

INTRODUCTION

L'importance relative des finales

À mes débuts de joueur d'échecs, j'ai souvent lu qu'il était important de bien connaître les finales alors qu'il était futile d'étudier les ouvertures. Je rencontrai cette thèse non seulement dans les livres de Capablanca, mais aussi dans beaucoup d'articles de revues de l'époque ; par exemple, des phrases comme « la supériorité de la compréhension des maîtres se manifeste en finale », entre autres du même acabit. La stratégie recevait le même traitement par rapport à la tactique, du genre « les grands maîtres passent beaucoup plus de temps à élaborer des plans qu'à calculer des variantes », etc. C'était sans doute pour cela que je ne pouvais même pas imaginer que je deviendrais un jour grand maître, moi qui passais pratiquement tout mon temps pendant les parties à calculer précisément les variantes et consacrais beaucoup plus de temps à étudier les ouvertures que les finales.

Il m'a fallu du temps pour me rendre compte que ces conseils étaient exagérés, mais peut-être leur suis-je redevable, car, sans eux, je ne sais pas si j'aurais prêté à cette phase de la partie l'attention qu'elle mérite. Alerté par les allégations des experts, j'ai consacré quelque temps à l'étude des finales, et j'ai même fini par y prendre plaisir.

Il est vrai qu'une fois prise l'une de mes premières mesures, assez drastique il est vrai – celle d'acheter le livre *Finales de Tours* de Levenfish et Smyslov, aussi excellent que rasoir –, il m'a fallu en recommencer la lecture à plusieurs reprises car il était rare que je dépasse le deuxième ou troisième chapitre. Il en restait néanmoins quelque chose.

Ces derniers temps, la prédominance des ouvertures est devenue écrasante. Tous les grands joueurs passent la plus grande partie de leur temps à rechercher des variantes nouvelles avec lesquelles surprendre leurs rivaux et commencer le combat devant l'échiquier dans la position la plus avantageuse (ou la moins mauvaise, selon le point de vue) possible. Mais ne vous y trompez pas, ce n'est pas que l'on ait découvert que les finales ne servent à rien, c'est que ces joueurs ont déjà « fait leurs devoirs » et qu'à tout le moins, ils connaissent bien les finales les plus importantes. Il est vrai qu'il existe des exceptions illustres, comme cela transparait à l'occasion dans quelques parties et comme on le verra dans quelques exemples de ce livre, mais en général, les joueurs d'élite sont bien préparés dans les finales. Ce qui se passe, c'est que le champ des finales théoriques connues, et plus encore celui de celles vraiment importantes en pratique, est beaucoup plus étroit que celui des ouvertures. Ils les ont déjà étudiées en leur temps et peuvent maintenant diriger l'essentiel de

leurs efforts dans d'autres directions sans craindre de faire cadeau de quelques demi-points à chaque tournoi.

Ainsi, si l'on souhaite atteindre un niveau Elo donné, une bonne connaissance des finales, sans être forcément indispensable, est indiscutablement très utile. À défaut, il arrivera tout simplement que l'on perde de temps à autre quelques demi-points, parfois même des points entiers, et ces cadeaux ne seront que rarement compensés par les points glanés dans les ouvertures car de nos jours, dans ce domaine, jusqu'au plus sot est réglé comme du papier à musique. Pour le dire clairement : si un joueur atteint un niveau de jeu donné sur les plans théorique, stratégique et tactique, il perdra de nombreux points si ses connaissances en finale ne correspondent pas à ce niveau, auquel cas l'étude de quelques finales sera le moyen le plus économique d'augmenter son Elo. Si ses connaissances en finales sont déjà au niveau de ses autres capacités, alors les efforts consentis pour les améliorer ne seront déjà plus si rentables. Mais, par expérience, je peux vous assurer que, dans l'écrasante majorité des cas, il n'en va pas ainsi.

Pourquoi cela ? Eh bien, tout joueur d'échecs qui a quelques années de pratique derrière lui, même s'il a moins de 2000 Elo, vous le dira : « l'étude des finales est ennuyeuse », et, de plus « on en oublie la moitié (voire 90 %) », « il n'y a pas de livres qui les expliquent bien » et le plus ingénieux « il n'y en a jamais dans mes parties ! » (ce dernier point étant particulièrement vrai des parties des joueurs qui évitent systématiquement les finales, parfois au prix de coups excessivement ris-

qués qui leur valent de perdre bêtement en milieu de partie – des défaites bien entendu justifiées a posteriori par des erreurs tactiques), ou encore toute une série de raisons du même tonneau.

