

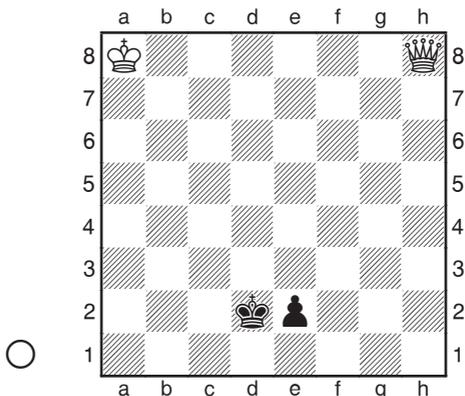
Question

76

## Quelles sont les finales à connaître absolument ?

Les finales de pions étant à la base de toute la théorie des finales, il est indispensable de les connaître. Dans les autres finales, il y a finalement assez peu de positions à apprendre par cœur. Les plus « théoriques » sont certainement les finales de Tours, dont certains aspects sont incontournables. Nous y reviendrons par la suite, mais pour l'instant, commençons par quelques positions importantes.

La Dame n'a aucun mal à dominer un pion seul lorsqu'il est à plus d'une case de la promotion (en dehors de quelques positions exceptionnelles où les pièces sont mal placées). Les choses se compliquent lorsque le pion est sur le point de faire Dame :



La technique gagnante consiste à rapprocher le Roi blanc. Pour ce faire, il faut d'abord forcer le Roi noir à occuper la case qui se trouve devant son pion :

1. ♖d4+ ♚c2 2. ♗e3 ♚d1 3. ♗d3+

La position de base. Les Noirs doivent maintenant bloquer leur propre pion.

3... ♚e1 4. ♚b7

Le Roi blanc en profite pour se rapprocher d'une case.

4... ♚f2 5. ♗d2 ♚f1 6. ♗f4+ ♚g2 7. ♗e3 ♚f1 8. ♗f3+ ♚e1 9. ♚c6

La manœuvre se répète jusqu'à ce que le Roi blanc soit suffisamment proche.

9... ♚d2 10. ♗f2 ♚d1 11. ♗d4+ ♚c2 12. ♗e3 ♚d1 13. ♗d3+ ♚e1 14. ♚d5 ♚f2 15. ♗d2 ♚f1 16. ♗f4+ ♚g2 17. ♗e3 ♚f1 18. ♗f3+ ♚e1 19. ♚d4 ♚d2 20. ♗f2 ♚d1

Maintenant, le gain s'obtient comme suit :

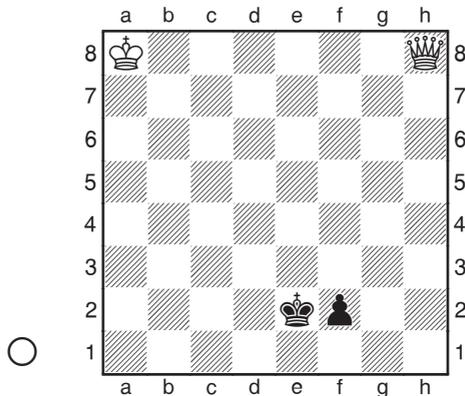
21. ♚d3 e1♗

Après 21...e1♗+, 22. ♚c3 décide.

22. ♗c2#.

Cette technique est applicable à tous les pions à une case de la promotion, à deux exceptions près : les pions Tour (a et h) et les pions Fou (c et f). Avec les pions Tour, dans une position comme, ♗g3 vs ♚g1 + ♗h2, les Noirs jouent ...♚h1, et on voit que le Roi blanc n'a pas le temps de revenir, à cause du pat.

Le problème avec les pions Fou est assez comparable :

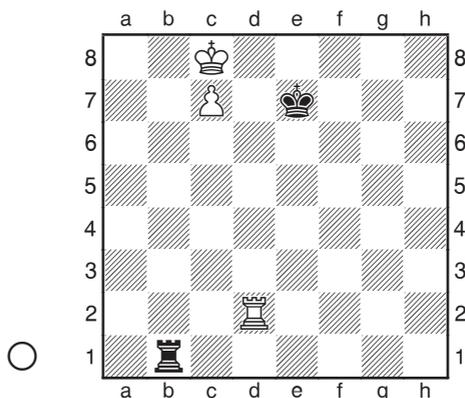


Dans ce cas, après 1. ♖e5+ ♔f3 2. ♗f5+ ♔g2 3. ♗g4+ ♔h2 4. ♗f3 ♔g1 5. ♗g3+, on obtient la position de base dans laquelle les Noirs abandonnent tout simplement le pion à son sort par 5... ♔h1!. Comme la prise en f2 aboutit au pat, les Blancs ne peuvent plus progresser.

