

## 5. THÈMES DE FIN DE PARTIE

Les huit dernières parties du livre explorent divers aspects de la finale, un domaine très négligé, sans doute parce que de nombreux joueurs s'imaginent qu'en travaillant suffisamment l'ouverture, ils gagneront leurs parties sans jamais avoir à jouer une finale. Qui plus est, on croit souvent – à tort – que la finale, c'est ennuyeux. En réalité, c'est tout le contraire : à bien des égards, la finale, c'est ce qu'il y a de mieux aux échecs.

Naturellement, la finale a sa propre théorie, avec de nombreuses positions élémentaires analysées à fond. Il est indispensable d'en connaître un certain nombre pour bien jouer la fin de partie, mais au fond, il n'est pas nécessaire d'en mémoriser tant que cela : peut-être 30 ou 40 au maximum, et la plupart sont des finales de Tours. En dehors de ces savoirs très concrets, l'important pour se forger une bonne technique est surtout de bien comprendre les principes élémentaires de la finale, et les grandes méthodes qui président à cette phase du jeu. Le rôle du Roi, par exemple, est un des thèmes majeurs. La plupart du temps, il a peu de chances de se faire mater, ce qui lui permet de prendre pleinement part au combat, car c'est une pièce très puissante. D'autre part, les affaiblissements de la structure de pions auront plus d'importance en finale que dans le milieu de jeu. Nous avons vu qu'une faiblesse statique comme un pion isolé était souvent compensée par un jeu dynamique. Mais en finale, et dans les positions simplifiées en général, il est plus difficile de trouver des possibilités dynamiques, ce qui fait que les faiblesses statiques pèsent d'autant plus lourd.

Enfin, il existe en finale un autre principe sur lequel on n'insistera jamais assez – moyennant quoi je vais le ressasser inlassablement par la suite : « rien ne presse ». En finale, la plupart du temps, le jeu est beaucoup plus lent qu'en milieu de partie. La relative discrétion des facteurs dynamiques fait que le joueur ayant l'avantage n'a pas besoin de se précipiter pour l'exploiter. Il peut se permettre de prendre son temps, de consolider lentement mais sûrement sa position, et de prendre des mesures prophylactiques pour éviter le contre-jeu adverse. Ce jeu tranquille, à base de consolidation, est un élément central de la technique des finales, souvent même déterminant. Si le lecteur ne doit retenir qu'une seule idée de ce chapitre, c'est vraiment celle de prendre son temps, et de se tenir prêt à sauter sur le plus petit avantage, même s'il peut sembler insignifiant sur le moment. Ne soyez pas pressé de soulager les souffrances de l'adversaire – s'il y a une phase de la partie où le sadisme peut s'avérer payant, c'est bien la finale !

## Partie 43

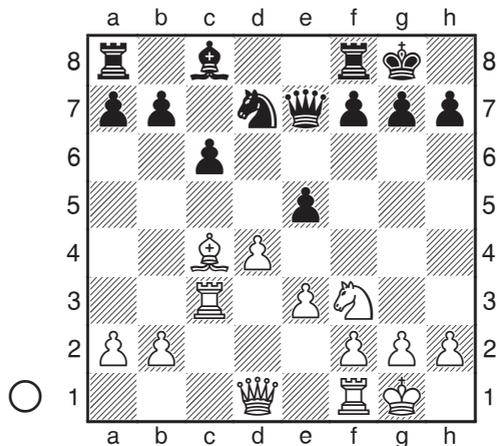
**Euwe - Van Doesburgh**

*Ch des Pays-Bas, Amsterdam 1938*

Gambit Dame Refusé, variante Orthodoxe

Les finales de Tours sont les plus fréquentes, mais aussi les plus difficiles à bien jouer. Admirez comment un champion du Monde parvient à exploiter un pion de plus avec une Tour et plusieurs pions de chaque côté. Le jeu méthodique d'Euwe est une véritable démonstration de l'art des finales en général, et des finales de Tours en particulier.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♙g5 ♙e7 5.e3 0-0 6.♗f3 ♗bd7 7.♖c1 c6 8.♙d3 dxc4 9.♙xc4 ♗d5 10.♙xe7 ♖xe7 11.0-0 ♗xc3 12.♖xc3 e5 (D)



