

## Finales → Finales de Tours (extrait)

Les finales de Tours sont majoritaires dans l'ensemble des finales possibles, car les Tours ne rencontrent que fort tard des colonnes ouvertes d'où elles peuvent s'exprimer.

"Toutes les finales de Tours sont nulles", dit un vieux proverbe échiquéen, tant il est vrai que les difficultés à promouvoir un, voire deux ou trois pions passés sont importantes. La Tour adverse s'agitte en tout sens, et le monarque ne trouve pas toujours de havre de paix.

### Finales de Tours

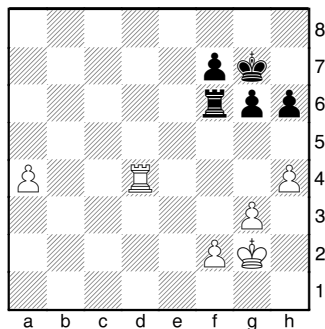
Il existe des règles simples qu'il faut constamment garder à l'esprit lors de ces finales.

- La Tour doit être derrière le pion passé, que l'on soit en attaque ou en défense.

En attaque, la Tour défensive se retrouve devant le pion passé pour le bloquer, et voit son espace limité aux rangées que lui laisse l'avancement du pion.

#### Alékhine - Capablanca, Buenos Aires 1927

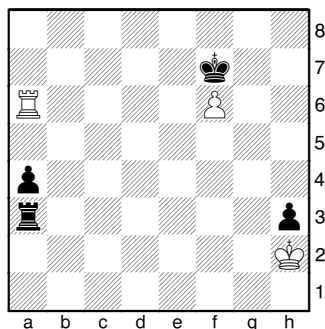
Trait aux Blancs



Les Blancs possèdent le pion passé "a" en plus. La mauvaise situation de la Tour blanche ne lui permet pas de soutenir son avance, et le Roi blanc est coupé de l'aile-dame. **1. a5!** La Tour va en a4, derrière le pion passé, afin de rendre passive la Tour noire. **1. ... Ta6 2. Ta4 Rf6 3. Rf3** et les Blancs gagnèrent. Le Roi blanc interviendra au centre et se dirigera du côté opposé à celui du Roi noir.

#### Botvinnik - Fischer, Varna 1962

Trait aux Blancs



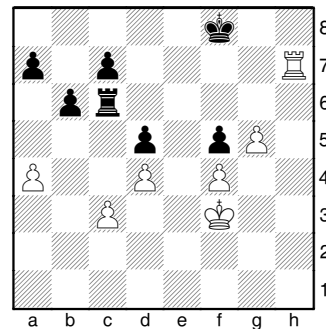
La Tour noire est mal placée, devant l'un de ses pions passés, et à côté de l'autre. **1. Tc6** Garder le pion f6 revient à limiter l'action du Roi noir. **1. ... Td3 1. ... Ta1 2. Rxh3 a3 3. Rg2!** (ou **3. Rh2!**) **3. ... a2 Ta6.** Si le Roi blanc se dirige vers le pion "a", il permet de libérer la Tour noire avantageusement : **4. Rf2? Th1!** (menace de damer) **5. Txa2 Th2+;** ou **4. Rg3? Tg1+** suivi de **a1=D.** Les deux cases g2 et h2 sont les **seules cases** que le Roi blanc puisse occuper sans risque dans ce type de situation. A retenir! Donc **4. Rh2! 2. Ta6** Toujours derrière le pion passé. **2. ... a3 3. Rg1 nulle.** Les Noirs ne peuvent plus progresser.

**Conclusion :** La Tour qui soutient le pion passé et qui n'est pas derrière lui est alors soit de côté, et le pion ne peut plus progresser seul, soit devant son pion, limitant ainsi son activité et également l'avance du pion.