En conclusion : la Dame gagne contre un pion à une case de la promotion, sauf s'il s'agit d'un pion Tour ou d'un pion Fou, auquel cas la position est nulle (à moins que le Roi de l'attaque ne soit déjà suffisamment proche pour forcer le gain).

**Question 77** Quelles sont les positions les plus importantes en finales de Tours ?

Il y a trop de positions importantes pour toutes les traiter ici, mais en voici quelques-unes parmi les plus cruciales.



♖d1+ 3. ♔c6 ♜c1+ 4. ♔d6 ♜d1+ 5. ♔c5 ♜c1+ 6. ♔b6 ♜b1+ 7. ♔a6 ♜c1 8. ♔b7 ♜b1+ 9. ♔c8 ♜b3. Le seul moyen de parer les échecs tout en gardant le pion est de ramener le Roi en c8. Les Blancs ne progressent pas.

La technique de gain est également appelée « pont de Lucena ». Les Blancs commencent par :

1. ♜d4!

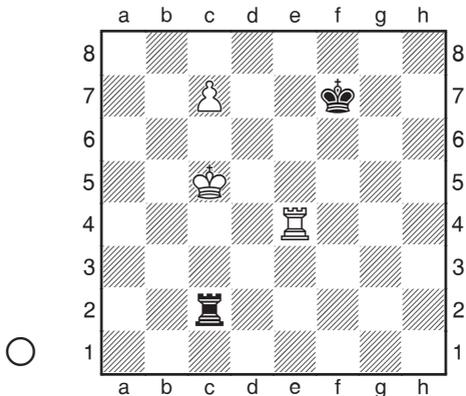
D'ici, la Tour va pouvoir, à terme, protéger le Roi contre les échecs.

1... ♜b2

Les Noirs sont condamnés à la passivité.

2. ♜e4+ ♔f7 3. ♔d7 ♜d2+ 4. ♔c6 ♜c2+ 5. ♔d6 ♜d2+ 6. ♔c5 ♜c2+ (D)

La célèbre *position de Lucena*. Comment gagner ? On ne peut pas se contenter de sortir le Roi par 1. ♜e2+ ♔f7 2. ♔d7, car les Noirs donnent simplement des échecs : 2...



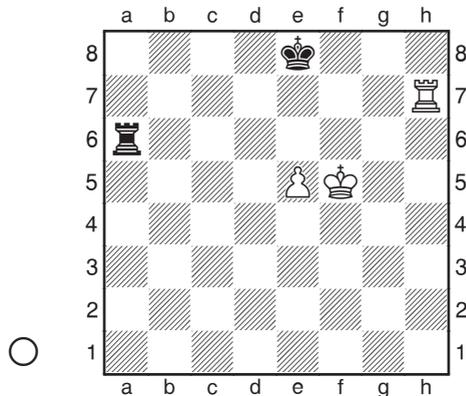
7. ♖c4!  
et gagne.

Le diagramme suivant montre la plus célèbre des méthodes de nulle avec Tour et pion contre Tour, la *position de Philidor*.

La Tour noire reste en 6<sup>e</sup> rangée pour empêcher le Roi blanc de monter. Le seul moyen de progresser est de pousser le pion :

1. e6

Il n'y a rien à tirer de 1. ♖h8+ ♔e7 2. ♖h7+



♔e8.

1... ♖a1!

La Tour part le plus loin possible pour donner des échecs par derrière. Attention ! C'est la seule méthode pour annuler, désormais la passivité est perdante : 1... ♖b6? 2. ♔f6 ♔d8 3. ♖h8+ ♔c7 4. ♔f7, et dame.

2. ♔f6 ♖f1+

Et ainsi de suite. Le pion étant en e6, le Roi blanc ne peut plus s'abriter derrière. La position est nulle.