

Table des matières

Introduction	7
Section 1 : Les finales sans pions.....	9
(1) Deux Tours	9
(2) Une seule Tour	9
(3) Deux Fous	10
(4) Dame contre Cavalier.....	11
Section 2 : Les finales de pions	13
(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
Section 3 : Dame contre pion	23
(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
Section 4 : Les finales de Tours.....	27
(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
Section 5 : Les finales de pièces mineures.....	35
(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
Résumé et 20 principes de jeu en finale.....	47
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