

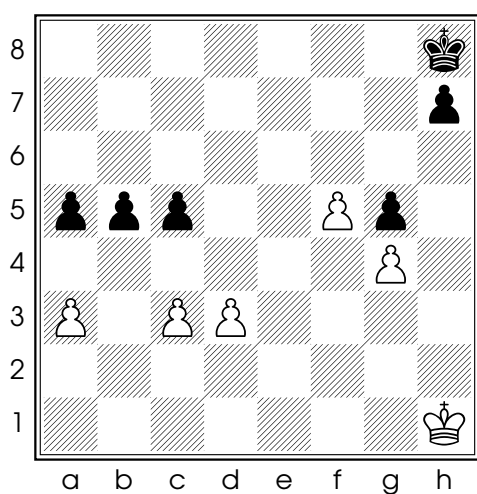
Comment créer, avancer et promouvoir un pion passé

Ce fichier est tiré du site <http://www.apprendre-les-echecs.com>. Il peut être redistribué librement sans modification.

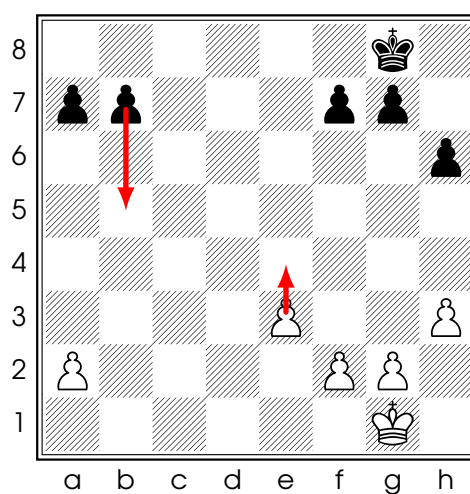
Qu'est-ce qu'un pion passé ?

Nous adopterons la définition de Hans Kmoch dans son livre *L'art de jouer les pions*. Un **pion passé** est un pion :

- qui n'a plus de pion adverse sur la colonne en face de lui
- qu'aucun pion adverse sur les colonnes adjacentes ne peut empêcher d'avancer



Diag. 1

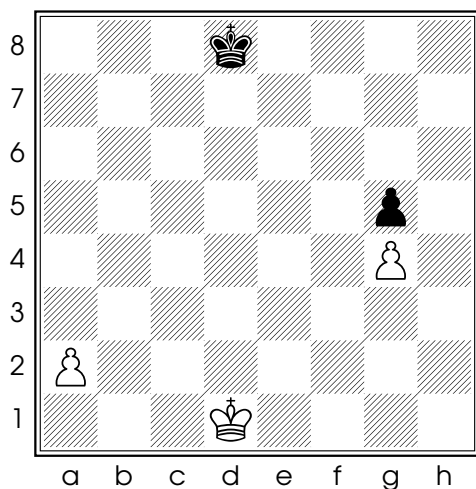


Diag. 2

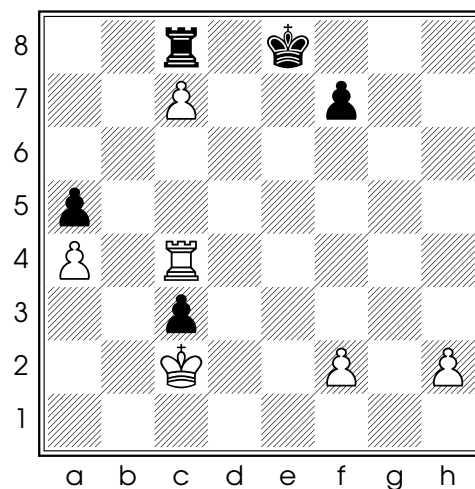
2 COMMENT CRÉER, AVANCER ET PROMOUVOIR UN PION PASSÉ

Par exemple, dans le diagramme 1, le pion f5 est un pion passé. Les pions b5, d3 et h7, qui n'ont pas de pion adverse sur leur colonne mais doivent encore passer la barrière d'un ou plusieurs pions sur les colonnes adjacentes sont appelés des **pions candidats**. Les pions qui empêchent le pion candidat d'être un pion passé sont appelés par Hans Kmoch **des sentinelles**. C'est le cas des pions blancs a3, c3 et g4, et du pion noir c5.