La tendance à ignorer les finales a été encore aggravée par l'accélération du rythme de jeu et la disparition des parties ajournées. Dans le temps, les ajournements permettaient d'analyser en profondeur quelques positions (souvent des finales) et aidaient à en goûter la « saveur ». De plus, avec du temps à la pendule, il était possible de jouer avec précision les phases simples et cela valait la peine de les analyser ensuite, parce qu'il s'agissait d'œuvres soignées où l'on pouvait puiser de quoi affiner notre compréhension globale du jeu. Aujourd'hui, il est rare que l'on joue une finale en disposant d'un temps raisonnable, et cela tourne parfois véritablement au bêtisier. En conséquence, il est plus utile de voir les finales des parties contemporaines dans le cadre de sessions de gélothérapie que lors d'un cours d'échecs. Mais c'est précisément à cause du manque de temps que la connaissance des finales élémentaires est plus importante que jamais ; avec peu de temps à la pendule et un jeu désorienté, on multiplie les probabilités de désastre.

C'est ainsi que j'ai écrit ce livre avec l'intention d'aider les joueurs disposés à faire un effort pour corriger cette situation quasi endémique. Ce livre peut vous y aider, mais ne vous faites pas d'illusions : il n'y a ni formules magiques, ni potions de sagesse, et il vous faudra y mettre du vôtre. J'ai beaucoup réfléchi à la façon

d'aborder l'étude des finales, parce qu'un grand nombre des excellents livres écrits à ce jour ont échoué à atteindre leur but. Mon hypothèse principale est que la plus grande partie des livres de finales ont été écrits pour devenir des ouvrages de référence, que l'on consulte à l'occasion et où sont compilées et exposées des connaissances, mais où on ne cherche pas vraiment à les expliquer. La plupart d'entre eux vont très vite et, par contagion, les lecteurs les lisent aussi très vite. C'est pourquoi j'ai l'intention de les expliquer en prenant mon temps, et je recommande de les étudier de la même façon.

Comment étudier les finales

En premier lieu, je crois que l'étude des finales doit être abordée par étapes et rester en harmonie avec le niveau de jeu global. En conséquence, si besoin est, les différentes étapes peuvent être espacées dans le temps.

À la première étape, il suffit de connaître les mats élémentaires, la finale Roi et pion contre Roi et si l'on gagne ou non avec tel ou tel rapport de matériel, ainsi que quelques exceptions que l'on rencontre fréquemment, comme la finale avec Fou et mauvais pion-tour.

Au deuxième échelon de cette première phase, il faudrait connaître les positions de Philidor et de Lucena dans la finale Tour et pion contre Tour, ainsi que quelques idées

supplémentaires sur les finales de pions et de Fous de couleurs opposées (dans ce livre, cela correspond à peu près au **premier chapitre plus les finales 41, 42, 44, 45, 46, 65, 79, 80, 82, 86, 89, 90, 91 et 92**).

Tant bien que mal, tous les passionnés tenaces y parviennent (le problème étant d'y arriver avec de nombreuses années de retard), et cela suffit réellement jusqu'à ce que l'on atteigne le niveau, disons, de joueur de deuxième catégorie (encore que ce barème varie d'une fédération à l'autre). Si un joueur démontre une habileté tactique qui lui permet d'approcher les 1900 ou 2000 Elo FIDE, et plus encore s'il est déjà mieux classé, alors il lui faut impérativement étendre sa connaissance des finales, et c'est en général là que les difficultés commencent. Le bon côté des choses, c'est que cette étude lui servira au moins jusqu'à ce qu'il atteigne 2400 et devienne maître international (que l'on ne s'y trompe pas, cela ne veut pas dire que tous les maîtres internationaux l'aient fait, ni que tous ceux qui le feront deviendront maîtres internationaux).

