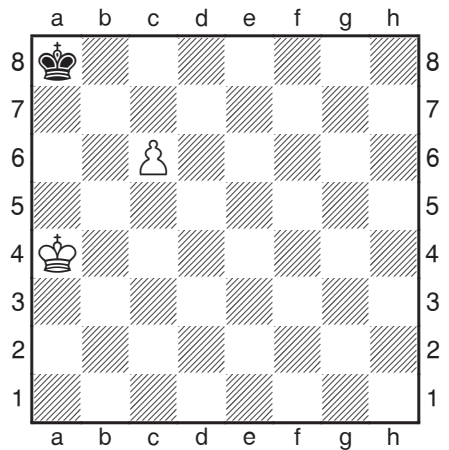
I.14



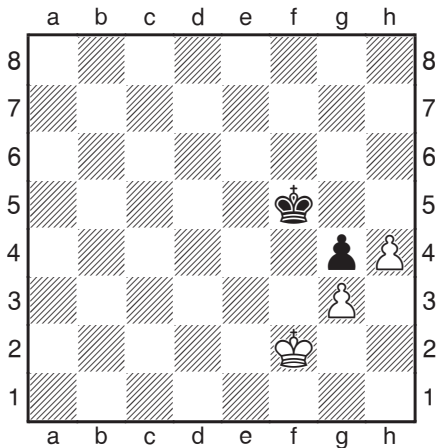
I.12



I.15



I.16



L'OBSTACLE

I.2

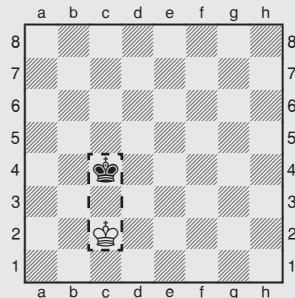
Bien que le Roi noir semble suffisamment proche, son propre pion d5 l'empêche de pénétrer dans le carré du pion a5. Après **1...d4 2.a6 d3 3.a7 d2 4.a8♚+ +**, il arrive un coup trop tard.

L'OPPOSITION

Le fait de posséder l'opposition est déterminant dans de nombreuses finales, tout particulièrement quand les deux Rois luttent pour la promotion d'un pion.

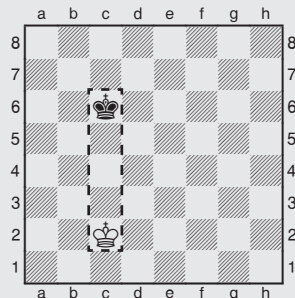
Les deux Rois sont en opposition lorsque tous les coins du rectangle dans lequel se trouvent les Rois – qui forment eux-mêmes chacun un coin – sont de la même couleur. Dans ce cas, on dit que le camp qui n'est pas au trait possède l'opposition.

L'opposition rapprochée



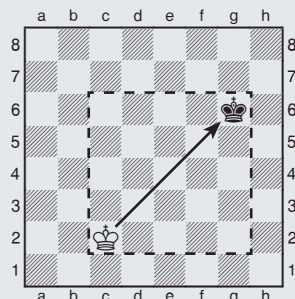
Les Rois sont en vis-à-vis direct

L'opposition éloignée



Les Rois sont sur la même colonne ou la même rangée, mais pas en vis-à-vis direct

L'opposition diagonale



Les Rois sont sur la même diagonale

1.3

1.d7+ Si le pion arrive sur l'avant-dernière rangée en faisant échec, la promotion ne sera pas possible : 1...♔d8 2.♔d6 pat !

Si les Noirs sont au trait, les Blancs possèdent l'opposition. 1...♔d8 2.d7 ♔c7 3.♔e7 +-.

