

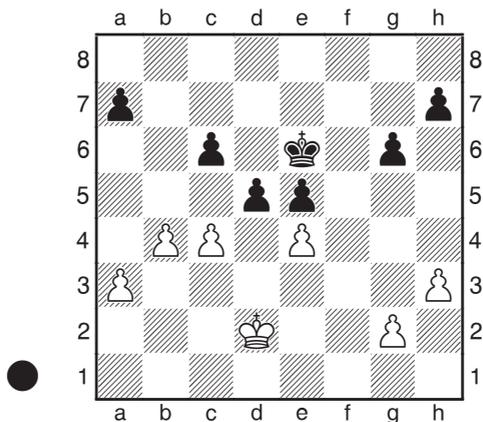
L'étude des fins de partie étant recommandée par les plus grands, à commencer par Karpov et Capablanca, tout le monde ou presque est au courant. Et pourtant, bien peu de gens suivent vraiment ce conseil, les fautifs prétextant qu'ils n'en jouent jamais de toute façon, ou admettant carrément qu'ils les trouvent ennuyeuses. Malheureusement pour eux, ils passent à côté d'une des méthodes les plus efficaces pour progresser, car l'étude des finales est utile à plusieurs niveaux.

Sa première fonction, la plus évidente, est de mieux jouer les fins de partie, ce qui est extrêmement rentable au niveau club. La finale étant le point faible de la plupart des joueurs amateurs, le joueur qui a fait ses devoirs dispose alors d'une arme dévastatrice. Je me souviens d'un fort joueur de club qui aimait à répéter que, si rien d'autre ne fonctionnait, alors un simple échange de Dames améliorerait d'office ses chances de gain. Voici deux exemples de finales conduites par des joueurs de club : vous allez voir qu'on s'y amuse vraiment. Dans les deux cas, une position gagnante devient perdante par ignorance des principes de base.

## Partie 7

**J. Thomas - N. Martin**

*Londres 1997*

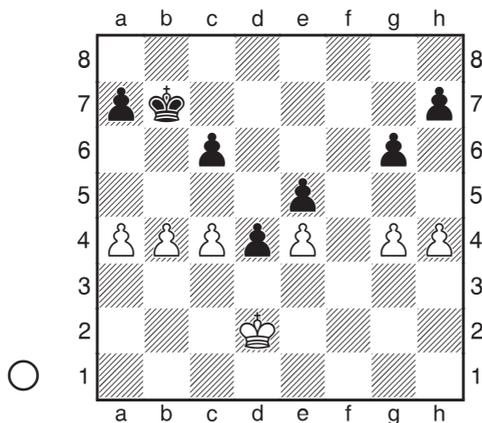


Dans ce premier exemple, Jeff Thomas s'est retrouvé avec les Blancs dans une situation potentiellement désagréable. En pratique, c'est lui qui a gagné la partie, tout simplement grâce à sa compréhension supérieure des finales de pions.

**1...dxe4??**

En un coup, la position passe de gagnante à

perdante. Il suffit d'avoir travaillé un tout petit peu les finales pour trouver 1...d4, qui crée un pion passé protégé. La suite pourrait être 2.a4 (et non 2.b5? cxb5 3.cxb5 ♖d6 4.♖d3 ♖c5 5.a4 ♖b4, après quoi les pions blancs de l'aile dame sont condamnés) 2...♖d7 (l'immédiat 2...c5 3.b5 ♖d7 permet aux Blancs de fermer la porte au nez du Roi par 4.a5) 3.h4 ♖c7 4.g4 ♖b7



5.c5 (les Blancs ne peuvent pas non plus compter sur 5.a5 ♖a6 6.♖c2 c5 7.♖b3 cxb4

8.♖xb4 d3 9.♔c3 ♕xa5 10.♔xd3 ♖b4, ou 5.g5 c5 6.b5 ♖b6 suivi de 7...♕a5) 5...a5 6.b5 cxb5 7.axb5 a4 8.♖c2 a3 9.♖b3 d3 et les Noirs gagnent.

