Mémento finales (1)

Deux fous contre cavalier : ça ne gagne que dans de rares cas. Ce sont alors des études.

Fou et cavalier contre rien : c'est gagné. On mate le roi dépouillé dans le coin du fou. On doit donc l'inciter fortement à y aller. Au besoin par la force.

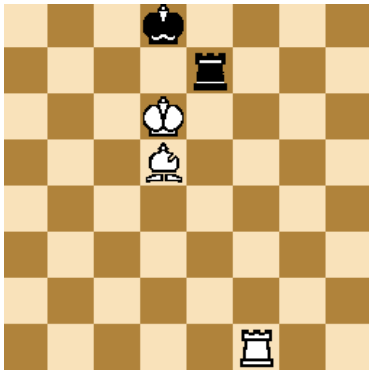
Tour contre fou : très difficile à gagner. Le roi doit juste éviter de se faire coincer dans un coin de la couleur du fou. Il doit aller dans l'autre coinx, comme en finale de fou et cavalier contre roi dépouillé. Il doit y parvenir à l'inverse de cette satanée finale.

Tour contre cavalier : encore plou dour à gagner. Mais le cavalier doit impérativement rester près de son Souverain et ami. Sinon, Achtung. Autre situation à éviter: un roi sur la bande et menacé de mat.

Tour et cavalier contre tour : dour à gagner, très dour. Si le roi est sur la bande (éviter quand même d'aller dans un coin) des échecs façon rayon laser suffisent à s'en sortir

Tour et fou contre tour : la tâche de la défense est un peu difficile là. Il faut éviter d'être repoussé sur la bande. En principe on le peut, même si tout le monde ne s'accorde pas la dessus. Les positions à la bande où les rois sont en opposition sont très embêtantes pour la défense

Position de Philidor



Les blancs jouent et gagnent

Ca reste évidemment assez complexe. La manoeuvre axée sur le zugwang vise à la fois au contrôle par le fou des cases d'échecs de la colonne "d" et de la case e8 ou c8

Pion contre Dame : le pion perd sauf
- si lui et son roi sont proches de la promotion (1 case),
- s'il s'agit du pion tour ou fou (pat)
- si le roi ennemi est suffisamment éloigné.

Dame et pion contre Dame

Si le roi faible est sous le pion, c'est nulle. OK.
Sinon :
Colonnes centrales : si le pion atteint la 7ème rangée, c'est gagné. Sinon en principe il ne peut l'atteindre et c'est nulle.
Colonnes cavaliers : le pion peut aller en 7ème mais c'est tout. Il ne peut être promu. Dans cette finale, le roi défenseur doit s'éloigner le plus possible du pion, notons le
Pions du fou (b ou g) : c'est le pion le + dangereux. On ne peut l'empêcher d'atteindre la 7ème et on ne peut pas non plus l'empêcher d'être promu, mais la tâche du camp fort est très difficile. Les pions fous sont les seuls en mesure d'assurer le gain.
Pion de la bande : le plus mauvais des pions. Il ne gagne qu'exceptionnellement

Jean Coteau