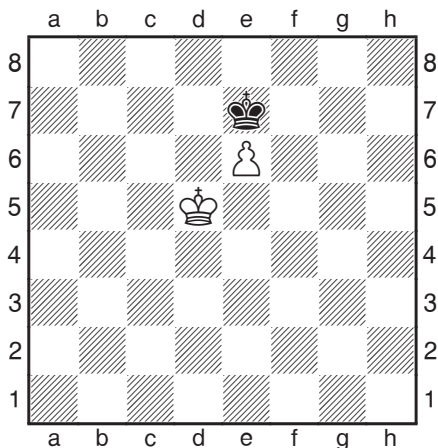
Le pion va à Dame lorsqu'il pénètre « silencieusement » (sans faire échec !) sur l'avant-dernière rangée.

1.4

Les Noirs possèdent l'opposition s'ils n'ont pas le trait.

1.♔d5 ♔d7

1...♔f6?? céderait délibérément l'opposition – les Noirs perdent : 2.♔d6 (2.e5+? serait faux, car les Noirs obtiennent à nouveau la nulle : 2...♔e7 3.e6 ♔e8! 4.♔d6 ♔d8! 5.e7+ ♔e8 6.♔e6=) 2...♔f7 3.e5 ♔e8 4.♔e6 ♔f8 5.♔d7 +-
2.e5 ♔e7 3.e6 (D)



3...♔e8!

3...♔d8? 4.♔d6 ♔e8 5.e7 (sans faire échec !)
5...♔f7 6.♔d7 +-.

4.♔d6 ♔d8 5.e7+ (avec échec !) 5...♔e8 6.♔e6=

Les Noirs au trait doivent abandonner l'opposition et perdent :

1...♔d7

1...♔f7 2.♔d6 +- conduit à une variante symétrique

2.♔f6 ♔e8 3.♔e6 ♔f8 4.♔d7 ♔f7 5.e5 +-.

1.5

Lorsque le Roi atteint la 6^e (respectivement la 3^e) rangée devant son pion, le pion sera promu, quel que soit le camp au trait :

1.♔f6 ♔f8 2.e6 ♔e8 3.e7 ♔d7 4.♔f7 +-.

1.6

Les Noirs doivent se tenir sur leurs gardes. L'opposition, à nouveau, les sort d'une situation délicate :

1...♔d8!.

Les Noirs obtiennent ainsi l'opposition éloignée. Tous les autres coups perdent : 1...♔e7? 2.♔e5! +- ; 1...♔d7? 2.♔d5! +- ; 1...♔f7? 2.♔d5 ♔e7 3.♔e5 +- ; 1...♔f8? 2.♔d5 ♔f7 3.♔d6 +-.

2.♔d5

2.♔e5 ♔e7! =

2...♔d7!

Transposant dans l'opposition rapprochée qui nous est déjà familière.

3.♔e5 ♔e7! =

LE COUP D'ATTENTE

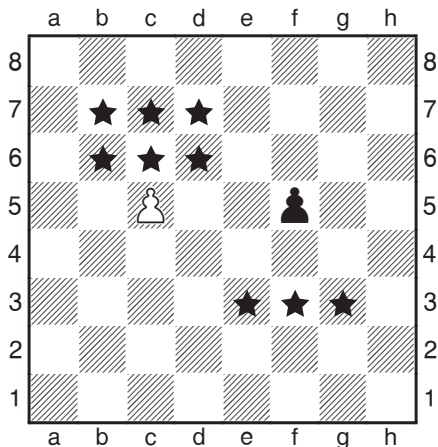
1.7

Si les Noirs étaient au trait, ils devraient céder l'opposition et, par conséquent, perdraient. Les Blancs peuvent profiter du fait que leur pion se trouve encore en e3 et gagnent grâce à un coup d'attente :

1.e4! ♔f7 2.♔d6 ♔e8 3.♔e6 ♔f8 4.♔d7 +-.

LES CASES CLÉS

Dans ce chapitre, plusieurs des règles qui ont été expliquées pourraient être résumées sous le thème des cases clés :



*Si le Roi parvient à pénétrer sur une des cases marquées d'une croix devant son pion, alors la promotion est assurée quel que soit le joueur au trait.
Attention : cette règle n'est pas valable avec un pion de la bande. On en apprendra plus à ce sujet au chapitre 6.*

EXERCICES SUPPLÉMENTAIRES

1.8

Salvioli
1887

Les Noirs ne doivent pas abandonner trop facilement leur pion a6, car la promotion du pion blanc serait alors inévitable (le Roi serait devant son pion sur la 6^e rangée). **1...a5!**

1...♖b8 2.♖b6 a5! marche également.

