

1. ♖h1 g4

Ici, les Blancs ne jouent pas 2.fxg4, car 2...e4 gagnerait, mais jouent :

2. ♖g2 ♖d2

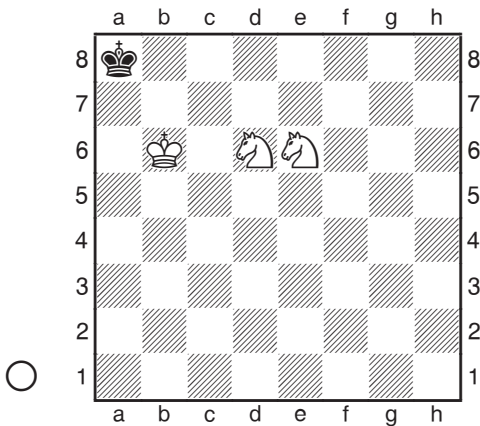
Si 2...gxf3+, 3. ♖xf3 suivi de 4. ♖e4 annule.

3.fxg4 e4 et un calcul simple montre que les deux camps font Dame, avec une partie nulle.

Si le lecteur veut bien se donner la peine de retourner aux exemples de finales de pions proposés dans cet ouvrage, il se rendra compte que dans chacune d'elles le thème de l'opposition est d'une extrême importance ; en fait, c'est le cas dans pratiquement toutes les finales de pions, sauf dans celles où la position du pion suffit pour assurer le gain à elle seule.

## 14. La valeur relative du Cavalier et du Fou

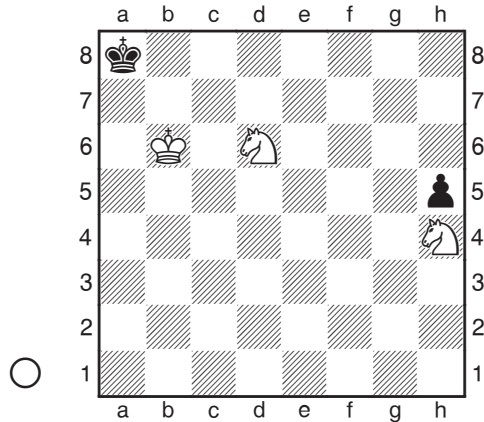
Avant d'aborder ce sujet, mieux vaut signaler dès à présent que *deux Cavaliers seuls ne peuvent pas mater*, mais que, sous certaines conditions bien entendu, ils peuvent y parvenir si l'adversaire a un pion ou plus.



Dans la position ci-dessus, les Blancs ne

peuvent pas gagner bien que le Roi noir soit confiné dans un coin.

### Exemple 29



Dans cette position, où les Noirs ont un pion, les Blancs gagnent qu'ils soient au trait ou non. Ainsi :

1. ♖g6 h4

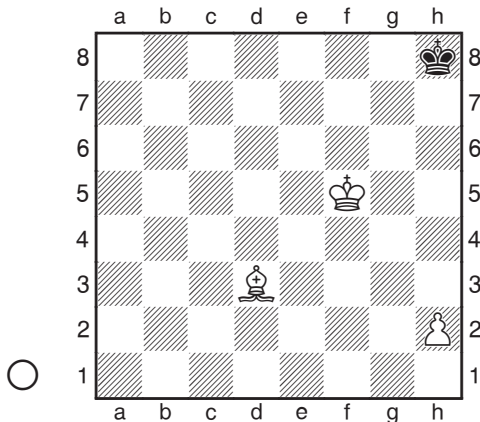
Les Blancs ne peuvent prendre le pion, car la partie serait nulle, comme on l'a vu.

2. ♖e5 h3 3. ♖c6 h2 4. ♖b5 h1 ♔ 5. ♖c7#

La raison de cette particularité échiquéenne est évidente. *Avec les deux Cavaliers, les Blancs peuvent seulement faire pat, à moins que les Noirs aient un pion qu'ils puissent déplacer.*

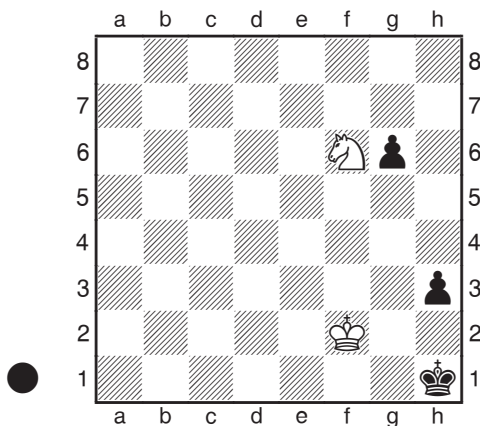
### Exemple 30

Les Blancs, bien qu'ils aient Fou et pion de plus, ne peuvent gagner la position suivante :



La plus grande faiblesse du Fou, c'est qu'il est totalement inutile quand la case de promotion du pion est d'une couleur différente de la sienne et que le Roi ennemi est en face du pion. Tout ce que les Noirs ont à faire est de bouger leur Roi sans s'éloigner du coin.

