

# Table des matières

Introduction .....	7
<b>Section 1 : Les finales sans pions.....</b>	<b>9</b>
(1) Deux Tours .....	9
(2) Une seule Tour .....	9
(3) Deux Fous .....	10
(4) Dame contre Cavalier.....	11
<b>Section 2 : Les finales de pions .....</b>	<b>13</b>
(5) Le pion-tour.....	13
(6) Le pion-cavalier.....	13
(7) Qui a le trait ? .....	14
(8) Choisir la bonne case ! .....	14
(9) Un pion passé de plus.....	15
(10) Un pion passé et des pions-tours .....	15
(11) Encore un pion passé et des pions-tours.....	16
(12) Pions liés contre pions isolés.....	16
(13) Les pions isolés se protègent l'un l'autre.....	17
(14) Pions liés contre pions isolés avancés.....	17
(15) La chasse au pion passé.....	18
(16) Le carré.....	18
(17) Le carré en action.....	19
(18) Le temps de réserve.....	19
(19) Des temps de réserve inutiles .....	20
(20) Tenir le Roi adverse à distance .....	20
(21) Une manœuvre de défense .....	21
(22) Une manœuvre à bien connaître .....	21
(23) Une manœuvre d'infiltration.....	22
<b>Section 3 : Dame contre pion .....</b>	<b>23</b>
(24) Dame contre pion-cavalier .....	23
(25) Dame contre pion-fou .....	24
(26) Dame contre pion-fou avec le Roi à proximité.....	24
(27) Dame contre pion : contrôle de la case de promotion .....	25
(28) Dame contre pion-tour.....	25
<b>Section 4 : Les finales de Tours.....</b>	<b>27</b>
(29) Couper le Roi.....	27
(30) Lucena .....	27

(31) Philidor.....	28
(32) Le pion-cavalier : une exception.....	28
(33) Le cas du pion-tour .....	29
(34) Le pion-tour quand le Roi de la défense est éloigné .....	29
(35) Pas d'abri !.....	30
(36) Pion-tour : pas d'abri, mais.....	30
(37) La Tour derrière le pion passé.....	31
(38) Deux pions liés.....	32
(39) Tour contre pion : Roi coupé sur la cinquième rangée .....	32
(40) Tour contre pion : Roi avancé.....	33
(41) Tour contre pion : menace de mat.....	33
(42) Tour contre pion : sous-promotion .....	34
<b>Section 5 : Les finales de pièces mineures.....</b>	<b>35</b>
(43) Fou contre pions .....	35
(44) Des pions arrêtés sur la même diagonale.....	35
(45) Fou et pion contre Roi.....	36
(46) Fou et mauvais pion-tour .....	36
(47) Nulle avec le pion-cavalier .....	36
(48) Fou et pion contre un pion inoffensif .....	37
(49) Fou contre deux pions liés.....	37
(50) Fous de couleurs opposées.....	38
(51) Forteresse .....	38
(52) Deux pions liés : la technique de gain .....	38
(53) Deux pions liés : le Fou de la défense est bien placé .....	39
(54) Un pion de plus avec des Fous de même couleur .....	39
(55) Le défenseur contrôle une case clé.....	40
(56) La défense par l'arrière .....	40
(57) Cavalier contre pion-tour sur la septième rangée.....	41
(58) Cavalier contre pion-tour sur la sixième rangée.....	41
(59) Cavalier contre pion-cavalier sur la septième rangée .....	42
(60) Le Cavalier est mal placé.....	42
(61) Le Roi est mal placé.....	43
(62) Cavalier et pion contre Roi.....	43
(63) Une exception.....	43
(64) Un pion de plus.....	44
(65) Un exemple pratique.....	45
(66) Un autre exemple pratique .....	45
<b>Résumé et 20 principes de jeu en finale.....</b>	<b>47</b>
Liste des principes de jeu en finale.....	48

(67) Bonne et mauvaise structures de pions .....	48
(68) Encore le temps de réserve !.....	49
(69) Le carré.....	49
(70) Le pion passé éloigné.....	50
(71) La percée .....	50
(72) Dame contre Tour – céder le trait.....	51
(73) Dame contre Tour – une forteresse .....	52
(74) Un exemple de finale de Tours.....	52
(75) Un exemple de finale de Dames .....	53
(76) Une partie célèbre.....	54
Exercices .....	57
Solutions .....	63