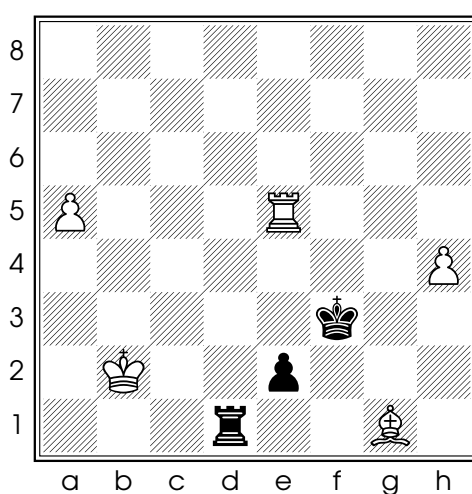

Conseil 353/365 : une finale Tour contre deux pions

Le conseil du jour est plus long et complexe que les conseils que je publie habituellement, mais j'ai trouvé cette fin de partie très instructive.

Elle est tirée de la partie rapide jouée entre Hikaru Nakamura et Fabiano Caruana au tournoi de Saint Louis en août 2017, qui s'est terminée dans un zeitnot réciproque avec la position suivante :



Diag. 1 - Trait aux Noirs

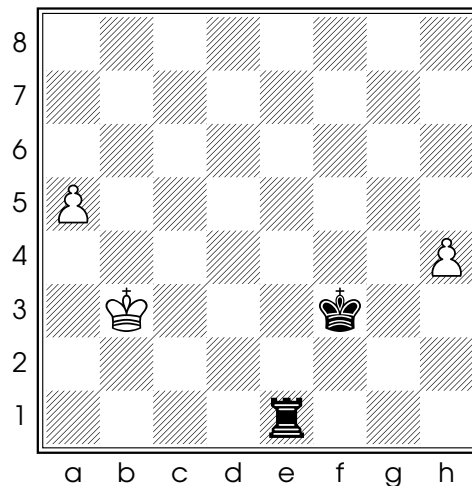
Ici, Caruana a joué **90...e1** et la partie s'est conclue par le nul après **91.♖xe1 ♖xe1 92.♘b6**

Les Noirs pouvaient en fait obtenir une finale gagnante (de justesse!) en jouant **90...♖xg1 91.♔b3 e1** et **92.♖xe1 ♖xe1** (diagramme 2).

Cette position est gagnante, mais nécessite tout de même un peu de soin.

Tout d'abord, notons que pour espérer ne pas perdre, le Roi blanc doit accompagner le pion *a* vers la promotion. Jouer par exemple **93.a6** perd immédiatement à cause de **♖a1**

Les Blancs doivent donc essayer de jouer quelque chose comme **93.♔c4** (**93.♔b4** est similaire) et là les Noirs doivent faire attention s'ils veulent gagner. Prendre le pion h par **93...♖e4+ 94.♔b5 ♖xh4** ne gagne pas car



Diag. 2 - Trait aux Blancs

les Blancs jouent 95.a6 et les Noirs ont perdu du temps à prendre le pion h et ne peuvent rapprocher leur Roi suffisamment rapidement : 95...♔e4 96.a7 ♖h8 97.♕b6 ♔d5 98.♕b7 et les Noirs devront sacrifier leur Tour contre le pion.

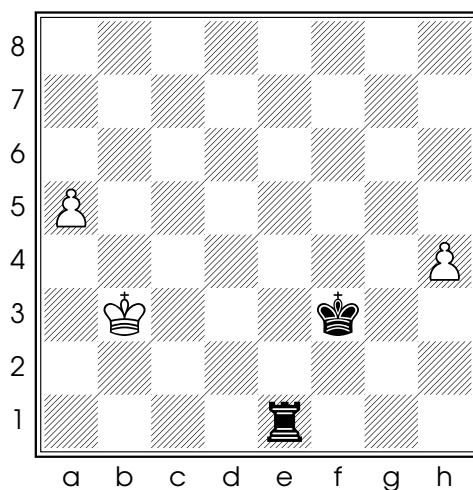
Après 93.♕c4 la façon la plus simple pour les Noirs de gagner est ♜a1 (mettre sa Tour derrière le pion passé est souvent bon en finale) 94.♕b5 ♕e4 95.a6 ♔d5 96.♕b6 (96.h5 ♜b1+ 97.♕a5 ♕c6 et les Noirs pourront mettre leur Roi en b7 ou b6) 96...♔d6 97.a7 ♜b1+ 98.♕a6 ♕c7 99.a8♘+ (99.a8♞ ♜a1+ 100.♕b5 ♜xa8) 99...♕c6 il est important de garder le Cavalier dans le coin 100.♕a7 pratiquement le seul coup pour parer la menace de mat en a1 ♜h1 101.h5 (101.♘b6 ♜a1+ gagne le Cavalier) 101...♜xh5 102.♕b8 ♜h1 103.♕a7 ♜b1 et les Noirs gagnent le Cavalier.

Reprenons la position après l'échange en e1 (diagramme 3).

Les Blancs disposent d'une autre tentative : 93.h5 . Ici vouloir gagner un pion tout de suite par ♜e5 ? est une erreur qui permet à nouveau aux Blancs d'annuler : 94.♕b4 ♜xh5 95.a6

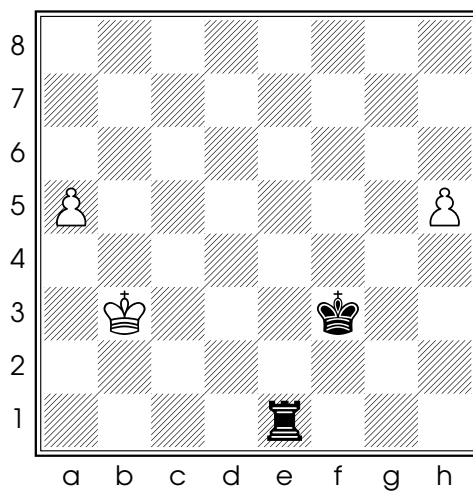
Après 93.h5 le meilleur coup est ♕e4 . Les Noirs menacent de venir en d5-c6-b7. La seule façon pour les Blancs de contrer ce plan est 94.♕c4 mais ♜a1 95.♕b5 ♔d5 gagne à nouveau.

Finalement, reprenons la position après l'échange en e1, mais en supposant



Diag. 3 - Trait aux Blancs

que le pion h des Blancs se trouvait une rangée plus haut (diagramme 4). Dans ce cas, les Blancs disposent d'un coup (et d'un seul!) pour annuler. Pouvez-vous essayer de trouver ce coup ?



Diag. 4 - Trait aux Blancs

Les deux conseils du jour : en finale, activez votre Roi et placez votre Tour derrière le pion passé.