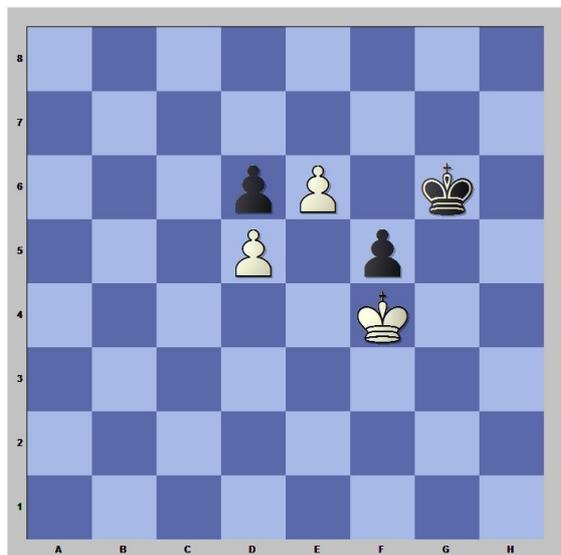


Perfectionnement : Finales de pions

Un échange intelligent :

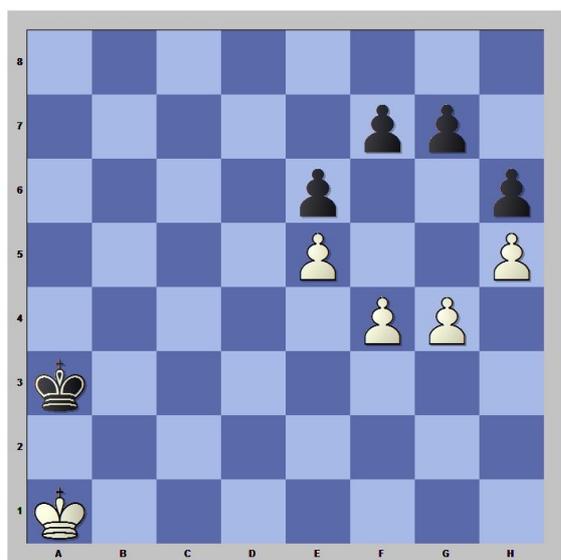


Les blancs jouent et gagnent :

6.e7! Le bon coup ! Le fort pion passé va s'échanger pour laisser la route libre au roi blanc.

6.Rf3 Rg5 7.Rg3 Rg6 8.Rf4 Rf6 ne mène à rien.
6...Rf7 7.Rxf5 Rxe7 8.Rg6 Rd7 9.Rf7 Rd8
10.Re6 Rc7 11.Re7 Rc8 12.Rxd6 Rd8 13.Re6
Re8 14.d6 Rd8 15.d7
1-0

La percée :



Les blancs jouent et gagnent :

1.f5! La seule solution pour un passage en force !

1.Rb1 une défense passive serait vouée à l'échec car le roi noir est beaucoup plus actif que son homologue. 1...Rb3 2.Rc1 Rc3 3.Rd1 Rd3 4.Re1 Re4 et les noirs gagnent.

1...Rb4 Le roi tente de rattraper les pions.

1...exf5 2.gxf5 Rb4 3.e6 fxe6 4.fxe6 le pion ne peut plus être arrêté.

2.g5! hxg5 2...Rc5 3.f6 la percée finale !

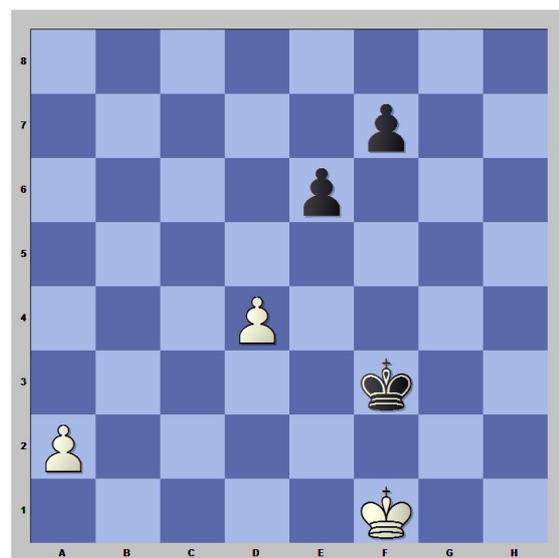
3...gxf6 4.gxh6 et le pion h file à dame.

3.f6! force le pion g à quitter sa colonne.

3...gxf6 4.h6 g4 5.h7 g3 6.h8D g2 7.Dg7

1-0

Obstruction de la diagonale critique :



Les blancs jouent et gagnent :

Si les blancs veulent gagner, il leur faut promouvoir leur pion a. Pour se faire, il faut obstruer le passage du roi noir.

1.d5! Le pion vient bloquer la diagonale du roi.

1.a4 Re4 2.a5 Rd5 le roi noir arrête le pion.

1...exd5 2.a4 d4 2...Re4 3.a5 le roi ne peut plus entrer dans le carré.

3.a5 d3 4.Re1 4.a6?? serait une grosse faute en raison de 4...d2 et ce sont les noirs qui gagnent.

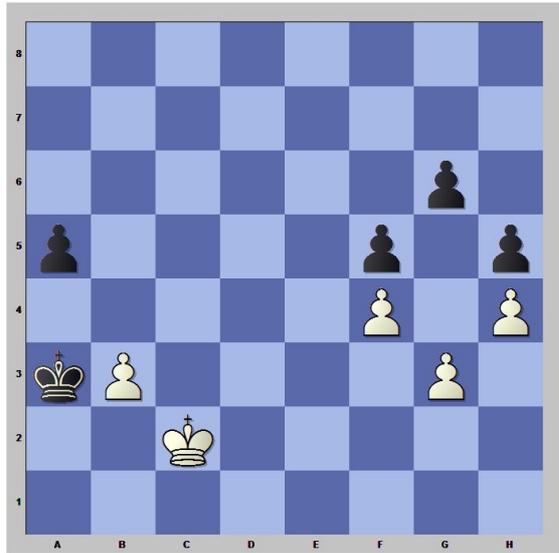
4...Re3 5.a6 d2+ 6.Rd1 f5 7.a7 f4 8.a8D f3

9.Da7+ Rd3 10.Df2

1-0

Perfectionnement : Finales de pions

Combat d'opposition sur les 2 ailes :



Les blancs jouent et gagnent :

1.Rc3 Ra2 1...a4 ne fonctionne pas non plus.
2.b4 le pion b sera plus rapide dans la course.
2...Ra2 3.b5 Rb1 4.b6 a3 5.b7 a2 6.b8D+ Ra1 7.Db2#

2.b4! axb4+ 2...a4 3.b5 a3 4.b6 Rb1 5.b7 a2 6.b8D+ retombe dans la variante précédente.
3.Rxb4 voilà la position espérée. Le roi blanc sera le premier arrivé.

3...Rb2 4.Rc5 Rc2 5.Rd5 Rd2 6.Re6 Re3 7.Rf6 Rf3 8.Rxg6 Rxg3 8...Rg4 9.Rh6 Rxg3 10.Rg5 revient à la partie.

9.Rg5 Le roi noir est obligé de bouger, ce qui va entraîner la perte de ses pions.

1-0