Pourquoi les pions passés sont-ils importants ?



Diag. 3 Trait aux Noirs



Diag. 4 Trait aux Noirs

Le principal avantage d'un pion passé est qu'il menace souvent d'avancer à Dame, et que cette menace limite les possibilités de l'adversaire, en particulier en finale.

Dans le diagramme 3, le pion passé supplémentaire des Blancs leur assure un gain facile. Leur Roi peut tranquillement se rapprocher et prendre le pion g5, que le Roi noir ne pourra pas défendre car il doit surveiller le pion a2.

Un pion passé a aussi un rôle paralysant sur le camp adverse, qui doit le bloquer ou au moins empêcher qu'il n'avance.

Dans la position du diagramme 4 (tiré de la partie Anand - Vallejo Pons, 2011), les Noirs abandonnent : ils ne peuvent jamais prendre le pion en c7, car après l'échange des Tours la finale qui en résulte est facilement gagnante pour les Blancs (grâce au pion passé en h2). Et s'ils attendent, les Blancs

peuvent tranquillement améliorer leur position, par exemple en prenant les pions c3 et a5 avec leur Roi.

Comment créer un pion passé

Les pions passés peuvent être créés de nombreuses façons. Voici quelques cas typiques.

Exploiter une majorité de pions

L'échange de pions et l'ouvertures de colonnes, en particulier de colonnes centrales, peut conduire à une situation où, si le nombre total de pions est égal, chaque joueur dispose de pions en surnombre sur une zone de l'échiquier. On appelle ce surnombre une **majorité de pions**.

Ainsi, dans le diagramme 2, chaque joueur possède 5 pions, mais les Blancs ont une majorité de pions à l'aile Roi alors que les Noirs ont une majorité de pions à l'aile Dame.

Disposer d'une majorité de pion permet en principe de créer un pion passé. Pour cela, il convient de pousser en premier le pion candidat. Ainsi, dans le diagramme 2 (et en oubliant la possibilité des deux camps de jouer leur Roi), les Noirs peuvent créer un pion passé en commençant par le coup **1...b5**. Si maintenant **2.a3** a5 sera suivi de **3...b4** et les Noirs obtiennent un pion passé.

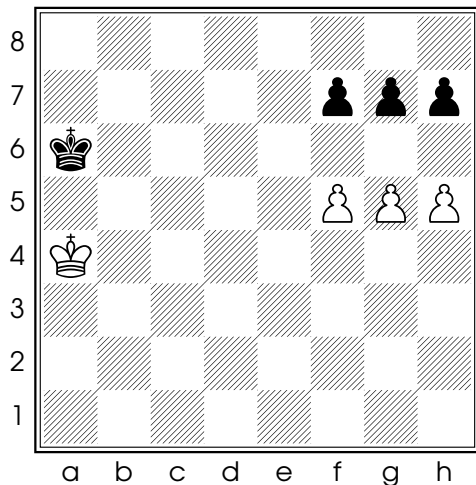
Dans ce diagramme, commencer par **1...a5** serait une erreur car les Blancs peuvent jouer **2.a4**. Si les Noirs poussent tout de même leur pion par **2...b5**, **3.axb5** conduit à un pion passé pour les Noirs (le pion en a5) mais aussi à un pion passé pour les Blancs (le pion en b5).

Utiliser une percée de pions

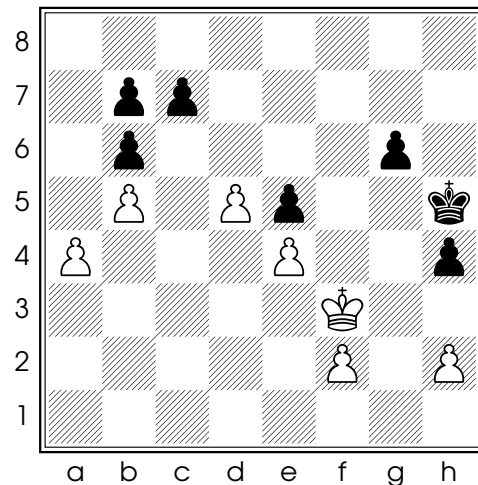
Créer un pion passé est parfois possible même sans avoir de majorité. On appelle la manoeuvre qui consiste à créer un pion passé sans disposer d'une

