

Finale 19

Un piège qui marche trop souvent

Nous pourrions arrêter ici ce chapitre Dame contre pion parce que nous avons envisagé toutes les circonstances essentielles et qu'il ne reste plus d'exception, mais j'ai vu trop de joueurs tomber dans le piège suivant. Aussi allons-nous lui consacrer encore quelques diagrammes.

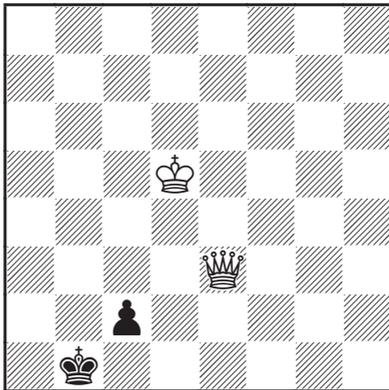


Diagramme 4.10

Le diagramme montre un pion-fou en septième rangée avec le Roi adverse en dehors de la zone de gain (quoique proche de celle-ci). C'est donc partie nulle, mais il y a quelques pièges qu'il vaut mieux connaître.

Si le conducteur des Blancs a de l'expérience, il va probablement essayer d'amener la position critique après quelques coups pour nous endormir, par exemple :

1. ♖b3+ ♚a1! 2. ♚e3 ♘b1 3. ♚e4 ♘b2

Et maintenant que l'on a fait un peu mariner, on pose le piège !

4. ♚e2 (D)

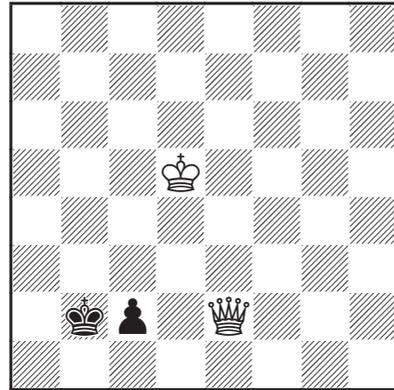


Diagramme 4.11

4... ♘a1!

C'est le bon coup. 4... ♘b1?? est la faute typique qui tombe dans le piège principal. 5. ♘c4!! c1 ♚+ 6. ♘b3+- et malgré la position de la Dame noire, bien plus confortable qu'en a1, il n'y a pas de coup pour éviter le mat.

4... ♘c3?? ne fait pas nulle non plus, parce qu'après 5. ♚e5+! le Roi noir est forcé de passer du mauvais côté du pion et le Roi blanc se retrouve automatiquement dans la « nouvelle » zone de gain.

5. ♘c4 c1 ♚+ 6. ♘b3 ♚b1+. Forcé, mais suffisant pour faire nulle.

Le même piège de l'autre côté

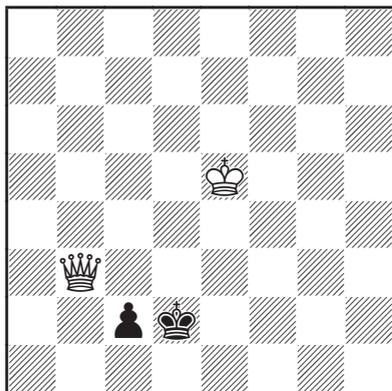


Diagramme 4.12

On peut essayer de même piège depuis l'autre côté, et il a même davantage de succès en pratique, parce que la défense est plus difficile. Le Roi est en dehors de la zone de gain et la position est donc nulle.

1. ♔b2

Une première phase pour endormir, comme nous l'avons déjà vu.

1... ♕d1 2. ♖b3 ♕d2 3. ♖a2!?

Et maintenant, on appâte.

3... ♗c3!

Un coup forcé, mais bien étrange, qu'ont du mal à trouver tous ceux qui ne connaissent pas la position à fond.

3... ♗d1?? est le coup naturel et la faute qui conduit à une fin bien connue : 4. ♗d4! c1 ♖ 5. ♗d3+- ; 3... ♗d3?? ne suffit pas à cause de 4. ♖b2 et, pour éviter ♖c1, les Noirs sont forcés de se mettre dans un clouage par 4... ♗d2, ce dont le Roi blanc profite pour entrer dans la zone de gain avec 5. ♗e4+-.

4. ♖a1+ ♗d2=.

Finale 20

Dame contre Dame

Même s'il ne s'agit pas d'un combat Dame contre pion, nous allons étudier une position très utile qui a sa place dans ce chapitre parce qu'elle résulte habituellement d'une course de pions.

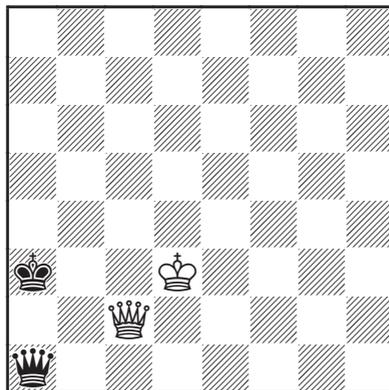


Diagramme 4.13

La première chose à noter est que ce n'est pas parce que les deux joueurs font Dame que la partie est nécessairement nulle. Il y a surtout des chances de perdre si une Dame est promue dans un angle. Il peut arriver que la Dame à la bande soit gênée par son Roi et capturée. Ou un réseau de mat peut survenir. Quand c'est le cas, les variantes sont généralement simples. Nous en avons déjà vu des exemples variés dans ce chapitre.

Quand le Roi du camp fort est relativement proche, et précisément comme sur le diagramme (en d3 ou c4 quand la Dame adverse est dans ce coin, en f4 ou e3 si elle

a été promue en h1), il existe quelques possibilités supplémentaires.

Il convient de bien étudier cet exemple, que l'on peut considérer standard pour ce genre de positions.

1. ♖c5+! ♔a2

C'est le plus tenace. 1... ♔a4?! 2. ♖a7+- ; 1... ♔b3 2. ♖b5+ ♔a3 3. ♖a5+ ♔b2 4. ♖b4+ conduit aussi à la position de la variante principale ; 1... ♔b2 2. ♖b4+ raccourcit la variante de plusieurs coups.

2. ♖c4+!

Après 2. ♖a7+? ♔b1=, on ne peut plus revenir à la manœuvre correcte.

Cette variante est très importante, parce qu'elle nous apprend deux choses :

1) Le gain dépend de la position initiale de la Dame blanche.

2) Le camp faible doit rechercher autant que possible cette position relative de la Dame et du Roi.

2... ♔a3

2... ♔b2 3. ♖b4+.

3. ♖a6+ ♔b2 4. ♖b5+ ♔a3

4... ♔c1 5. ♖c4+ ♔b2 6. ♖b4+ donne encore la même position.

5. ♖a5+ ♔b2 6. ♖b4+ ♔a2

6... ♔c1 7. ♖d2+ ♔b1 8. ♖c2#

7. ♔c2!

Les Blancs ont atteint une position de gain que nous connaissons déjà.