Les Noirs ont opté pour la défense dite Orthodoxe du Gambit Dame, moins populaire de nos jours que la Tartakover, par exemple, mais tout de même très respectable sur le plan théorique, et l'une des plus solides. Les Noirs ont un fil directeur : obtenir un jeu plus libre, d'abord en échangeant une paire de pièces mineures par 9...♗d5, puis en poussant le pion e

pour libérer le Fou c8, un problème récurrent dans le Gambit Dame Refusé. Les Blancs ont maintenant plusieurs options, notamment l'attaque Rubinstein, 13.dxe5 ♗xe5 14.♗xe5 ♖xe5 15.f4. Euwe va opter pour un coup très en vogue actuellement, mais pas à l'époque.

13.♙b3

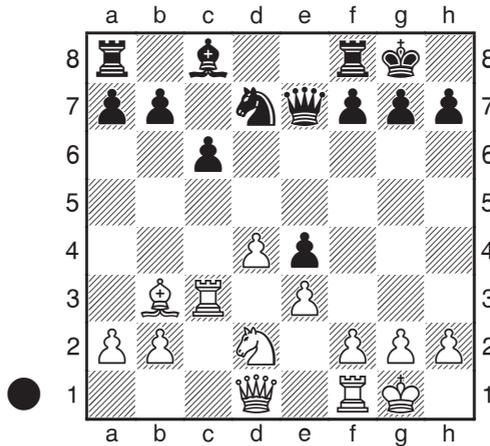
Une sorte de coup d'attente qui ne manque pas d'utilité : le Fou quitte une case quelque peu exposée en attendant de voir ce que vont faire les Noirs.

13...e4

Une décision cruciale. L'alternative est 13...exd4, après quoi les Blancs reprendraient du pion, amenant une structure de PDI avec un pion noir en c6 et non pas e6, un détail qui change pas mal de choses. En effet, la case f7 est plus exposée que d'habitude, car les Blancs peuvent l'attaquer avec un Cavalier en e5 soutenu par le Fou b3. De plus, la colonne e est ouverte, et les Blancs vont pouvoir s'en emparer grâce à leur développement supérieur. Le fait que Tour-dame se trouve déjà en troisième rangée pourrait s'avérer bien pratique. L'un dans l'autre, la théorie moderne estime que les Blancs ont de bonnes chances de prendre une certaine initiative après l'échange des pions centraux, mais les Noirs ne sont pas vraiment en infériorité car leur position reste solide. Le coup du texte amène une tout autre structure. Les Noirs comptent maintenir le pion en e4, tandis que les Blancs vont l'attaquer avec les pièces (♗d2, ♖c2, etc.), tout en cherchant à pousser f3. Si le pion e vient à disparaître et que

les pions centraux Blancs se mettent en branle, il en résultera une dangereuse initiative. Les Noirs doivent absolument tenir la case e4, soit avec le pion, soit avec les pièces, si les Blancs poussent f3. Dans la présente partie, Van Doesburgh n'y parviendra pas.

14. ♖d2 (D)



14... ♗f6

14... ♗h8, pour défendre le pion par ...f5, est une autre idée.

15. ♗b1

Meilleur que 15. ♗c2, car les Blancs souhaitent conserver cette case pour le Fou en vue de renforcer la pression sur la case e4.

15... ♞d8?

Perd simplement le pion e4 sans combattre. Euwe lui-même a montré que le pion était défendable par 15... ♞f5, grâce à une ressource tactique : après 16. ♞c5 ♞g6 17. ♞e5 ♗c7 18. ♞c2?, il y a 18... ♗g4 (encore meilleur que le coup de Euwe, 18... ♗d7), qui gagne la qualité.

16. ♞c5

Menace 17. ♞e5. À cause du 15<sup>e</sup> coup des Noirs, la ressource 16... ♗d7 n'est plus disponible, car 17. ♞f5 attaque le pion f7, et on ne peut

pas défendre à la fois ce pion et son collègue en e4.

16... ♞e6 17. ♞xe6 ♗xe6 18. ♞e5 ♗d6 19. ♗xe4 ♗xe4 20. ♗xe4

Les Blancs ont donc un pion de plus sans compensation, et le reste n'est plus qu'une conversion technique de l'avantage. Euwe va traiter la position de manière très méthodique et instructive.