4 COMMENT CRÉER, AVANCER ET PROMOUVOIR UN PION PASSÉ

majorité une **percée de pion**. Une percée de pion nécessite souvent de sacrifier un ou plusieurs pions, et implique souvent la création d'un ou plusieurs pions passés pour l'adversaire. Il faut donc être sûr de son calcul avant de s'engager dans une telle percée de pion. En voici deux exemples :



Diag. 5 Trait aux Blancs



Diag. 6 Trait aux Blancs

Le diagramme 5 nous montre la méthode classique d'une percée de 3 pions contre 3 pions. Au trait, les Blancs gagnent en jouant **1.g6**. Ce coup attaque les pions noirs en f7 et h7, et les Noirs sont donc obligés de prendre, par exemple par **1...h×g6** (**1...f×g6** est symétrique).

Les Blancs ont ainsi réussi à faire du pion h5 un pion candidat. Ils doivent à présent dévier le défenseur de la case h6 afin de pouvoir avancer ce pion candidat. Ils y arrivent en jouant **2.f6**. Après **2...g×f6**, les Blancs ont sacrifié deux pions et donné aux Noirs trois pions passés, mais ils gagnent grâce à **3.h6** car leur pion est le plus avancé.

Notons que cette percée de pion fonctionne à deux conditions.

La première condition est que le Roi noir est suffisamment éloigné. Avec le Roi noir en e8 au lieu de a6, la percée ne fonctionne pas pour deux raisons. D'une part, après **1.g6**, le pion f7 est protégé, et les Noirs peuvent simplement défendre le pion h7 en jouant **1...h6**. De plus les Noirs peuvent également tenter les Blancs en jouant **1...h×g6**. Si ceux-ci s'obstinent dans leur idée de percée de pion en jouant **2.f6**, **2...g×f6** **3.h6** est contré par **3...♔f8** et les Noirs gagnent.

La deuxième condition est que les pions défensifs se trouvent sur leur case

de départ. Si l'on décale l'ensemble des pions vers le bas d'une rangée (ou plus!), la tentative de percée **1.g5** échoue : **1...h×g5 2.f5 g×f5 3.h5 f4** (*Exercice : vérifier que 3...g4 mène à une finale égale Dame contre Dame*) et les Noirs vont faire Dame avec échec juste après la promotion du pion Blanc.

Enfin, signalons que, si on reprend la position du diagramme 5 mais trait aux Noirs, ceux-ci ont un coup (et un seul) pour empêcher la percée de pion et annuler : **1...g6 . 1...h6** (ou **1...f6**) perd à cause de **2...f6** .

Le deuxième exemple de percée de pions est représenté sur le diagramme 6. Il est tiré de la partie Wade - Korchnoi jouée à Buenos Aires en 1960. Korchnoi abandonna après **38.a5** . Les Blancs menacent de jouer **39.a6** , et si **38...b×a5 39.b6** permet de gagner en attaquant la sentinelle en b7 : **39...c×b6 40.d6** .

Gagner un pion

Gagner un pion est toujours agréable, mais encore plus lorsque cela permet d'obtenir un pion passé.

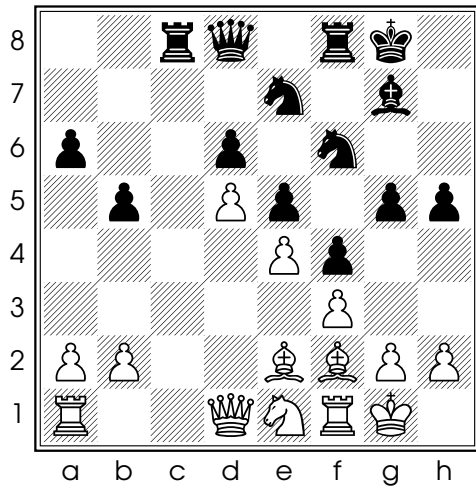
Le diagramme 7 est tiré d'une partie que j'ai jouée récemment. Dans cette position issue d'une défense Est-Indienne, les Noirs ont l'avantage sur l'aile Roi alors que les Blancs dominent l'aile Dame. **20.a4** attaque le pion b5 qui est difficile à défendre. Mon adversaire choisit de jouer **20...♔d7** (**20...b×a4** se heurte à **21.♙×a6** et le pion a4 sera pris un peu plus tard, mais **20...♖b8** pouvait être essayé). Après **21.a×b5 a×b5 22.♖a7 ♖c7** les Blancs prendre le pion par **23.♙×b5**