**2.♕e3 a6**

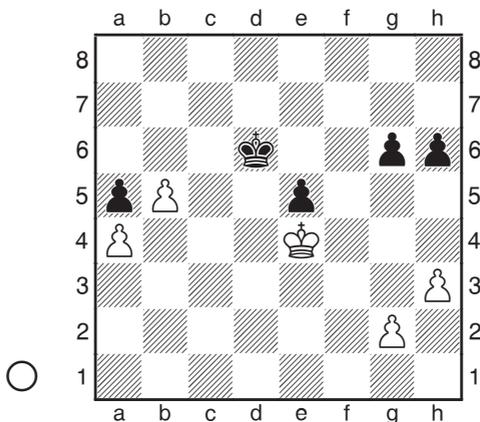
Si 2...♖f5, alors 3.a4 a6 4.b5 et le pion passé va obliger le Roi noir à s'éloigner, un peu comme dans la partie.

**3.♕xe4 ♖d6 4.a4!**

Prépare la création du fameux pion passé.

**4...h6 5.b5 cxb5 6.cxb5 a5**

Les Noirs peuvent aussi éliminer les pions de l'aile dame, mais cela ne change rien : 6...axb5 7.axb5 ♖c5 8.♕xe5 ♖xb5 9.♖f6 et le Roi blanc ramasse tout.



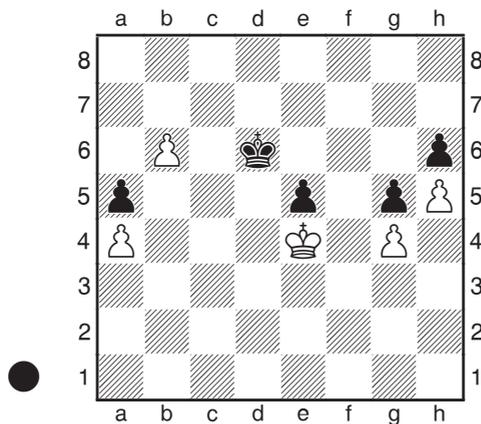
**7.h4!**

Un coup de grande classe qui rend le gain relativement simple. Les Blancs pouvaient aussi jouer 7.b6, mais après 7...♖c6 8.♕xe5 ♖xb6, il fallait trouver 9.♕d6! (9.♖f6 ♖c5 10.♕xg6 ♖b4 11.♕xh6 ♖xa4 12.g4 ♖b4 13.g5 a4 14.g6 a3 15.g7 a2 16.g8♖ a1♗ donne une finale de Dames théoriquement nulle et difficile à jouer) 9...♖b7 10.♖c5 ♖a6 11.♖c6 ♖a7 12.♖b5, et les Blancs vont prendre le pion a, puis revenir faire le ménage à l'aile roi.

**7...♕e6 8.g4 ♖d6 9.h5 g5**

9...gxh5 ne vaut pas mieux, par exemple 10.gxh5 ♖e6 11.b6 ♖d6 12.b7 ♖c7 13.♕xe5 ♖xb7 14.♖f6 ♖c7 (ou 14...♖b6 15.♖g6 ♖c5 16.♕xh6 ♖b4 17.♖g6 ♖xa4 18.h6 ♖b3 19.h7 a4 20.h8♖ a3 21.♗a1, après quoi le Roi blanc vient aider à gagner le pion a et la partie) 15.♖g6 ♖d7 16.♕xh6 ♖e7 17.♖g7 et le pion h fait Dame.

**10.b6!**



Le Roi noir doit s'éloigner et le gain est désormais facile.

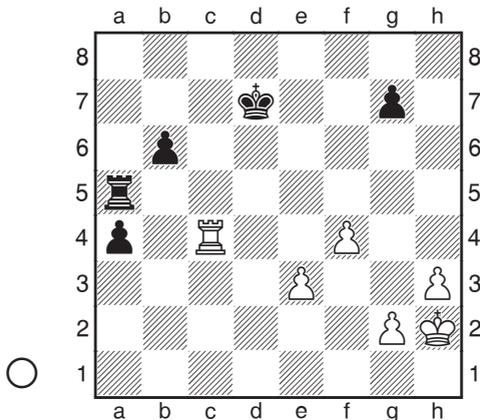
**10...♖c6 11.b7**

11.♕xe5 ♖xb6 12.♖d6 gagne aussi parce que le pion a5 tombe après 12...♖a6 13.♖c6 ♖a7 14.♖b5 etc.

