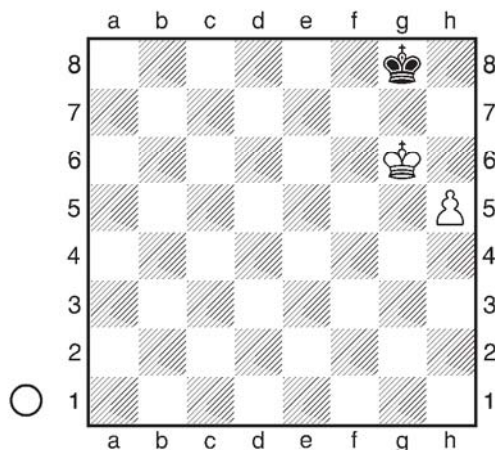


# Section 2 - Les finales de pions

5

## Le pion-tour



La finale « Roi et pion contre Roi » arrive souvent en pratique.

Pour gagner, le camp fort doit prendre contrôle de toutes les cases par lesquelles le pion va passer pour aller à Dame. Avec un pion sur le bord (sur la colonne a ou h), si le Roi adverse peut se placer devant le pion, on n'arrive pas à concrétiser l'avantage à cause du pat.

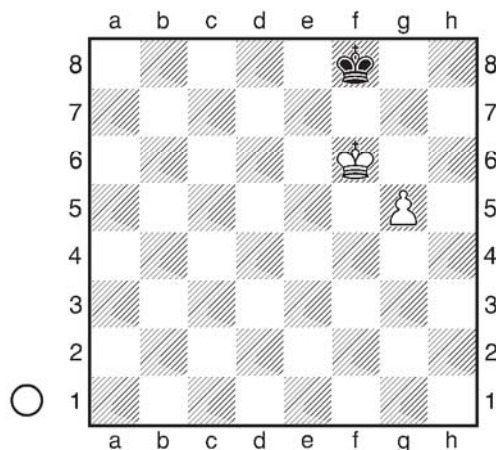
**1.h6 ♖h8 2.h7**

...et comme le bord de l'échiquier empêche les Noirs de se déplacer... c'est pat.

Autrement, après 2.♔f6 ♖h7 3.♔g5 ♖g8 4.♔g6 ♖h8, les Blancs ne font pas de progrès.

6

## Le pion-cavalier



Si on déplace toutes les pièces une colonne vers la gauche, le résultat change. Regardez la suite...

**1.g6 ♜g8 2.g7**

...et maintenant, le Roi noir a accès à une case (h7) et il est obligé de bouger (même s'il préfère rester où il est !). C'est un exemple de « Zugzwang ».

**2...♔h7 3.♔f7**

Les Blancs prennent contrôle de g8 et assurent la promotion du pion. La fin logique est...

**3...♔h6 4.g8=♞ ♜h5 5.♞g3!**

Le plus précis.

**5...♔h6 6.♞g6#.**

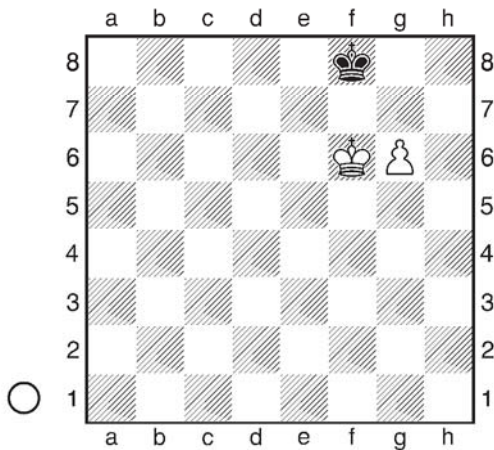
Comme on l'a déjà vu, avec le pion h, c'est partie nulle, mais ici, avec le pion g, c'est gagné.

Remarquons que dans beaucoup des finales, même plus compliquées, il y a généralement plus de chances que le défenseur fasse nulle

contre un pion h (ou a). Le bord de l'échiquier restreint l'espace vital des Rois et donne plus d'opportunités de pat, comme ressource défensive.