Le gain du pion b5 fait du pion b2 un pion passé. Ce pion passé sera appelé à un bel avenir : la position finale, dans laquelle les Noirs abandonnent, est représentée dans le diagramme 8 : les Noirs ne peuvent empêcher la promotion du pion qu'en donnant leur Tour.

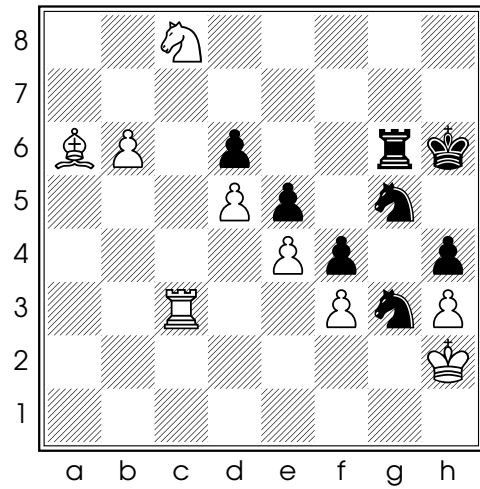
Sacrifier une pièce

Les pions passés peuvent être si forts qu'un sacrifice matériel est parfois possible pour créer ou soutenir un pion passé.

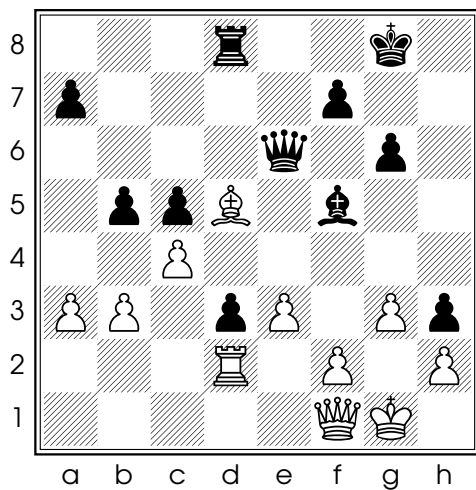
6 COMMENT CRÉER, AVANCER ET PROMOUVOIR UN PION PASSÉ



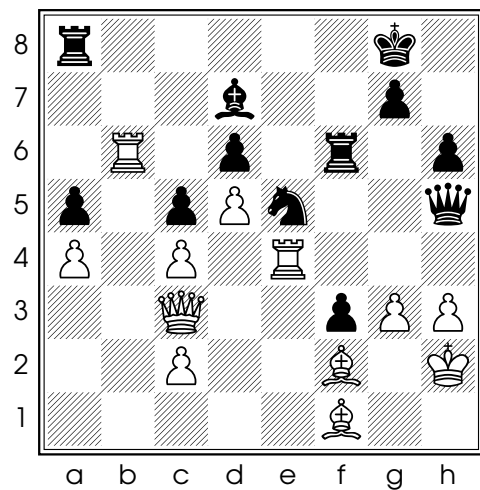
Diag. 7 Trait aux Blancs



Diag. 8 Les Noirs abandonnent



Diag. 9 Trait aux Noirs



Diag. 10 Trait aux Blancs

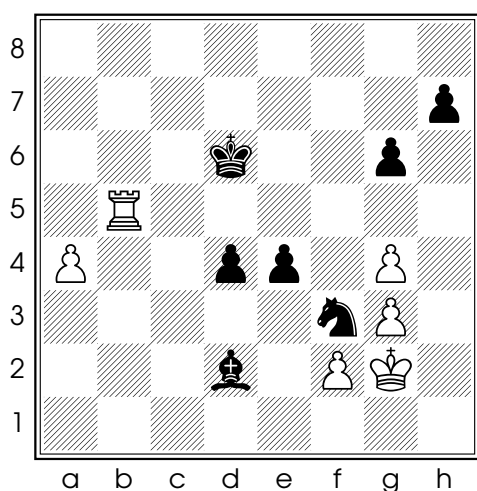
Dans la position du diagramme 9, les Noirs ont déjà un pion passé mais celui-ci est bloqué par la Tour blanche. Les Blancs viennent de jouer **28.♕f3-d5** qui attaque la Dame blanche et bloque la colonne d.

Le sacrifice de qualité **28...♖x d5** permet de sauver la Dame et de créer une majorité de pions qui va mener à un second pion passé. Il suivit : **29.cxd5 ♕xd5 30.f3 c4 31.bxc4 bxc4** et les Noirs gagnèrent une dizaine de coups plus tard (Yegiazarian - Minasian, cht d'Arménie 2006).