**11...♕xb7 12.♕xe5 ♖c6 13.♖f6 ♖c5 14.♖g6 ♖b4 15.♕xh6 ♖xa4 16.♖g5 ♖b4 17.h6 a4 18.h7 a3 19.h8♖ 1-0**

Voici maintenant une finale de Tours dans laquelle les Blancs partent avec un pion de plus et une Tour superbement placée en septième rangée. Malheureusement, la position va leur échapper par excès de matérialisme. Les Noirs, en revanche, prennent rapidement l'initiative en poussant leurs pions de l'aile dame avec conviction. Ce n'est pas pour rien que l'on





La place de la Tour est *derrière* les pions passés. La valeur pratique de ce principe est incalculable. Au fond, le jeu précis et décisif des Noirs s'articule entièrement autour de cette idée.

10.e4 a3 11.♖d4+ ♔c6 12.♖d1 a2 13.♔g3 b5!  
14.♔g4 b4 15.♔f3 b3 0-1

On ne saurait mieux illustrer l'intérêt d'une bonne connaissance des finales.

Mais en poussant un peu plus loin, on constate que l'érudition en finale influe psychologiquement sur la conduite du milieu de partie. Le joueur confiant dans la qualité de son jeu en finale ne se sent pas obligé d'obtenir un gros avantage matériel ou une attaque de mat. Par conséquent, il ne ressent pas le besoin de forcer la position ou de rechercher des complications, il peut se permettre de laisser les événements suivre leur cours naturel. Nombre de mes élèves ont trouvé les finales particulièrement utiles à cet égard. Parmi eux, Mark Josse...

## Un cas d'école : Mark Josse

Mark est venu me voir en 2005. De retour aux échecs après une longue parenthèse, il jouait aux alentours de 1800. Il a toujours été clair pour moi qu'il était doué pour les échecs, notamment en termes de vision tactique et de sens de l'attaque. Le problème, c'est que n'ayant pas travaillé toute la palette du joueur d'échecs, il avait tendance à tenter de forcer les événements en attaquant même lorsque la position ne permettait pas.

Voici quatre de ses parties : les deux premières montrent l'étendue du problème, et les deux autres le résultat de son travail. Dans un premier temps, nous allons voir comment perdre par manque de connaissances théoriques une position qui aurait dû mener à la nulle.

### Partie 9

#### J. Orjakhel - M. Josse

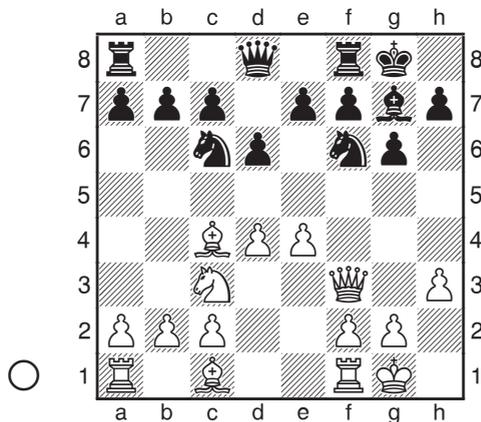
Thames Valley League 2005

Défense Pirc

1.e4 d6 2.♘f3 g6 3.♙c4 ♘g7 4.d4 ♗f6

Dans mon livre sur la défense Moderne, je recommande 4...e6 pour museler le Fou en c4.

5.♗c3 0-0 6.0-0 ♙g4 7.h3 ♙xf3 8.♙xf3 ♗c6



9. ♖e2

9. ♖e3 est bien plus naturel, et d'ailleurs c'est le coup théorique. Même ainsi, les Noirs obtiennent une confortable égalité par 9... ♗d7 10. ♖ad1 e5, par exemple 11. ♗e2 (11. dxe5 ♗xc5 12. ♖e2 ♗xc4 13. ♖xc4 ♗b6 14. ♖b3 ♖f6 15. ♗d4 ♖e6 et les Noirs sont bien, R. Kholmov-E. Gufeld, Championnat d'URSS par équipes 1966) 11... ♖e7 12. c3 exd4 13. cxd4 ♗de5! 14. dxe5 ♗xe5 15. ♗xf7+ ♖xf7 16. ♖g3 ♗c4 17. b3 ♗xe3 18. ♖xe3 a5, comme dans R. Romanovsky-E. Gufeld, Championnat d'Ukraine, Kiev 1963.