20... g6 21. ♞e7 ♞d7 22. ♞xd7

Normalement, l'échange de pièces favorise le camp ayant l'avantage matériel, donc Euwe ne craint pas de voir disparaître une paire de Tours.

22... ♗xd7 23. ♞c1 ♞e8 24. ♗c2 ♞e6 25. h3

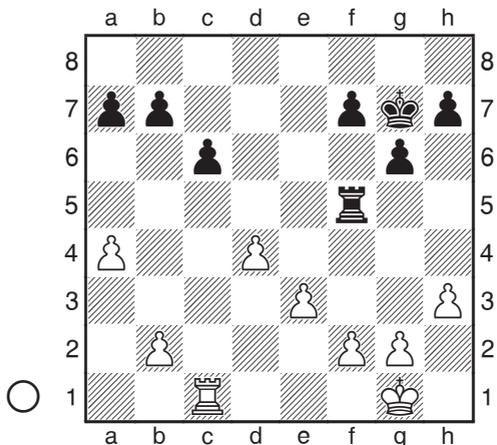
Rien ne presse : les Blancs donnent un peu d'air au Roi – adieu les menaces de mat du couloir.

25... ♞g7 26. a4 ♞f6 27. ♗c5

Un joli coup. Par principe, dans le cadre de leur politique de simplification, les Blancs veulent échanger les Dames. Le coup du texte attaque le pion a7, et si les Noirs le défendent (27... a6 par ex.), il suit 28. ♗e5 avec un clouage très désagréable. Pour s'en débarrasser, les Noirs seraient de toute façon obligés d'échanger les Dames, donc autant le faire tout de suite. Cette séquence illustre une idée à retenir : le meilleur moyen de forcer un échange est souvent de placer sa propre pièce sur une position extrêmement favorable, de telle sorte que l'adversaire considère l'échange comme un moindre mal.

27... ♗f5 28. ♗xf5 ♞xf5 (D)

La structure que voici n'a sans doute pas reçu toute l'attention qu'elle mérite dans les manuels de finales. La plupart des exemples sur la réalisation du pion de plus portent sur une majorité à l'aile dame, et dans ce cas, le



plan de gain est bien connu : se créer un pion passé qui va attirer le Roi ennemi au loin, puis pénétrer avec son propre Roi sur l'aile opposée. Le grand classique, celui qu'on cite le plus souvent, reste la 34<sup>e</sup> partie du match Alekhine-Capablanca, en 1927. Mais ici, le pion de plus est au centre, et son exploitation est bien moins évidente, ce qui rend le traitement de Max Euwe d'autant plus instructif.

29. ♖f1

Normalement, les Blancs souhaitent continuer à simplifier, car c'est en finale de pions que l'avantage d'un pion de plus est le plus facile à convertir. Seulement, dans ce cas précis, ce serait une terrible erreur. Après 29. ♖c5?? ♜xc5 30.dxc5 ♜f6, ce sont les Noirs qui ont des chances de gain, car leur Roi entre en jeu bien plus vite, par exemple 31.f4 ♜f5 32.♜f2 ♜e4 33.♜e2 ♜d5 34.b4? ♜c4, etc. Les Blancs commencent donc par améliorer le placement du Roi, toujours un facteur crucial en finale.

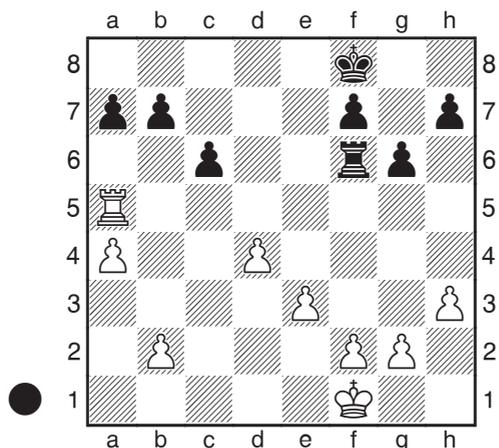
29... ♜f8

29... ♖a5 se heurte à 30.b3, puisque dans ce cas 30...b5? est réfuté par 31. ♖c5.