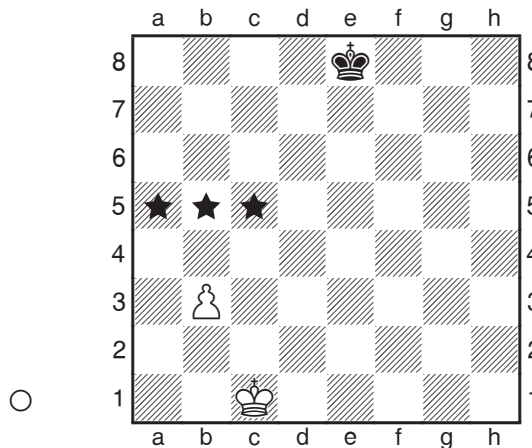
2.bxa5

2.b5 ♖b8! (2...a4? 3.♖c7 a3 4.b6+ ♖a6 5.b7 a2

6.b8♖ a1♖ 7.♖a8+ +-) 3.♖c5=

2...♖a6=

1.9



○

Les Blancs gagnent si leur Roi peut accéder aux cases a5, b5 ou c5 sans que le pion b3 n'avance. Ces trois cases sont les cases clés du pion b3.

1.♖b2!

Seule la case a5 est suffisamment éloignée du Roi noir pour que celui-ci ne soit pas en mesure d'empêcher son accès.

1.♖c2? ♖d7 2.♖c3 ♖c7! Le Roi noir s'empare de l'opposition éloignée ! 3.♖b4 ♖b6=

1...♖d7 2.♖a3! ♖c6 3.♖a4 +- ♖b6 4.♖b4

Les Blancs gagnent car ils possèdent maintenant l'opposition.

4...♖c6

4...♖a6 5.♖c5 +-

5.♖a5 +-

1.10

1.c6! Le thème de l'obstacle ! **1...dxc6 2.a5 ♖d5**

3.a6 +-

I.11**Gorgiev**
Izvestia, 1928

Les Blancs semblent perdus car ils ne peuvent plus rattraper le pion noir. Ils parviennent toutefois à sauver la partie en sacrifiant habilement leurs deux pions passés : **1.g4+!**

1.h4? c5 2.g4+ ♖xh4! 3.♔g6 ♖xg4+

1...♔g5!

1...♖xg4 2.♔g6 c5 3.h4! c4 (3...♖xh4 4.♔f5=, le Roi est dans le carré !) 4.h5 c3 5.h6 c2 6.h7 c1♚ 7.h8♚=

2.♔g7!

2.h4+? ♖xh4 3.♔g6 ♖xg4+

2...c5 3.h4+! ♖xg4

3...♖xh4 4.♔f6!=

4.♔g6! ♖xh4

4...c4 5.h5=

5.♔f5=

I.12**Duclos**
Sportzeit, 1903

Encore une illustration du thème des cases clés. Le pion d5 va être perdu. Mais s'il venait à être capturé en d5, le Roi noir se trouverait alors sur une case clé de son pion d7. Par conséquent :

1.d6!

1.♖b3? ♔c5 2.♔c3 (2.d6 ne serait maintenant plus d'aucun secours : 2...♖xd6! 3.♔c4 ♖c6+)

2...♖xd5 3.♔d3 ♔c5 4.♔c3 c6, le coup d'attente est décisif.

1...cxd6 2.♖b3 ♔c5 3.♔c3 ♔d5 4.♔d3=

Les Blancs conservent l'opposition.

I.13**Kranki – W. Lange**
Bad Oeynhausen 1940

Les Noirs ont comme seul avantage un Roi plus actif. Cela est-il suffisant pour le gain ?

1...♔g2!

Le Roi noir s'empare de l'opposition éloignée (trois cases d'écart) grâce à laquelle il va pouvoir envahir la position blanche :

2.♖c3 ♔f1!