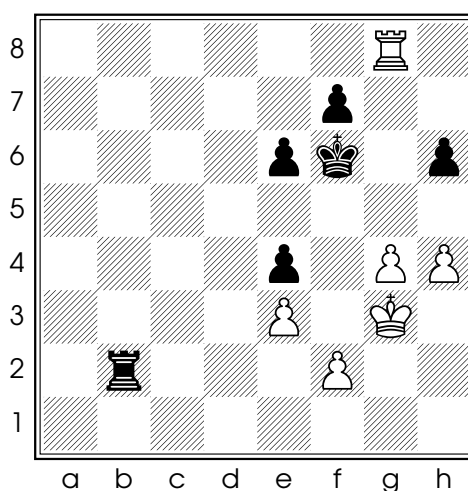
La position du diagramme 10 est tirée de la partie Zambrana - Abelnabbi jouée lors des Olympiades 2002. Le coup **37.♖xd6** permet de gagner le Cavalier en e5 et le pion en c5, et permet de créer trois pions passés grâce auxquels les Blancs ont gagné au 48e coup.

Comment avancer un pion passé

Pour avancer un pion passé, il suffit parfois... de l'avancer. Voici deux exemples :



Diag. 11 Trait aux Blancs



Diag. 12 Trait aux Blancs

La position du diagramme 11 est tirée de la partie Galliamova - Paehtz, Krasnoturinsk 2007. les Noirs semblent avoir l'avantage, avec deux pièces contre la Tour blanche et un pion passé en d4 un peu plus avancé que le pion blanc en a4.

Dans cette position, les Blancs ont avancé leur pion passé en jouant **50.a5** . Les Noirs ont répondu par le coup naturel **50...♕c6** : ce coup protège la case

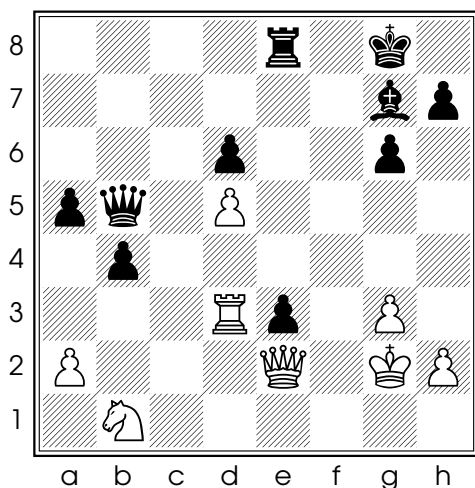
8 COMMENT CRÉER, AVANCER ET PROMOUVOIR UN PION PASSÉ

b7 (d'où la Tour blanche pourrait attaquer h7) et attaque la Tour blanche qui n'a pas de case sur la 5e rangée.