30. ♖c5

Le Roi blanc s'étant rapproché du centre, la finale de pions serait maintenant favorable, donc ce coup a pour effet d'activer la Tour blanche et de forcer son homologue à reculer passivement.

30... ♜f6 31. ♖a5! (D)



Savoir provoquer des affaiblissements est un des grands thèmes du jeu en finale. Ce coup force un affaiblissement de la structure des Noirs à l'aile dame, puisqu'il faut bien défendre le pion a7. Si 31...b6, le pion c6 est faible, et après la continuation de la partie, 31...a6, c'est la case b6 qui est affaiblie. Pour l'instant, cela n'a l'air de rien, mais à long terme, le Roi blanc pourra menacer de s'infiltrer en c5. Cela ne se produira peut-être jamais – pas dans cette partie, en tout cas – mais la menace est là et c'est un souci de plus pour les Noirs. Voilà ce qu'on appelle une bonne technique en finale. Rien ne presse, donc on a tout intérêt à cumuler les micro-avantages lorsque c'est possible.

31...a6 32. ♜e5!

Encore un coup subtil. Sa mission accomplie en a5, la Tour revient sur son véritable poste, e5, d'où elle coupe la route au Roi

adverse. Si les Noirs ne font rien, le Roi blanc va venir au centre pour se rapprocher des cases noires affaiblies sur l'aile dame. Il est indispensable que le Roi noir entre en jeu, et pour cela, il faut chasser la Tour blanche. Comme la finale de pions après ...♖e6 est sans espoir, il ne reste que le plan ...♙d6 suivi de ...f6. C'est ici que réside la véritable subtilité du plan des Blancs. Au bout du compte, pour gagner la partie, il va certainement falloir créer un pion passé à partir de la majorité centrale, mais pour l'instant, on ne voit pas trop comment s'y prendre. En revanche, une fois le pion noir attiré en f6, les Blancs pourront pousser les pions sur l'aile roi avec l'idée de jouer g4-g5 pour se débarrasser du pion f6 et rester avec un pion passé sur la colonne e. Cette méthode de création d'un pion passé est à retenir coûte que coûte. On remarque d'ailleurs que si les Noirs avaient joué 31...b6 au lieu de 31...a6, une manœuvre du même type aurait été possible sur l'aile dame – la poussée b4-b5 aurait éliminé le pion c6 et le pion d serait passé.

**32...♙d6 33.a5!**

Fixe la faiblesse provoquée en b6.

**33...f6 34.♙c5 ♖e7 35.g4!**

Euwe applique méthodiquement la phase suivante de son plan.

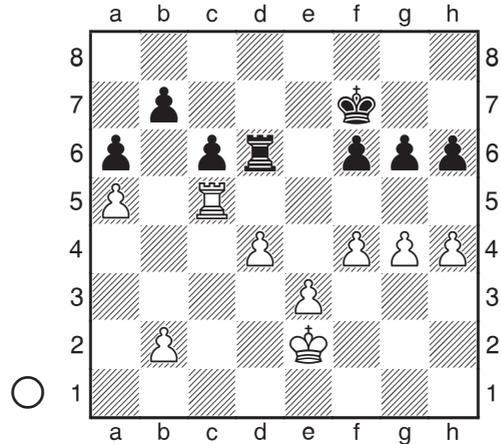
**35...h6 36.♖e2 ♙e6 37.f4 ♙d6**

Sans contre-jeu, les Noirs ne peuvent qu'attendre.

**38.h4 ♖f7 (D)**

**39.h5!**

Il faut savoir faire preuve de souplesse ! Les Noirs ont anticipé la poussée 39.g5, qui se heurterait maintenant à 39...hxg5 40.hxg5 f5. Euwe enclenche donc le plan B, qui consiste à créer de nouvelles faiblesses de ce côté.



**39...gxh5**

C'est ce que voulaient les Blancs, mais après 39...g5 40.fxg5 fxg5 (sur 40...hxg5, c'est le pion h qui passe, ce qui est encore pire), les Blancs obtiennent un pion passé e, et après 41.♙f5+, le Roi noir sera nécessairement coupé d'un côté ou de l'autre. Les Blancs continueraient par ♖d3 et e4.

