

5. TOUR CONTRE PION

C'est le chapitre le plus important de cette section pièce contre pion et l'un des chapitres les plus importants du livre. L'expérience montre que les finales de Tours sont les plus fréquentes et les plus complexes, c'est pourquoi le chapitre sur les finales de Tours est le plus long. Et le fait est qu'il y a beaucoup de finales de Tours qui finissent par se transformer en une finale Tour contre pion(s), quand l'un des joueurs se voit obliger à donner la Tour contre pion passé.

Par ailleurs, la lutte Tour contre pion est beaucoup plus complexe que celles de Dame contre pion et Cavalier contre pion que nous avons vues dans les chapitres précédents, parce que celles-ci se limitaient au cas d'un pion en septième rangée, ou exceptionnellement en sixième, tandis qu'avec une Tour il nous faudra considérer tout l'échiquier.

Avec de l'expérience, si l'on connaît les thèmes caractéristiques et que l'on a du temps à la pendule, il est possible de calculer toutes les variantes avec précision, mais c'est quelquefois difficile. Dans tous les cas, si l'on ne s'est pas familiarisé avec les nombreuses subtilités de cette finale, c'est mission impossible.

Finale 21

Les Rois ne se gênent pas

Un simple décompte

La première approche pour résoudre ces finales est de compter les temps : combien il en faut à la Tour et à son Roi pour contrôler la case de promotion, et combien il en faut au pion pour atteindre la case de promotion et à son Roi pour contrôler celle-ci.

Malheureusement, cette méthode simple ne fonctionne que quand aucune circonstance particulière ne vient l'altérer, ce qui est rare.

La situation typique où elle marche bien, c'est quand chaque Roi est d'un côté différent du pion, mais même dans ce cas il faut faire attention.

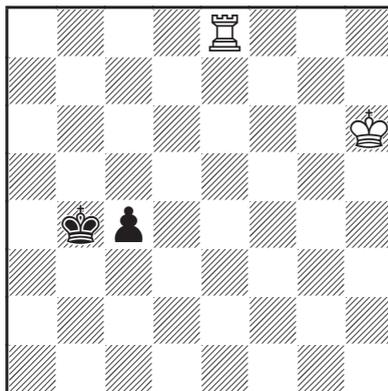


Diagramme 5.1

Dans la position du diagramme, les Rois ne peuvent pas se gêner l'un l'autre, les échecs de la Tour ne gagnent pas de temps et il n'y a aucune autre circonstance particulière. En conséquence, un simple décompte suffit. Il faudra cinq temps aux Blancs pour contrôler la case de promotion avec leurs

deux pièces, et cinq temps aux Noirs pour que le pion arrive en Dame soutenu par son Roi. La conclusion est simple : si le trait est aux Blancs, ils gagnent, si le trait est aux Noirs, la partie est nulle.

1.♔g5!

Si le trait est aux Noirs, la nulle s'obtient par 1...c3 2.♔g5 c2 3.♚c8 ♖b3 4.♔f4 ♖b2=.

1...c3 2.♔f4 c2 3.♚c8 ♖b3 4.♔e3 ♖b2 5.♔d2 et les Blancs sont arrivés à temps, ainsi que nous l'avions prévu en comptant les temps.

Tout paraît simple, mais même dans cette position, si les Blancs changent l'ordre de coups et commencent par 1.♚c8?, les Noirs peuvent court-circuiter leur plan et faire nulle grâce au brillant 1...♔c3!, selon les principes que nous verrons plus loin.

En pratique, les choses ne sont pratiquement jamais aussi simples, et nous découvrirons dans les exemples suivants les différents moyens dont dispose chaque camp pour perturber « le cours naturel » des choses.

Les Rois se gênent... un peu

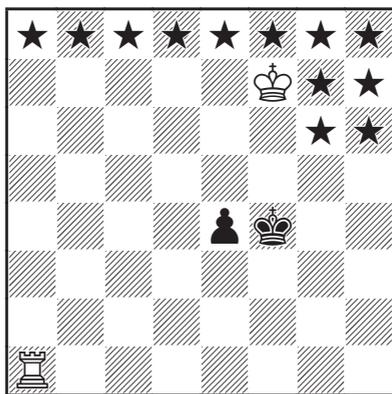


Diagramme 5.2
Euwe, 1934

La position du diagramme 5.2 a une solution très facile, fondée sur les mêmes principes que celle du 5.1, mais elle nous donne une vue d'ensemble sur le thème. Euwe a étudié ce genre de positions dans les années 1930 et a établi que dans la situation du diagramme 5.2, la partie est nulle si le Roi blanc se trouve sur une des cases marquées d'une croix, sinon les Blancs gagnent. Par exemple, s'il se trouve en f7 comme sur le diagramme, le Roi a besoin de cinq coups pour contrôler la case de promotion du pion et il en faut quatre aux Noirs pour faire Dame, ce qui veut dire que si c'est aux Blancs de jouer, ils arrivent à temps.

