

Quelques principes de Base pour les Finales Théoriques



Finales de Pions



- Utiliser la règle du Carré pour savoir si le Roi peut empêcher la promotion du pion adverse.
- La règle de l'opposition est décisive lorsque le pion est arrivé en 6^{ème} rangée.
- Lorsque le Roi fort triangule, le Roi faible doit rester sur les deux cases face au pion.
- Quand le pion n'est pas encore en 6^{ème} rangée, il faut utiliser le concept de cases clés.

Finales de Pions



- Lorsque le pion est en cinquième rangée, les 3 cases clés sont juste devant celui-ci : $f5 = e6, f6, g6$
- Lorsque le pion est en quatrième rangée ou moins, les 3 cases clés sont deux rangées devant celui-ci : $d3 = c5, d5, e5$
- Cette règle est valide pour tous les pions sauf les pions tours.
- La règle des cases clés permet de comprendre et d'utiliser l'opposition distante.

Tour contre Fou



- La finale est facile à annuler lorsque le Fou est d'une couleur opposée au coin où est situé le Roi
- La finale est très difficile lorsque le Fou est de la même couleur que le coin où est situé le Roi.

Tour contre Cavalier



- Le camp faible doit tenter de garder son Cavalier le plus près possible du Roi.
- Lorsque le camp faible est coincé dans un coin, la partie est souvent perdue.

Cavalier contre Pion



- Lorsque le Cavalier peut se mettre devant le pion, la partie est nulle lorsqu'il s'agit des 4 pions centraux.
- Lorsqu'il ne peut pas se mettre devant le pion, le Cavalier doit chercher à contrôler sa promotion par le côté plutôt que par derrière.
- S'il ne peut faire ni l'un ni l'autre, la partie est perdue si le pion est arrivé en 7^{ème} rangée.
- Dans le cas d'un pion-cavalier (b ou g), la défense latérale ne marche pas et le Cavalier n'annule que s'il peut se placer devant le pion.

Cavalier contre Pion Tour



- Contre un pion tour sur la 6^{ème} rangée, le Cavalier annule s'il peut se placer devant le pion.
- S'il ne le peut pas, il doit contrôler le chemin du pion : par un « circuit » particulier : ex pour la case h1, le circuit g4-e3-f1. Passer par la case f3 perd.
- Il faut, en général, privilégier les voies latérales au pion.
- Contre un pion tour sur la 7^{ème} rangée, le Cavalier ne peut rien faire tout seul. Il peut cependant aider à la mise en place d'une barrière contre le Roi adverse, le temps d'amener à l'aide son propre Roi.

Dame contre Pion



- La Dame gagne contre un pion « ordinaire » arrivé en 7^{ème} rangée (pions b,d,e,g) car il n'y a pas de situations de Pat pour la défense.
- Contre un pion Tour sur la 7^{ème} rangée, Le Roi fort doit être près du pion adverse, généralement deux ou trois cases.
- Le principe est similaire pour le pion Fou mais avec quelques complications.
- Puisque le pat est la seule défense, le camp qui défend doit éviter d'avoir d'autres pions.

Dame contre Pion (Pion Fou)



- Le Roi faible doit chercher à se mettre du bon côté (vers le coin et pas vers le centre)
- Le camp avec la Dame ne gagne que si le Roi est près du pion, généralement deux cases au plus.
- Le camp avec la Dame doit inciter le Roi faible à se mettre du mauvais côté (vers le centre).

Tour contre Pion



- Dans une situation classique, il n'y a rien de mieux à faire que de compter les temps entre les deux camps pour savoir si la Tour peut empêcher le pion de promouvoir.
- Couper le roi est une technique gagnante dans certains cas si le pion n'a pas dépassé la 3^{ème} ou même la 4^{ème} rangée.
- Une technique défensive habituelle est la sous-promotion en Cavalier.

Tour contre Pion



- Contre un pion autre que les pions Tours, le Roi fort doit chercher à déborder le Roi adverse plutôt que le pousser par l'arrière vers la dernière rangée à cause du thème de la sous-promotion.
- Si le pion est en 5^{ème} rangée avec le trait, la partie est généralement nulle sauf si la Tour est très bien placée (derrière le pion).
- Le roi faible doit chercher à épauler son pion. Parfois un échec de la Tour peut affaiblir sa position et permettre au roi adverse de s'activer.