Arrivé à ce point (2000 FIDE), on doit passer à la deuxième phase, et **en premier lieu** il faut connaître **avec exactitude** certaines finales théoriques. Sinon, même des joueurs qui apprécient les positions simples et en connaissent bien les thèmes les plus fréquents seront souvent en prise au doute au moment de transposer dans une finale plus simple et gâcheront leur travail antérieur. En outre, à ce stade, il faudra se familiariser avec quelques thèmes typiques des finales, même si la majorité d'entre eux est

abordée dès l'étude des positions élémentaires.

Les « finales exactes » dont il faut se souvenir sont peu nombreuses. De plus, certaines d'entre elles sont faciles à mémoriser, tandis que d'autres pourraient être tenues pour marginales parce qu'elles ne se présentent pas très souvent. Mais ces quelques finales, il faut bien les connaître. Ce n'est que sur cette base et avec la confiance qu'elle confère que l'on pourra aborder l'étude d'autres positions plus complexes et la réalisation d'un avantage technique.

Une fois bien connues les finales de base, dans une troisième phase, il faut approfondir l'étude de certains thèmes des finales – ce qui est plus agréable dans la mesure où cela ne nécessite pas de mémorisation précise. Ce n'est que lorsque l'on connaît bien les finales essentielles et que l'on s'est familiarisé avec les thèmes les plus importants (en raison de leur fréquence) que l'on peut avancer dans de bonnes conditions et étudier la stratégie des finales à plusieurs pièces, que l'on appelle parfois les finales pratiques (même si elles le sont toutes), sur lesquelles on a écrit d'excellents livres, par exemple *La stratégie dans les finales* de Shereshevsky, et où se sont distingués certains joueurs au fil de l'histoire (Lasker, Rubinstein, Capablanca, Smyslov, Kortchnoi, Karpov, Andersson et bien d'autres), dont les parties sont le meilleur des enseignements. Naturellement, ces étapes ne s'excluent pas les unes des autres, et l'expérience de la partie fait que les joueurs avancent simultanément dans toutes les directions.

Ce que vous trouverez dans ce livre

Même si je suis conscient que c'est une tâche difficile, j'ai souhaité dédier ce livre à la deuxième étape, l'étude des « finales exactes », qui est à mon avis la plus négligée, peut-être parce que la plus ennuyeuse. J'ai tâché de faire la synthèse des finales connues les plus utiles et de les ramener à un nombre et à un volume raisonnables, tant pour le joueur de tournoi que pour l'entraîneur ou animateur, ce qui s'est finalement cristallisé sous la forme de 100 finales. Peut-être s'en trouve-t-il quelques-unes qui ont été écartées alors qu'elles auraient mérité d'être retenues, ou inversement – chacun aura sa propre opinion sur la question, quoi qu'il en soit, j'ai fait mon choix.

Comme le dit déjà le titre, j'ai souhaité n'inclure dans le livre que « les finales qu'il faut connaître » et il est logique que le lecteur se demande desquelles il s'agit. La réponse est matière à discussion et pourrait être diversement nuancée, mais les finales choisies l'ont été pour les raisons suivantes, par ordre d'importance :

- 1) on les rencontre souvent en pratique ;**
- 2) leur analyse est claire (ce qui en facilite la mémorisation) ;**
- 3) elles contiennent des idées que l'on peut appliquer dans des positions similaires, voire même dans d'autres plus complexes.**

De la sorte, ce livre ne prétend pas être une encyclopédie qui englobe toutes les

finales connues et serve de référence, mais un **outil pratique** qui permette d'améliorer la connaissance des finales théoriques qui se produisent le plus souvent en partie.

Quand on joue une finale simple, nos réflexions tendent à la ramener à une position connue. Aussi longtemps que nous n'y serons pas parvenus, nous serons dans le doute. Le facteur clé de la sélection des finales du livre était d'inclure les positions connues auxquelles il est le plus facile et le plus fréquent de parvenir, de sorte qu'elles puissent guider notre réflexion au cours d'une partie. Si nous connaissons bien ces positions, nous jouerons avec assurance et nous commettrons moins d'erreurs. En poursuivant cet objectif, j'ai laissé de côté les mats élémentaires (que je tiens pour connus) et certaines finales comme celle de Dame et pion contre Dame, ou de Cavalier et pion contre Cavalier, qu'il est peu utile d'étudier car elles sont assez rares et la tactique y est prédominante par rapport aux idées générales. Au contraire, j'ai mis l'accent sur les finales de Tours et les finales de Fous de couleurs opposées, parce que les premières sont les plus fréquentes et les secondes les plus claires.