- Il faut **activer au maximum son Roi et sa Tour.**

#### Capablanca - Tartakover, New-York 1924

Trait aux Blancs

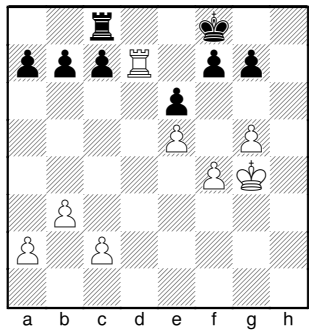


Le Roi blanc est enfermé dans son propre camp et ne peut aider sa Tour favorablement placée sur la 7ème rangée. Un jeu passif conduit rapidement à l'avantage noir. **1. Rg3!** Activation du Roi qui part rejoindre la Tour pour soutenir le pion g6 passé, au prix de deux pions. **1. ... Txc3+ Ou 1. ... Rg8 2. Td7 Txc3+ 3. Rh4** etc. **2. Rh4 Tf3 3. g6!** Ouvre la voie vers la case f6. **3. ... Txf4+ 4. Rg5 Te4 5. Rf6 Rg8 6. Tg7+ Rh8** Maintenant les Blancs commencent à récupérer le matériel. **7. Txc7 Te8 8. Rxf5 Te4 9. Rf6 Tf4+ 10. Re5 Tg4 11. g7+ Rg8 11. ... Txg7 12. Txg7 Rxg7** conduit à une finale de pions perdante. **12. Txa7 Tg1 13. Rxd5 1-0.**

**Finales → Finales de Tours**

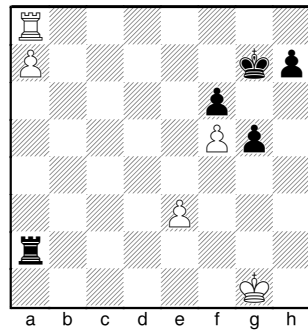
**Exercices**

Diagramme n° 1 : Trait aux Blancs



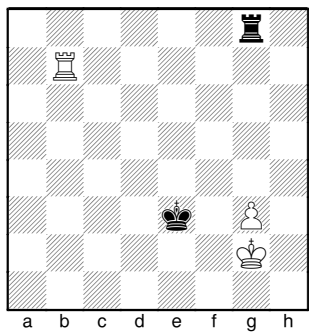
vosre solution

Diagramme n° 2 : Trait aux Blancs



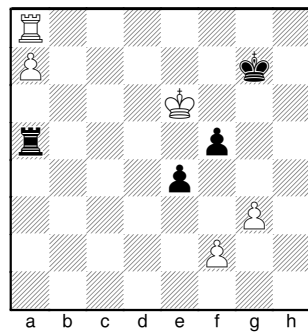
vosre solution

Diagramme n° 3 : Trait aux Blancs



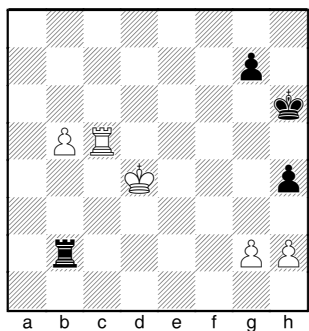
vosre solution

Diagramme n° 4 : Trait aux Noirs



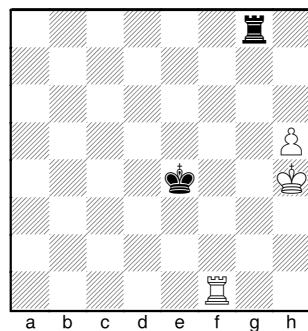
vosre solution

Diagramme n° 5 : Trait aux Blancs



vosre solution

Diagramme n° 6 : Trait aux Noirs



vosre solution

**Aide**

1. Comment activer encore plus la Tour blanche ?
2. Le Roi noir est trop bien placé ...
3. Trouver le plan de défense, et la Tour est jouée.
4. Le Roi noir est sur la juste case, et pas la Tour ?
5. Le pion passé a besoin de soutien.
6. Recherchez un approchant dans le cours.