

10. TOUR ET PION CONTRE TOUR

Les finales de Tours sont sans aucun doute, et de loin, les plus importantes. Il y a à cela de multiples raisons. En premier lieu, comme nous l'avons vu dans les statistiques, elles se produisent beaucoup plus souvent que les autres. De plus, elles sont beaucoup plus complexes et leur théorie est aussi plus abstraite et donc plus aride. En outre, le nombre de positions théoriques importantes est très supérieur à celui des autres finales.

Aspects pratiques

Aussi peu expérimenté soit le lecteur, il aura sûrement déjà observé à quel point il est fréquent que ses parties s'achèvent par une finale de Tours (dans 8 % des cas, d'après les statistiques), et il aura déjà eu plusieurs fois l'occasion de regretter un demi-point perdu faute de technique ou par manque de connaissances élémentaires. Bien jouer les finales de Tours est un aspect très important de la force d'un joueur. Je ne dirai pas, comme Kortchnoi dans son intéressant *Practical Rook Endings*, qu'après avoir lu ce chapitre votre Elo va grimper de 100 points. Les choses ne sont pas si faciles, et de plus un joueur ne se résume pas à son Elo, qui ne rend d'ailleurs pas parfaitement compte de son niveau de jeu, tandis que les points ne se gagnent pas seulement en finales de Tours. Néanmoins, je peux vous assurer que si vous travaillez les finales de Tours, vos résultats vont s'améliorer sensiblement.

Naturellement, la plupart des finales de Tours qui se produisent en pratique commencent avec beaucoup de pions, mais il n'y a rien d'étonnant à ce qu'elles débouchent parfois sur la finale élémentaire de Tour et pion contre Tour (voir le tableau des statistiques) et, dans ce cas, à ce que l'on atteigne très souvent les positions de base étudiées ici, en particulier la position de Philidor et la position de Lucena. En outre, l'étude des finales de Tour et pion contre Tour constitue un premier pas indispensable dans la compréhension des finales avec davantage de pions. Pour toutes ces raisons, je ne peux faire autrement que vous recommander de lire ce chapitre (et le suivant) avec la plus grande attention.

Du fait de sa grande complexité, j'ai divisé ce chapitre en plusieurs sections. Je recommande d'aller doucement, d'étudier chaque section séparément et d'être bien sûr d'en maîtriser une avant de passer à la suivante – encore que la dernière, sur le pion-tour, soit relativement indépendante et puisse être abordée en premier.

Aspects techniques

Comme dans les autres finales, le pion-tour est très particulier, mais il présente ici tant

de spécificités que nous allons lui dédier une section spéciale (la sixième). Nous commencerons notre étude par les autres pions. Je vous préviens dès le début que les règles que nous allons énoncer pour ces pions ne s'appliquent pas nécessairement au pion-tour, même si, bien sûr, une extrapolation raisonnée est toujours possible.

Comme dans toutes les finales avec un seul pion, le camp fort cherche à promouvoir le pion (il existe quelques exceptions où le jeu pour le mat est possible), mais le camp faible dispose de différentes ressources, beaucoup plus variées que dans les finales que nous avons vues jusqu'à présent.

Je crois qu'un des moyens les plus pertinents de structurer notre connaissance des finales de Tours est de nous concentrer sur les ressources de la défense et de voir dans quelles positions elles s'appliquent avec succès, et dans quelles positions elles ne marchent pas. C'est pourquoi les exemples qui suivent se verront attacher, en plus d'un titre, une référence à la principale méthode de défense associée, introduite par l'abréviation « RD » (pour « ressource défensive »). Si l'on comprend bien la technique en question, il sera plus facile d'extrapoler et de trouver les exceptions.

Section 1. Les positions fondamentales

Les deux positions étudiées dans cette section sont les plus importantes de toute la théorie des finales. Il est tout bonnement inexcusable de ne pas les connaître la perfection, et de plus, cela coûte des points !