Ce diagramme nous donne à penser qu'il existe une vaste zone dans laquelle un simple décompte fonctionne. Même quand le Roi est sur la même colonne que son homologue, cela peut marcher pour peu qu'il n'y ait pas d'obstacle sur sa route, comme c'est ici le cas.

1.♔e6 e3 2.♔d5 e2 3.♔d4 ♖f3 4.♔d3 ♖f2 5.♔d2 1-0.

Finale 22

Roi de la défense en troisième rangée. La coupure horizontale.

Quand le pion et son Roi sont encore peu avancés (en général, s'ils n'ont pas encore franchi la moitié de l'échiquier), il est utile d'envisager la coupure horizontale, parce que si cet expédient marche, tout le reste est superflu.

La coupure horizontale est efficace quand le Roi du camp faible se trouve sur

sa troisième rangée, et elle est complètement gagnante quand il s'agit d'un pion-tour ou que le Roi et le pion sont séparés (dans le cas contraire, le Roi peut passer de l'autre côté du pion, même si cela lui vaut de perdre du temps, et presque toujours la partie).

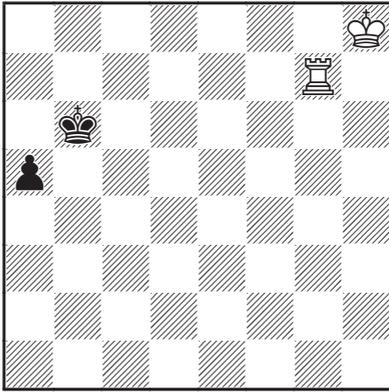


Diagramme 5.3

Dans la position du diagramme, on retrouve les deux circonstances voulues et, étant donné l'éloignement du Roi blanc,

c'est la seule méthode de gain.

1. ♖g5!

Il est facile de voir que le Roi blanc n'arrive pas à temps : 1. ♖g8? ♔c5! (1... ♔b5 marche aussi, mais pas 1... a4? 2. ♖g5!) 2. ♔g7 a4 3. ♔f6 a3 4. ♔e5 ♔c4 5. ♔e4 a2 6. ♖a8 ♔b3 7. ♔d3 ♔b2 et nulle – nous reviendrons cette position plus loin, **finale 28**.

1... a4

Le Roi ne peut pas passer, il ne reste qu'à vérifier que l'avance du pion est également sans espoir.

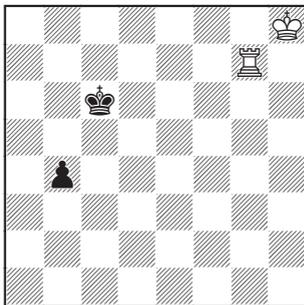
2. ♔g7 a3 3. ♖g3!

Et le pion tombe. En observant la manœuvre, on comprend pourquoi la coupure horizontale serait complètement inutile une rangée plus bas.

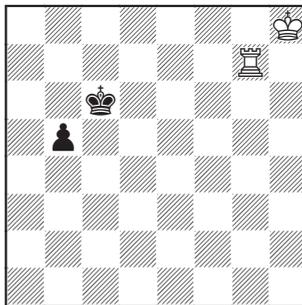
3... a2 4. ♖a3+-.

Pour bien fixer les idées, il est utile de regarder les trois diagrammes suivants et leurs énoncés. Si vous avez le moindre doute, faites l'**exercice** suivant : réfléchissez jusqu'à ce qu'il soit clair que les énoncés sont corrects.

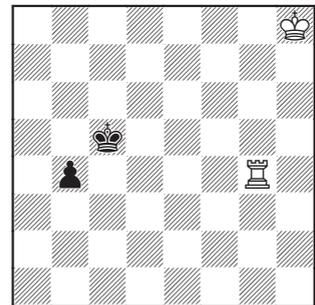
Série de coupures horizontales



La coupure est absolue.
1. ♖g5 est le seul coup gagnant.



La coupure est relative, mais même ainsi **1. ♖g5** est le seul coup gagnant.



La coupure est inutile.
Même au trait, les Blancs ne gagnent pas.