En de rares occasions seulement, j'ai inclus des finales dont l'analyse est complexe et qu'il est pratiquement impossible de mémoriser. C'est que je les considère importantes, en raison de leurs répercussions pratiques ou de leur influence sur la compréhension des autres finales. **Dans chaque chapitre, les cas concernés sont signalés comme particulièrement difficiles et il convient de les étudier différemment des autres.**

Une fois les finales choisies, j'ai tâché de les expliquer clairement, de sorte que le joueur de tournoi les apprenne et les garde longtemps en mémoire, ou encore de sorte que ce soit utile à un animateur pour ses cours. J'explique dans la section suivante de quelle façon j'ai essayé d'atteindre cet objectif.

Comment utiliser ce livre

En réalité, la réponse devrait dépendre du niveau de chacun, tant en ce qui concerne sa force globale que sa connaissance antérieure des finales, mais comme il serait interminable de donner des indications pour chaque cas, je m'en tiendrai au cas que je considère le plus général, étant entendu que le lecteur l'adaptera à sa situation et que, une fois qu'il a acheté le livre, il est toujours libre d'en faire ce que bon lui semble.

Une longue expérience d'entraîneur, confortée par les avis d'autres entraîneurs de mes amis, m'a convaincu d'inclure une section préliminaire avec un chapitre sur les finales élémentaires. Bien qu'elles soient très connues, j'ai détecté chez certains joueurs des erreurs conceptuelles à propos de ces finales. Cela permettra à ceux qui ont quelques doutes concernant ces finales de revenir un peu en arrière, tandis que ceux qui pensent déjà les maîtriser – c'est-à-dire, je suppose, la majorité des lecteurs de ce livre – pourront sauter cette section.

Vient alors un premier test, que nous appellerons « Test élémentaire ». Les posi-

tions sont très simples, avec très peu de pièces, et un joueur de deuxième catégorie devrait être capable de toutes les résoudre. Elles n'exigent pas de longs calculs et, si vous éprouvez la moindre difficulté, c'est un problème de connaissance de la théorie élémentaire des finales. Il est intéressant de faire cet exercice avant de lire le livre pour diverses raisons, sur lesquelles je vais m'étendre dans les lignes qui suivent : en premier lieu, l'effort consacré à la résolution de ces positions sera un entraînement utile pour le joueur de tournoi, parce qu'il ne suffit pas de connaître la théorie, mais il faut savoir l'appliquer en situation de jeu. De plus, certaines positions sembleront plus difficiles (ou impossibles) à résoudre que d'autres, et cela nous donnera une idée de nos points faibles et nous aidera à faire plus attention quand nous étudierons ces positions.

Enfin, je suis un partisan convaincu du proverbe japonais (ou chinois, selon les sources) qui dit « Si j'entends, j'oublie. Si je vois, je me souviens. Si je fais, je comprends », selon lequel ce n'est que lorsqu'on a fait quelque chose par soi-même que l'on atteint le niveau de maîtrise du domaine qui nous permet de répéter la même tâche sans difficulté.

Au risque d'insister lourdement sur cette idée, je donnerai un autre exemple : imaginez que vous soyez dans une ville inconnue et que vous deviez faire un chemin pour la première fois, par exemple vous rendre de l'hôtel à la salle du tournoi. Si vous vous laissez conduire par un ami (ou par un GPS), il est possible que vous ne sachiez pas retrouver le même chemin

(tout dépend de sa difficulté), mais si vous le parcourez seul, il restera à jamais gravé dans votre mémoire. Il convient d'appliquer aussi cette idée à l'étude de la théorie de chaque finale, ainsi que nous le répéterons le moment venu. Ensuite, à partir du chapitre 3, commence l'étude des positions théoriques importantes, regroupées en chapitres en fonction du matériel, et parfois, au sein de chaque chapitre, en sections en fonction des idées essentielles.