7

### Qui a le trait ?



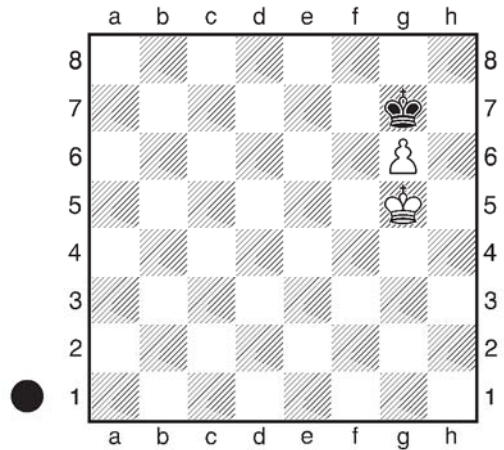
La position après le premier coup est importante. Dans l'exemple qu'on vient de voir, les Noirs devaient bouger et perdaient rapidement (1...♔g8 2.g7). Mais, si le trait est aux Blancs, alors le résultat change.

1.g7+ ♔g8 2.♔g6

C'est nulle. En fait, cette différence est critique pour beaucoup de positions similaires.

8

### Choisir la bonne case !



Les Noirs prennent en compte ce fait, afin de bien choisir leur coup.

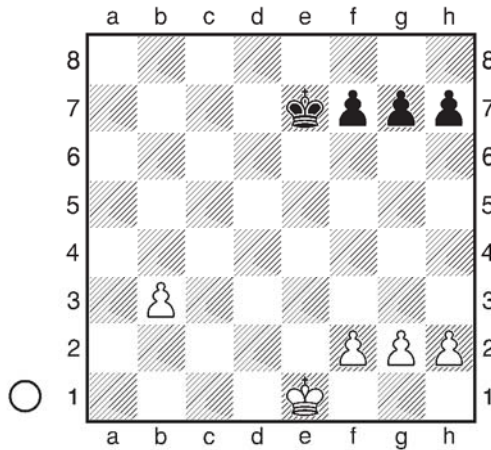
1...♔g8!

Et non 1...♔f8?, qui permet 2.♔f6 ♔g8 3.g7 ♔h7 4.♔f7 etc., ni 1...♔h8? 2.♔h6 ♔g8 3.g7 ♔f7 4.♔h7.

2.♔f6 ♔f8 3.g7+ ♔g8 4.♔g6=.

**9**

## Un pion passé de plus



La présence des pions à l'aile Roi permet aux Blancs de gagner.

1. ♖d2 ♖d6 2. ♗c3 ♗c5 3. b4+ ♗b5 4. ♖b3 ♗b6  
5. ♗c4 ♗c6 6. b5+ ♗b6 7. ♖b4

Sans aucun pion sur l'autre aile, la position est nulle. Mais les Blancs profitent de leur présence...

7... ♗b7 8. ♗c5 ♗c7 9. h4 h5 10. g3 g6 11. ♖d5!

Les Noirs doivent perdre du temps à aller chercher le pion b.

11... ♗b6

Si 11... ♗d7, simplement 12. b6.

12. ♗e5 ♗xb5 13. ♗f6 ♗c5 14. ♗xf7 ♗d5  
15. ♗xg6 ♗e4 16. ♗xh5

...et les Blancs vont gagner.

Donc :

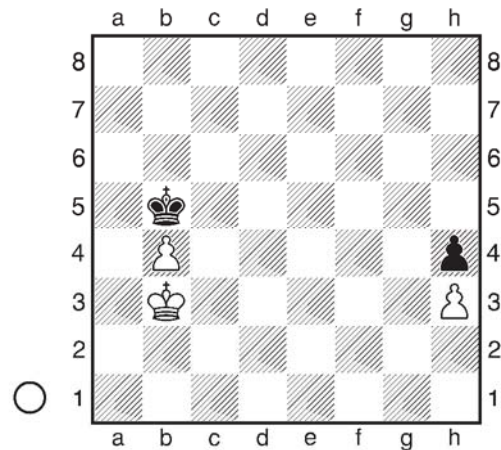
1. les Blancs créent des menaces avec le pion passé ;

2. ils utilisent le pion passé comme appât afin de pénétrer sur l'autre aile.