9... ♗d7 10. c3 e5

Il fallait sans doute déjà envisager 10... ♗ce5, même si 11. dxe5 ♗xe5 12. ♗xf7+ ♖xf7 13. ♖e3, suivi de 14. f4, aurait donné aux Blancs un avantage d'espace bien utile.

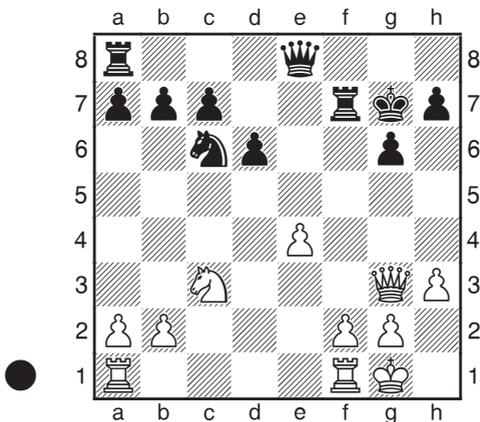
11. ♗e3 exd4 12. cxd4

Après 12. ♗xd4, les Noirs obtiennent l'initiative par 12... ♗ce5 13. ♖e2 ♗xc4 14. ♖xc4 ♖e8, ce qui complique la défense du pion e4.

12... ♗de5! 13. dxe5 ♗xe5 14. ♗xf7+ ♖xf7 15. ♖g3 ♖e8?!

15... ♗c4! semble plus fort, car les Blancs ont des problèmes, alors qu'ici, ils sont légèrement mieux.

16. ♗d4 ♗c6 17. ♗xg7 ♗xg7 18. ♗c3

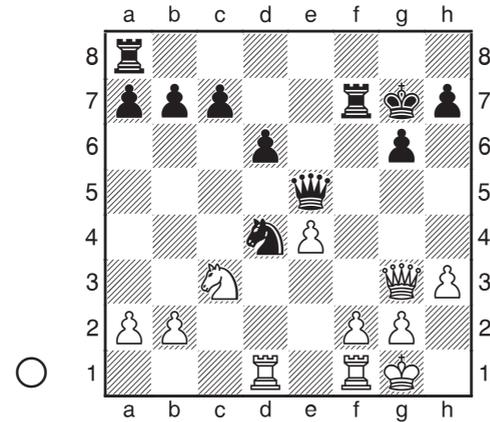


Les Blancs sont mieux grâce à leur contrôle du centre et à la position exposée du Roi adverse.

18... ♗d4?!

Ce coup semble artificiel. Mieux valait terminer le développement par 18... ♖e6 19. f4 ♖af8 avec une position correcte, même si je préfère les Blancs.

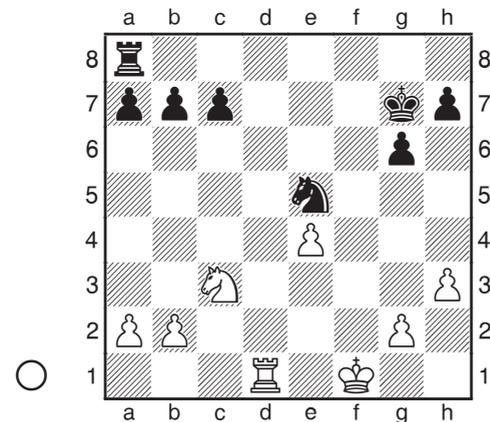
19. ♖ad1 ♖e5



20. ♖xe5+?!

Gaspille l'avantage. Il fallait jouer 20. f4 ♖c5 21. ♗h1 avec le meilleur jeu.