Après d'autres coups, les Noirs perdent l'opposition : 2...♔f3? 3.♔d3 ; 2...♔f2? 3.♔d2

3.♔d2 ♔f2!

Les Noirs obtiennent l'opposition rapprochée.

4.♔d1

4.♔d3 ♔e1! 5.♖e4 ♔d2 6.♔d5 ♖c3 7.♖c6 ♖xb3

8.♖xb6 ♖b4! +-

4...♔e3 5.♔c2 ♔e2 6.♖c1 ♔d3 7.♖b2 ♔d2 8.♖b1 ♔c3 9.♖a2 ♔c2 10.♖a3 ♖b1 0-1

I.14

Le second pion offre deux possibilités de gain aux Blancs :

1.f7+! est la solution la plus directe.

1.♔f5 ♖f7 2.♖e5 ♖f8 3.♖e6 ♖e8 4.f7+ ♖f8

5.f5 +- gagne également. C'est le coup d'attente qui décide.

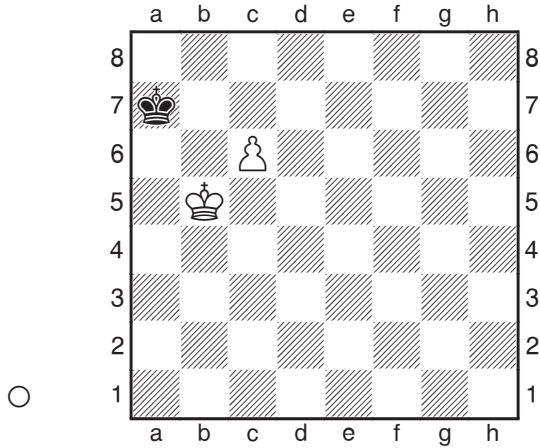
1...♖xf7 2.♔f5 +-

I.15

Le combat pour l'opposition fait rage :

1.♖b5! ♖a7 (D)

1...♖b8 2.♖b6 ♖c8 3.c7 +- « silencieusement » !



2. ♖a5! ♗a8 3. ♖a6!
 3. ♗b6? ♗b8 4. c7+ avec échec ! 4... ♗c8 5. ♗c6=
 3... ♗b8 4. ♗b6 ♗c8 5. c7 +-

1.16

Spielmann - Makarichev

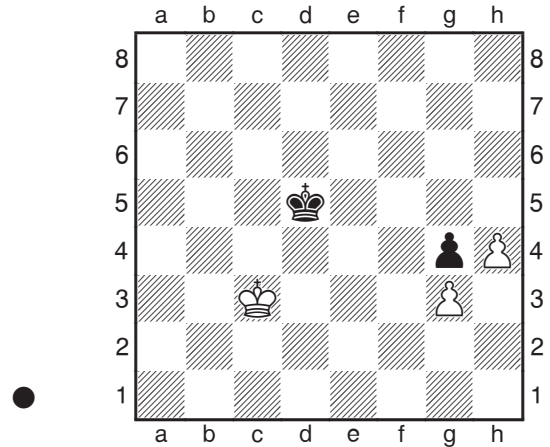
1939

Encore une démonstration impressionnante de l'importance de l'opposition : 1... ♗f6!

En premier lieu, les Noirs doivent prendre l'opposition éloignée. Leur objectif est d'empêcher

le Roi blanc d'envahir leur territoire.

2. ♖e3
 2. h5 ♗g5 3. ♖e3 ♗xh5 4. ♗f4 ♗h6! 5. ♗xg4 ♗g6=
 2... ♖e5 3. ♗d3 ♗d5 4. ♗c3 (D)



4... ♖e5!

Opposition diagonale ! Bien évidemment, le Roi noir ne doit pas quitter le carré du pion h4 ! :

4... ♗c5?? 5. h5 +-

5. ♗b4 ♗d4 6. ♗a4 ♗e4!

Opposition éloignée !

7. ♗b5 ♗d5 8. ♗b6 ♗d6 9. ♗a7 ♗e7! ½-½