Mise en route

Avant de commencer l'étude de chaque chapitre, il convient d'avoir quelques idées bien claires. Chacune des positions que nous allons apprendre nous servira toute la vie (c'est en tout cas l'objectif), son statut théorique ne changera pas (contrairement à ce qui se passe dans les ouvertures) et il n'y aura pas de nouveautés. Il est tout au plus possible que dans certains cas l'on découvre une nouvelle façon, plus claire, de jouer la position, mais le résultat final sera le même. Avec cela à l'esprit, il vaut la peine d'étudier chaque exemple de façon à le comprendre à fond. Comment procéder ?

En premier lieu, il faut observer la position sans idées préconçues, en partant du seul fait que le but de l'un des deux camps est de l'emporter, en général grâce à la promotion d'un pion, tandis que celui de l'autre camp est de faire nulle.

En second lieu, avant de regarder les coups théoriques, il est très utile d'observer le diagramme en se demandant ce que

l'on ferait dans cette position. Si l'on opère ainsi, on met en application la grande sagesse contenue dans le proverbe japonais que nous avons cité plus haut et, selon toute probabilité, on en tirera les bénéfices.

Une fois que nous sommes dans les meilleures dispositions possibles, nous commençons à reproduire les coups de l'analyse. Il faut le faire sur un échiquier, en tenant compte de ce qu'il s'agit d'un apprentissage pour la vie, et ne pas avoir la flemme de disposer les pièces. Naturellement, certains joueurs peuvent parfaitement suivre l'analyse « à l'aveugle », mais je leur recommande de ne pas tenter le sort : il y a certaines finales qu'il faudra nécessairement revoir même si on les examine avec la plus grande attention, et ce serait dommage de multiplier le nombre de celles que l'on « oublie » par simple négligence.

Vous voilà prêt à apprendre une finale le mieux possible. Avançons un peu. À chaque fois qu'un coup est joué, il faut essayer de comprendre « pourquoi on le joue ». Cela peut sembler contraignant, mais n'oubliez pas que de nombreuses finales ne comportent que peu de coups et que le but de certains d'entre eux est tout à fait évident. Je le répète : « il est fondamental de savoir pourquoi on joue chaque coup », si l'on ne procède pas ainsi, l'oubli ou une application incorrecte dans une position ressemblante mais distincte nous attendent au tournant. Si vous pouvez analyser les finales avec un ami ou en club, cela n'en sera que mieux, car de cette façon vous pourrez discuter des coups et cela renforcera votre compréhension. Si vous ne le pouvez pas, il sera d'autant plus nécessaire de comprendre chaque coup.

La mémorisation des règles

J'essaie d'expliquer chaque exemple d'une façon claire et que l'on puisse mémoriser durablement. Pour cela, je tâche de me focaliser sur des idées-forces et tente de réaliser quelles sont les idées qui m'ont permis de retenir l'exemple en question, ou pourquoi je l'ai oublié (parfois à plusieurs reprises). Il arrive qu'un même procédé puisse être appliqué à beaucoup de positions initiales différentes mais que le résultat dépende de la position d'une pièce (parfois de plusieurs). Dans ce cas, je ne me fie pas aux lignes géométriques qui définissent une zone irrégulière de l'échiquier. Elles peuvent être à leur place dans un traité théorique de référence ou dans une thèse scientifique, mais c'est de sport qu'il est ici question, et en pratique il est difficile de se souvenir de certaines de ces figures. Je crois qu'il vaut bien mieux découvrir pour quelle raison dans un cas on gagne et dans l'autre non. Cette raison doit ensuite servir à élaborer une règle. La règle doit être le plus simple possible. Si on découvre cette règle et si on la comprend, on retiendra facilement la finale, tandis que si on ne la trouve pas, on aura sans doute une idée approximative qui pourra orienter utilement le calcul, mais pas une connaissance parfaite. C'est pourquoi j'ai essayé de tirer des conclusions de chaque finale étudiée et d'en extraire la quintessence qui permet de la retenir. Le même phénomène se produit pour les exceptions que pour les règles : s'il y a une exception, il y a une raison, et si nous comprenons celle-ci, nous n'aurons pas de problème, tandis que si nous ne

la comprenons pas, l'exception se produira sans qu'on s'en rende compte.

