

Résumé

et 20 principes de jeu en finale

Jusque-là, nous avons examiné ensemble une sélection de finales variées. Nous avons vu que les techniques de gain étaient assez diverses : le mat, promotion d'un pion, et la restriction des possibilités de l'adversaire afin de le forcer à jouer un mauvais coup. Nous avons également découvert quelques ressources pour le joueur sur la défensive.

J'espère que cette expérience a été agréable et instructive, et que vous pourrez appliquer les astuces que vous avez découvertes dans vos propres parties. ± ce propos, je vous souhaite bonne chance pour la compétition !

Pour vous aider d'avantage dans votre aventure échiquéenne dans les finales, je vous propose maintenant une série de vingt principes ou considérations spécifiques à cette phase de jeu.

Un des premiers principes que l'on apprend est qu'il est très important d'**utiliser le Roi**, et naturellement de **limiter les options du Roi adverse**.

C'est surtout dans les positions simplifiées, avec très peu de matériel, que l'on trouve le **Zugzwang**, tout comme la défense de **pat** ou la construction d'**une forteresse**. Le **jeu des tempi avec les pions** peut déterminer le résultat, donc avoir des temps en réserve est parfois une astuce redoutable.

Il faut être vigilant, particulièrement concernant le **carré** d'un pion passé potentiel, quand il y a des possibilités de **percée**.

Une **bonne structure de pions** donne des

options positives, mais, par contre, **une mauvaise structure de pions** est un handicap.

Beaucoup plus que dans le milieu de partie, il faut prendre en compte **les pièces idéalement placées**, pour l'attaque et défense, et naturellement le contraire : **les pièces mal placées**.

En présence de pièces lourdes, le Roi a souvent besoin d'**un abri**, même s'il joue essentiellement un rôle actif.

Le défenseur doit décider s'il faut rester passif ou chercher de **l'activité** et du **contre-jeu**. Dans les positions simplifiées, trouver du contre-jeu revient souvent à harceler l'adversaire pour l'empêcher de trouver le temps d'organiser son offensive. Le camp qui a l'avantage doit décider s'il doit prendre son temps et s'efforcer d'**empêcher l'adversaire de s'activer** par des coups « prophylactiques ».

Le temps est une dimension à ne pas oublier ! Parfois il suffit de jouer lentement, améliorant la position des pièces et des pions avant d'agir, particulièrement quand l'adversaire ne peut rien faire de spécial. Par contre, dans d'autres circonstances, il faut se presser avant que l'ennemi n'ait eu le temps de s'organiser. La question est donc : doit-on **prendre son temps** ou **aller vite** ?

Jouer sur un deuxième front peut augmenter la pression, par exemple avec **une déviation** afin de surcharger les pièces défensives. L'idée est qu'ensuite il est plus facile de pénétrer sur l'autre aile.

Enfin, il ne faut pas oublier que la valeur des pions augmente en finale, donc les **sacrifices de**

pièces pour des pions dangereux sont assez courants.

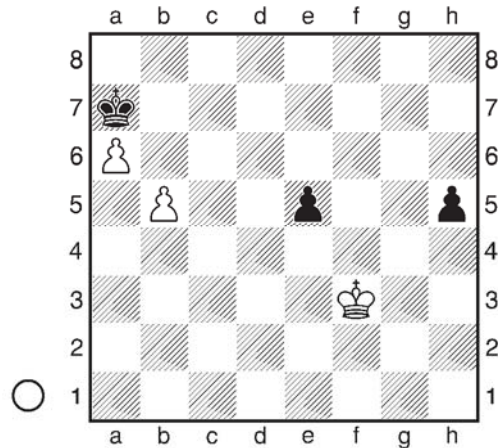
Liste des principes de jeu en finale

1. Utiliser son Roi
2. Limiter les options du Roi adverse
3. Penser au Zugzwang
4. Attention au pat
5. Une forteresse : oui ou non ?
6. Le jeu des tempi
7. Le carré
8. La percée
9. Une structure de pions favorable
10. Une structure de pions défavorable
11. Des pièces bien placées
12. Des pièces mal placées
13. Un abri pour le Roi
14. Activité et contre-jeu
15. Empêcher l'activité de l'adversaire
16. Prendre son temps
17. Aller vite !
18. Ouvrir un deuxième front
19. La déviation
20. Les sacrifices de pièces pour des pions

Voici maintenant quelques exemples supplémentaires pour illustrer les moments où un joueur astucieux va prendre ces considérations en compte.

67

Bonne et mauvaise structures de pions



Ici, les Blancs peuvent éliminer les deux pions adverses.

1. ♔e4 h4 2. ♔f3!

Mais pas 2. ♔xe5? à cause de 2...h3.

2... ♖b6

Ou 2...e4+ 3. ♔xe4 h3 4. ♔f3 et le Roi attrape le pion.

3. ♔g4 e4 4. ♔xh4 e3 5. ♔g3

Le dernier pion est perdu.

1-0

Dans cet exemple, on a pris en compte les principes 1, 2, 7, 9, 10 et 17.