20... dxe5 21. f4 ♗c6 22. fxe5 ♖xf1+ 23. ♗xf1 ♗xe5



Les Noirs n'ont plus à se plaindre : le Cavalier est très bien placé et la majorité à l'aile dame est un atout. Mais après le milieu de partie, les dieux ont placé la finale.

24. b3 c6 25. ♖e2 ♘f6 26. ♖e3 ♖e6 27. ♘a4 b6  
28. ♘c3 ♜f8 29. ♘e2 ♖e7 30. ♘g1 ♖e6 31. ♘f3  
♞xf3 32. gxf3 g5

Même si ce coup n'est pas encore perdant, les Noirs s'imposent des difficultés superflues. Il fallait mobiliser la majorité à l'aile dame par 32...c5 33.f4 ♜c8.

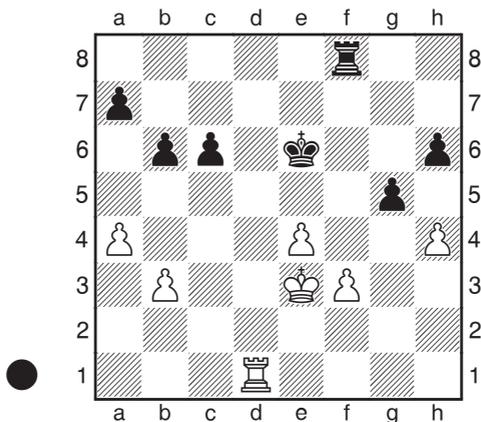
33. a4?!

Je ne comprends pas vraiment ce coup. L'immédiat 33. ♜g1 semble meilleur, après quoi 33...h6 34.h4 est bon pour les Blancs.

33...h6

Les Noirs pouvaient tenir par 33...♜f6  
34. ♜g1 ♜g6.

34. h4



34...♜b8?

Cette fois, la situation devient critique. 34...gxf4 était obligatoire, après quoi 35. ♜h1 h5 36. ♜xh4 ♜h8 37.f4 c5 semble offrir un contrejeu acceptable.

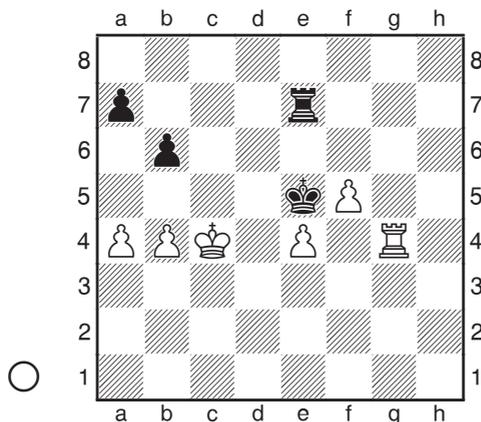
35. hxg5 hxg5 36. ♜h1 ♖d6 37. b4 c5 38. ♜h6+ ♖e5

Ou 38...♖e7 39. bxc5 bxc5 40. ♜h7+ ♖e6 41. ♜xa7 etc.

39. ♜g6 c4

Peut-être 39...cxb4 était-il supérieur, encore que 40. ♜xg5+ ♖e6 41. ♜b5 semble correct.

40. ♜xg5+ ♖e6 41. ♖d4 ♜c8 42. ♖c3 ♜c7 43. f4  
♜f7 44. ♜g6+ ♖d7 45. f5 ♜e7 46. ♜g4 ♖d6 47. ♖xc4  
♖e5



48. ♖d3

48. ♜g6 était plus expéditif.

48...♜d7+ 49. ♖e3 ♜d4 50. f6 ♜d7 51. ♜f4 ♜f7  
52. ♜f5+ ♖e6 53. ♖d4 ♜d7+ 54. ♖c4 ♖f7 55. e5 a6  
56. ♜g5 ♜c7+ 57. ♖d4 ♜c1 58. ♜g7+ ♖f8 59. ♜b7  
♜d1+ 60. ♖e4 1-0

Nous allons maintenant voir combien il est dangereux de jouer pour les complications. Le 11<sup>e</sup> coup des Blancs, en particulier, est typique du joueur qui se sent obligé de forcer les événements en permanence.