Quand Kortchnoi dit que dans les finales, les exceptions l'intéressent plus que les règles, je crois que c'est une boutade de joueur pratique, ce qu'il est au plus haut point. En réalité, les exceptions sont aussi des règles, mais avec un champ d'application moindre. La raison pour laquelle les exceptions doivent l'intéresser davantage que les règles, c'est qu'elles sont moins connues... de ses rivaux.

Un moyen de se souvenir d'une manœuvre ou d'une règle, c'est de lui donner un nom, même s'il s'agit d'un nom abstrait. Mais bien sûr, il est nettement préférable que le nom soit en rapport avec la situation, auquel cas il sera réellement utile.

C'est pourquoi je tâche de donner un nom à chaque position étudiée ou de lui associer une idée. Ainsi, presque toutes les positions ont un titre. À cet effet, j'ai tâché de compiler tous les noms connus des manœuvres étudiées et d'en inventer quelques-uns. Il est utile de faire attention à ces noms, il se peut qu'ils ne veuillent rien dire, mais ils peuvent aider les simples mortels que nous sommes à tout retenir.

Les positions limites

Dans quelques finales, j'ai tâché de mettre l'accent sur des positions déterminées que j'appelle des positions limites. Comme leur nom l'indique, ce sont des positions qui sont à la limite entre le gain et la nulle, où il suffirait de déplacer une

pièce ou un pion d'une case pour que le résultat change.

La mémorisation des positions limites est très utile, parce que l'on saura que si l'on obtient une position plus favorable, le résultat sera en notre faveur (ou inversement si l'on obtient position moins favorable), et normalement, dans toutes ces positions, une fois le résultat connu, le calcul est très facile.

Si, au contraire, nous avons des doutes quant à la position que devrait occuper une pièce pour gagner (ou pour faire nulle), le manque de temps, la fatigue ou l'anxiété causés par ces doutes pourront facilement nous conduire à commettre des erreurs.

En certaines occasions, je présente côte à côte des diagrammes ressemblants dont le résultat est distinct ; en général, il suffit d'analyser l'une des positions pour comprendre pourquoi une petite modification change le résultat. Mais il est utile d'observer les différents diagrammes à des fins de mémorisation. On pourrait dire que les « positions limites » sont comme des phares qui orientent notre analyse dans les positions obscures. Sans ces repères intermédiaires, nous ne pourrions nous orienter qu'à partir de positions clairement définies, ce qui multiplierait les risques d'erreur de calcul.

De temps à autre, à peine une position analysée, le texte entame d'un même mouvement l'étude d'une position similaire, mais où varie une circonstance. Observer comment une légère variation influe sur le résultat est un moyen efficace de comprendre la position. En d'autres occasions, le texte suggère d'analyser une variante

comme exercice complémentaire. Résoudre cet exercice, ce qui devrait s'avérer simple une fois la finale principale étudiée, est un moyen divertissant et économique de vérifier que les idées sont bien comprises. Mais c'est aussi important pour une autre raison : si nous comparons l'effet que produisent de légères variations sur le résultat, nous prendrons conscience des limites des règles apprises et, quand nous aurons une position similaire sur l'échiquier, il nous sera plus facile d'estimer si elles s'appliquent ou non, ou dans quelle mesure il faut les ajuster.

Avancer pas à pas

Même si vous appliquez tous ces conseils sur la façon d'étudier les finales et si vous y consacrez toute votre attention, certaines finales (rares) vous résisteront. Elles sont trop abstraites et il est impossible de les comprendre dans toute leur envergure dès la première fois. Quelle que soit votre application, vous oublierez quelques finales au bout d'un certain temps, en particulier les finales de Tours, et il vous faudra les revoir après quelques mois, mais ne vous inquiétez pas pour autant : vous ne serez pas le seul à qui cela arrivera et, après une ou deux révisions et un peu d'expérience pratique, les choses seront beaucoup plus claires et vos connaissances se cristalliseront définitivement.

Il faut bien reconnaître que les finales sont un peu ennuyeuses et abstraites. Les combinaisons y sont rares, même si, quand il y a quelque astuce tactique, il faut la connaître, car elle servira de point de réfère-

rence. C'est pourquoi il vaut mieux éviter une indigestion et se garder de lire le livre d'un trait, jusqu'à ce que toutes les finales soient apprises. Une administration à petite dose est préférable. N'étudiez pas plus d'un chapitre à la fois, laissez ensuite passer au moins quelques jours avant d'entamer le suivant et, au risque de me répéter exagérément, quand vous vous penchez sur un exemple, faites-le avec l'intention de bien le comprendre.