**40.♙xh5**

Les Noirs ont réussi à ne pas concéder de pion passé, mais il y a maintenant des faiblesses en f6 et h6, sans oublier la case b6 de l'autre côté de l'échiquier. Comme nous le savons déjà, deux faiblesses, c'est généralement trop pour la défense.

**40...♖g6 41.♖d3 ♙d7 42.e4 ♖h7**

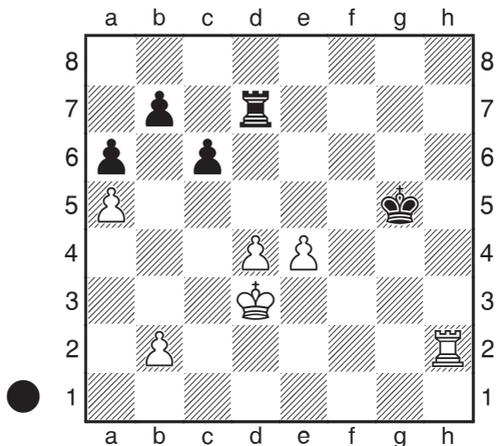
Tôt ou tard, les Blancs vont de toute façon se créer un pion passé au centre, donc les Noirs provoquent un échange en espérant que les simplifications vont les aider.

**43.g5 fxg5 44.fxg5 ♖g6**

La pointe de l'idée noire.

**45.♙xh6+ ♖xg5 46.♙h2! (D)**

Menace de couper le Roi noir par ♙f2, ce qui serait catastrophique.



46...♔f6 47.e5+ ♔e6 48.♖h6+ ♔d5

Le Roi va subir des menaces de mat, mais il n'y a guère le choix. Si 48...♔f5 49.♖f6+, il était coupé de l'action, et 48...♔e7 49.♖h7+ force l'échange des Tours, avec un gain facile.

49.b4!

Euwe cumule les petits avantages et prive les Noirs de contre-jeu. Plus question de jouer ...c5, et l'on voit se former un réseau de mat autour du Roi noir. En fait, les Noirs sont déjà en Zugzwang : rien ne pourra empêcher la Tour blanche de pénétrer en septième rangée.

49...♖d8 50.♖h7 ♖b8 51.♗e7!

La touche finale. Euwe aurait pu repousser le Roi adverse par 51.♖d7+ suivi de ♖d6+, puis avancer son propre Roi, et cela gagne sans doute assez facilement, mais en finale, le grand principe technique reste « rien ne presse ». L'ancien champion du Monde trouve un meilleur coup, qui place l'adversaire en Zugzwang. Les Noirs perdent un pion.

51...b6

Encore un détail : si les Noirs cherchent

à activer leur Tour par 51...♖h8 en espérant 52.♖xb7 ♖h3+ suivi de 53...♔xd4, les Blancs n'ont nul besoin de calculer si la finale qui en découle est gagnante ou pas. Il suffit de s'en tenir à la règle d'or « rien ne presse » : on commence par l'échec intermédiaire 52.♖d7+!, et ce n'est qu'après 52...♔e6 que l'on joue 53.♖xb7. L'échec en h3 est inoffensif, car le Roi blanc peut venir en c4.

52.♖d7+

Bien plus fort qu'au coup précédent.

52...♔e6 53.♖d6+ 1-0

Les Noirs vont encore perdre des pions sans compensation. Une finale superbement instructive d'Euwe – rien de spectaculaire, simplement ce jeu subtil et méthodique qui caractérise une bonne technique de fin de partie.

### Les leçons à retenir

- En cas de supériorité en finale, il est généralement rentable d'échanger les pièces, mais pas les pions (mais nous allons voir qu'il existe des exceptions de taille).
- La règle d'or du bon technicien est « rien ne presse ! ». En finale, le rythme est souvent plus lent, et il faut savoir capitaliser sur le moindre petit avantage, même si l'on n'est pas certain d'en avoir besoin à terme (31.♖a5!, 32.♗e5!, 49.b4!, 51.♗e7!).
- Corollaire du point précédent : savoir provoquer et fixer des affaiblissements (31.♖a5!, 33.a5!, 39.h5!).
- Les pions passés sont au centre des débats en finale : le bon technicien doit savoir créer un pion passé à partir d'une majorité. La méthode présentée par Euwe dans cette partie mérite d'être retenue, car elle n'est pas si fréquente.