Finale 52

La position de Philidor

RD : échecs distants (par derrière), Roi coupé

Le premier critère de classification de ces finales est la position du Roi de la défense. S'il se trouve sur la route du pion passé, on est déjà à mi-chemin de la nulle. Une fois le Roi dans cette position, les méthodes de défense sont nombreuses, mais la plus facile, qui marche contre tous les pions, est celle que l'on appelle la position de Philidor, illustrée dans l'exemple que voici :

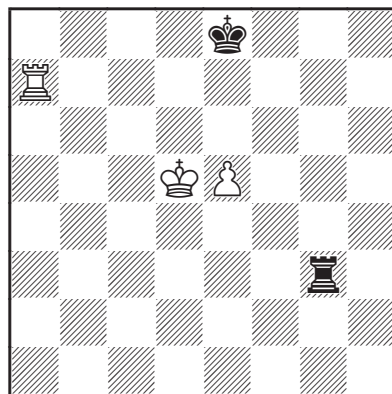


Diagramme 10.1

1...♖g6!

C'est la position de base de la défense quand le Roi se trouve devant le pion adverse. La Tour se place sur sa troisième rangée et se contente d'attendre. Le but de la manœuvre est d'éviter l'avance du Roi adverse. Comme nous allons le voir, l'avance du pion est beaucoup moins dangereuse.

Voyons ce qui se passe si les Noirs écartent de la stratégie correcte, ou jouent sans plan. Par exemple : 1...♖g1?! 2.♔d6 ♗d1+? 3.♕e6 (les Blancs menacent déjà de faire mat) 3...♗d8? (mieux vaut jouer le Roi, mais cela perd aussi parce que ça conduit à la position de Lucena que nous allons étudier ensuite) 4.♗h7 et le gain est immédiat.

2.e6

Après ce coup, la défense des Noirs est très simple, mais les Blancs n'ont aucun autre moyen de progresser. Il est facile de répondre à tout autre coup pour peu que l'on respecte cette seule condition : « maintenir la Tour sur la troisième rangée jusqu'à ce que le pion avance ».

Certains joueurs redoutent un possible échange de Tours, mais il est facile de vérifier que cela conduit toujours à une finale Roi et pion contre Roi nulle : si les Tours sont échangées en c6, le Roi noir joue en e7 et c'est nulle, et la Tour blanche n'a aucun moyen de venir s'échanger en d6 ou e6 (comment donc pourrait-elle arriver à une de ces cases ?).

Après le coup de la variante principale, les Blancs menacent de l'emporter par 3.♔d6, mais...

2...♗g1!

C'est le coup clé. Dès que les Blancs avancent le pion en sixième rangée, le Roi

perd la possibilité de s'abriter des échecs verticaux et la Tour noire s'apprête à les administrer.

3.♔d6 ♗d1+! 4.♕e5 ♗e1+ 5.♕f6 ♗f1+

Le Roi blanc n'a pas de refuge contre les échecs et c'est donc partie nulle. Cette finale très simple, connue depuis le XVIII^e siècle, est sans doute la plus importante de toute la théorie des finales. Un grand nombre de finales de Tours arrivent à cette position et cela suffit normalement à faire nulle.

Récapitulons un peu :

La position de Philidor consiste à placer le Roi de la défense devant le pion (sur la première ou la deuxième rangée, en fonction de la position de la Tour adverse) et la Tour sur la troisième rangée, où elle attend que le pion avance pour se mettre aussitôt en position de donner des échecs verticaux dont le Roi du camp fort ne pourra pas s'abriter.

On peut se demander si la position de Philidor fonctionne sur la quatrième ou la cinquième rangée. La réponse est affirmative, mais on la montre toujours sur la troisième rangée parce qu'il s'agit de la situation limite. Mais ne vous compliquez pas la vie, la position de Philidor est sûre et facile à jouer, si bien que si vous vous retrouvez dans une finale avec Tour contre Tour et pion, vous devez toujours chercher à l'atteindre.

Cependant, on ne peut pas toujours l'obtenir, et c'est pourquoi il importe de connaître les autres méthodes de défense.