Une fois un type de finale compris, vous pouvez passer à un autre. Tout dépend du temps dont vous disposez, de l'attention que vous y mettez et de vos connaissances antérieures, qui pourront souvent faire une partie du travail. Il vous faudra peut-être diviser les chapitres dédiés aux finales de Tours en deux ou trois parties, et ce seront bien entendu les chapitres que vous serez sûrement obligés de réviser au bout d'un certain temps. N'ayez pas peur de faire ces révisions, tout le monde doit en passer par là, mais après deux ou trois fois les choses devraient s'imprimer clairement dans votre esprit.

Le second test

Une fois les chapitres théoriques terminés, il y a un autre test. Je crois qu'il convient de le faire quand on a lu tout le livre, ou mieux encore quand quelques semaines se sont passées depuis lors, mais chacun peut bien sûr faire comme bon lui semble.

Ce second test est un peu plus difficile que le premier, même si certaines positions sont

du même niveau. Dans la plupart des positions, il faudra réaliser quelques calculs préliminaires avant de ramener la position à une position connue, mais, avec un peu de calcul, la solution sera toujours basée sur l'une des finales analysées dans ce livre. Faire ce test vous servira à détecter les positions qui vous résistent, ou du moins, si vous trouvez toutes les solutions, à vous exercer un peu et à consolider vos connaissances. Le plus probable est que passer le test et consulter ensuite les solutions là où vous aurez des doutes se traduira par une élévation de votre niveau de jeu, et il est bien possible que faire ce test et réviser vos connaissances vous soit aussi profitable que la lecture de tout le reste du livre.

En plus des deux tests, vous rencontrerez à plusieurs reprises dans le livre une référence à des **exercices recommandés**. Dans la plupart des cas, il s'agit d'analyser des positions similaires à celles que l'on vient d'étudier, avec un léger changement dans la position d'une pièce. Faire ces exercices (qui, au contraire de ce que l'on trouve dans les autres livres, sont tous faciles) aidera à comprendre les finales étudiées, et donc à les garder en mémoire. Dans tous les cas, aussi antipathique que vous soit le mot exercice, à chaque fois qu'il vous en est proposé un, posez-vous la question suivante : « ai-je le moindre doute quant à cette position ? ». Si la réponse est non, vous pouvez sauter l'exercice, mais dans le cas contraire, il vaut mieux le faire, car ce doute se traduira un jour par un demi-point perdu.

« Sur des épaules de géants »

On connaît la formule d'Isaac Newton, « si j'ai vu si loin, c'est que j'étais monté sur des épaules de géants ». Rien ne convient mieux à l'élaboration et à l'étude d'un livre sur la théorie des finales.

Sans le travail, quelquefois impressionnant, de certains joueurs et analystes du passé, la théorie des finales serait arrivée encore embryonnaire au temps des « tables de Nalimov ».

Je crois qu'il faut absolument en citer quelques-uns, même si leurs noms vont resurgir au fil du livre, attachés à certaines manœuvres fondamentales.

Philidor occupe une place particulière dans cette galerie des géants. Ses analyses exactes de positions de base des finales Tour et pion contre Tour, de la finale Tour et Fou contre Tour, de la manœuvre fondamentale du mat avec Fou et Cavalier et bien d'autres encore, sont tout simplement incroyables à une époque où l'on ne pouvait s'appuyer ni sur des livres antérieurs, ni sur la critique d'autres analystes pour peaufiner son travail. Ensuite, les noms de Centurini, Chéron, Euwe, Grigoriev, Levenfish et Averbakh sont incontournables.

De nos jours, on peut vérifier de nombreuses finales grâce aux bases de données dites tables de Nalimov (Turbo Endgame), un excellent instrument qui a permis de corriger quelques erreurs de la théorie antérieure.

Mais l'effort des analystes du passé n'est guère comparable à nos rapides vérifications, et la rareté des erreurs découvertes par les ordinateurs est à mettre entièrement à leur crédit.