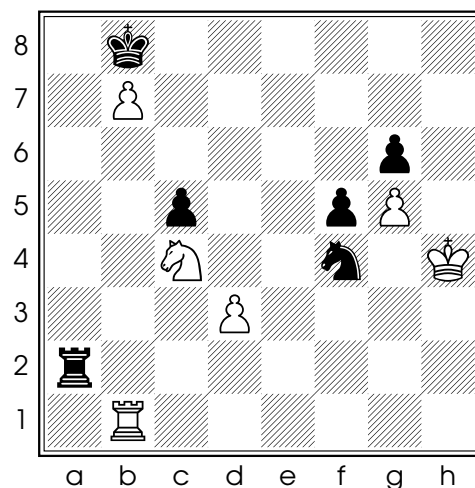
Ignorant la menace sur leur Tour, les Blancs ont répondu **51.a6**. Le pion ne peut plus être arrêté. Après **51...♔×b5**, les Noirs luttèrent encore contre le Dame blanche, mais finirent par abandonner au 77e coup.

La position du diagramme **12** est tirée d'une partie jouée en 1938 entre Jose Raul Capablanca et Reuben Fine. Après **39.g5+ h×g5**, Capablanca (pourtant un grand spécialiste des finales) joua **40.♖×g5** et le nul fut conclu quelques coups plus tard. Au lieu de reprendre le pion (les échecs ne sont pas les dames!), Capablanca pouvait jouer **40.h5** et le pion ne peut être arrêté qu'en donnant la Tour (*Exercice de calcul : voyez-vous comment?*)

Lorsque le pion passé est bloqué il faut arriver à chasser la pièce qui bloque le pion.



Diag. 13 Trait aux Noirs



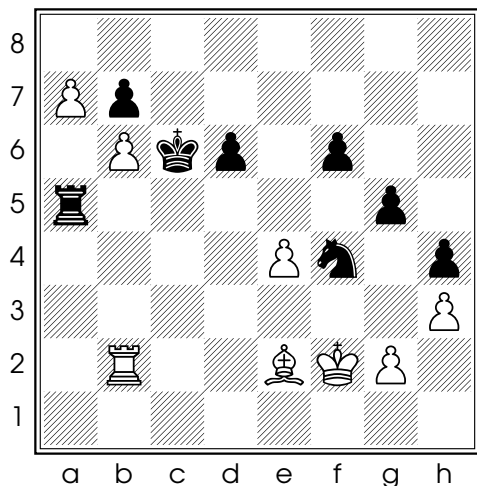
Diag. 14 Trait aux Blancs

Dans la position du diagramme **13**, les Noirs dévient la Dame blanche en jouant **35...♔×d3 36.♕×d3 e2**. Le pion noir ne peut plus être arrêté qu'en donnant la Dame et les Noirs restent avec une Tour de plus (Silva - Ushenina, Olympiades 2016).

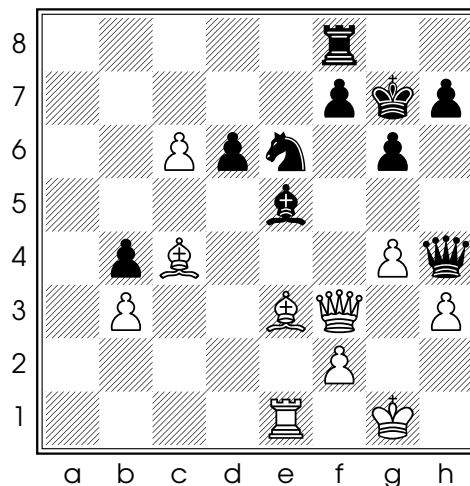
Dans la position du diagramme **14**, les Blancs gagnent en jouant **80.♗e5** : ils menacent de chasser le Roi noir par un échec en c6 ou d7 (Eljanov - Beliavsky, Olympiades 2016).

Lorsque le pion n'est pas bloqué mécaniquement mais qu'il ne peut avancer

parce que les cases situées devant lui sont contrôlées par l'adversaire, il faut arriver à prendre le contrôle de ces cases soit directement avec ses propres pièces, soit en éliminant les défenseurs adverses.



Diag. 15 Trait aux Blancs



Diag. 16 Trait aux Blancs

La position du diagramme 15 est tirée de la partie Karpov - Polugaevsky, Moscou 1974. Le pion passé des Blancs n'est qu'à une case de la promotion, mais la Tour noire contrôle cette case. Karpov força l'abandon de son adversaire par le coup $49.\text{♙c4}$ qui aurait été suivi de $50.\text{♖a2}$.