La même technique est courante dans des exemples plus complexes, par exemple avec une pièce mineure dans chaque camp.

**10**

## Un pion passé et des pions-tours



Ici, le fait qu'il y a un pion sur l'autre aile est insuffisant pour gagner :

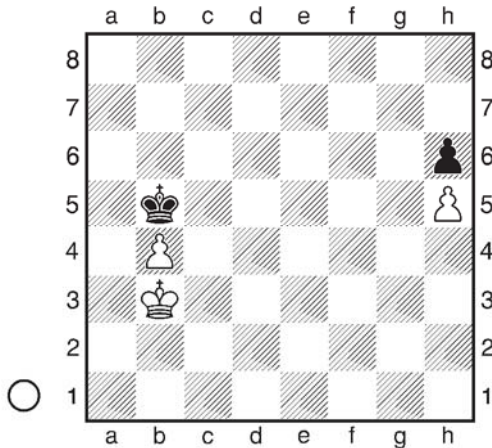
1. ♗c3 ♗b6 2. ♗d4 ♗b5 3. ♗e4 ♗xb4 4. ♗f4  
♗c5 5. ♗g5 ♗d6 6. ♗xh4

Les Blancs ont gagné le pion, mais pas la partie, car le Roi noir est assez rapide pour revenir au coin.

6... ♗e7 7. ♗g5 ♗f7 8. ♗h6 ♗g8 9. h4 ♗h8  
10. h5 ♗g8 11. ♗g6 ♗h8 12. h6 ♗g8 13. h7+ ♗h8  
14. ♗h6 pat.

11

## Encore un pion passé et des pions-tours



Les pions sur l'aile Roi sont beaucoup plus avancés que dans le dernier exemple, et ça fait la différence.

1. ♖c3 ♜b6 2. ♘d4 ♜b5 3. ♚e5 ♜xb4 4. ♚f6 ♜c5 5. ♚g6 ♜d6 6. ♚xh6 ♚e7 7. ♚g7

...et les Noirs n'arrivent pas revenir assez vite.

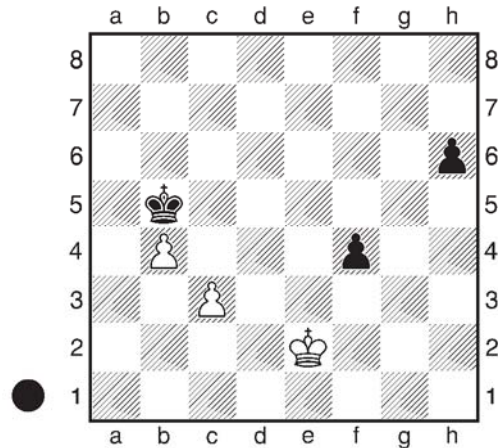
7... ♚e6 8. h6 ♚f5 9. h7.

On verra dans les exemples qui suivent que le degré d'avancement des pions est souvent un facteur prédominant dans les finales de pions.

Pour juger une position, il faut également prendre en compte les particularités de la structure de pions.

12

## Pions liés contre pions isolés



Des pions isolés sont souvent plus faibles que des pions liés.

Ici, par exemple, les Blancs gagnent les deux pions sans problème.

2... h5

2... ♚c4 3. ♚f3

3. ♚f3 h4 4. ♚xf4 h3 5. ♚g3 ♚c4 6. ♚xh3 ♚b5 7. ♚g4 etc.

Ensuite, les Blancs soutiennent l'avance d'un pion jusqu'à sa promotion.