Dans l'exemple du diagramme 16, le pion passé des Blancs n'est plus qu'à deux cases de la promotion, mais ces deux cases sont protégées par le Cavalier et la Tour noirs.

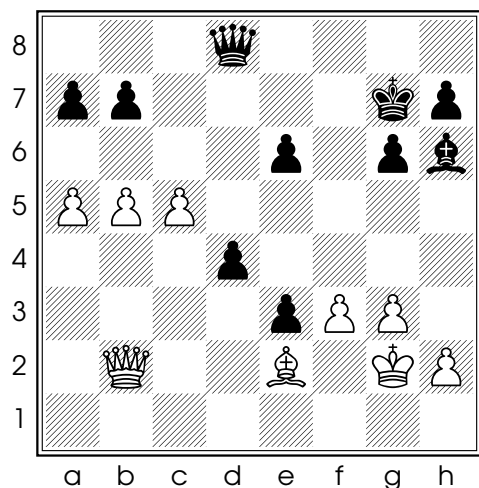
Les Noirs abandonnèrent après l'élimination du Cavalier par $28.\text{♘xe6}$: si $28...\text{fxe6}$, $29.\text{♙xf8+ ♚xf8}$ $30.\text{c7}$ et le pion ne peut plus être arrêté (Tari - Lorparizangeneh, Olympiades 2016).

La mobilité des pions passés ou candidats est parfois plus importante que leur quantité.

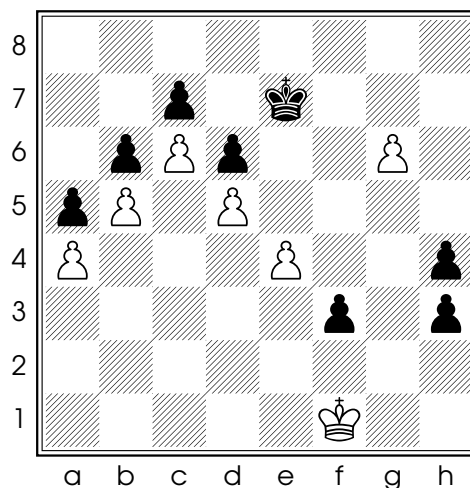
La position du diagramme 17 est tirée d'une partie que j'ai perdue récemment. Avec les Noirs, dans cette position, je m'estimais heureux avec mes deux pions passés liés, alors que les Blancs n'ont pas encore de pion passé.

Hélas, mes deux pions sont bloqués par le Fou et par le clouage le long de la diagonale b2-g7. Il suivit $34.\text{b6 axb6}$ $35.\text{a6 bxa6}$ $36.\text{cxb6 ♕f7}$ (le pion noir est enfin décloué mais c'est trop tard) $37.\text{b7 ♖b8}$ $38.\text{♘xa6}$

10 COMMENT CRÉER, AVANCER ET PROMOUVOIR UN PION PASSÉ



Diag. 17 Trait aux Blancs



Diag. 18 Trait aux Blancs

♞g7 39.♙b5 ♜f6 40.♙d7+ ♞e7 41.♞c4 1-0

Dans le diagramme 18, tiré de la partie Garcia Gonzalez - Quinteros, Moscou 1982, les Noirs ont 3 pions passés contre un pion passé et un pion candidat pour les Blancs. Ils viennent de jouer 47...f3, et menacent de jouer 48...h2 qui gagne.

Mais après le seul coup des Blancs pour parer cette menace, 48.♙g1, les 3 pions noirs sont bloqués alors que les deux pions blancs sont mobiles. La partie se termina par 48...♞f6 49.e5+ (une percée de pion) 49...dxe5 50.d6 e4 51.d7 et les Noirs abandonnent.

Pour en savoir plus

Pour avoir accès à tous nos cours, exercices et conseils au format pdf et ne pas rater les nouveaux articles, abonnez-vous à la lettre d'information du site *Apprendre les Echecs*

S'abonner