### Exemple 31



Dans cette position, les Blancs gagnent avec

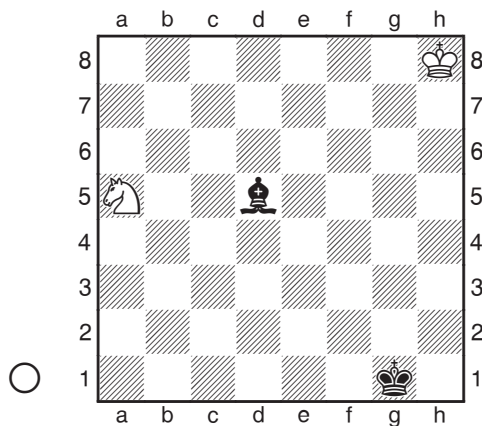
ou sans le trait. Prenons la variante la plus difficile :

1...♔h2 2.♖g4+ ♔h1 3.♖f1 g5 4.♖f2 h2 5.♗e3 g4 6.♗f1 g3+ 7.♗xg3# mat.

Maintenant qu'on a vu ces cas exceptionnels, on peut analyser les mérites respectifs et la valeur relative du Cavalier et du Fou.

Les amateurs estiment habituellement que le Cavalier est la plus forte des deux pièces, la principale raison à cela étant que, contrairement au Fou, il peut commander des cases noires ou des cases blanches. Toutefois, on omet souvent de tenir compte de ce qu'à tout moment, le Cavalier ne peut choisir qu'une seule couleur. Amener un Cavalier d'un flanc à l'autre prend beaucoup plus de temps que pour un Fou. Enfin, comme dans l'exemple suivant, un Fou peut tenir un Cavalier en échec, exploit dont le Cavalier est incapable vis-à-vis d'un Fou.

### Exemple 32

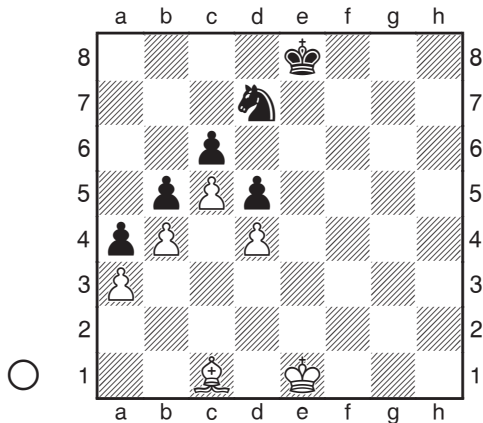


Plus le joueur est faible, plus il considère le Cavalier comme redoutable, mais au fur et à mesure qu'il progresse la valeur du Fou lui

semble plus évidente, ce qui entraîne naturellement, ou devrait entraîner, une diminution correspondante dans la valeur qu'il accorde au Cavalier par rapport au Fou. Sur ce thème, et sur de nombreux autres thèmes, les maîtres actuels surclassent nettement les maîtres des générations précédentes. Alors qu'il y a peu encore certains parmi les meilleurs d'entre eux, comme Pillsbury et Tchigorine, préféraient les Cavaliers aux Fous, on aura du mal à trouver un maître actuel qui ne serait pas complètement d'accord avec les déclarations ci-dessus.

### Exemple 33

Voici le seul cas où un Cavalier est plus fort qu'un Fou.



Il s'agit d'une position dite « bloquée », avec tous les pions sur une seule aile. (S'il y avait des pions sur les deux ailes, il n'y aurait aucun avantage à posséder un Cavalier.) Dans cette position les Noirs ont d'excellentes chances de gain. Le fait que tous les pions des Blancs soient sur des cases de la couleur de leur Fou accroît naturellement la faiblesse de leur position. Les joueurs commettent souvent cette faute. D'une

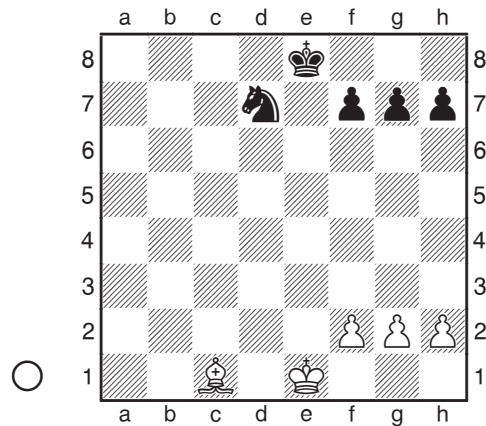
façon générale, la bonne procédure dans une finale consiste à placer vos pions sur des cases de couleur opposée à celle de votre propre Fou. Quand vos pions sont situés sur des cases de même couleur que votre Fou, ils limitent l'action de ce dernier, ce qui diminue de facto sa valeur puisqu'on peut souvent mesurer la force d'une pièce au nombre de cases qu'elle contrôle. Puisqu'on traite ce sujet, j'attire votre attention sur le fait qu'il est généralement préférable de placer vos pions sur des cases de même couleur que celle du Fou adverse, surtout s'il s'agit de pions passés appuyés par le Roi. Ces principes peuvent donc être énoncés ainsi :

*Quand l'adversaire a un Fou, gardez vos pions sur des cases de même couleur que celles du Fou ennemi.*

*Quand vous avez un Fou, gardez vos pions sur des cases de couleur opposée à celles de votre Fou, et ce que l'adversaire ait un Fou ou non.*

Il est clair qu'il faut parfois faire des entorses à ces principes pour obéir aux exigences de la position.

### Exemple 34

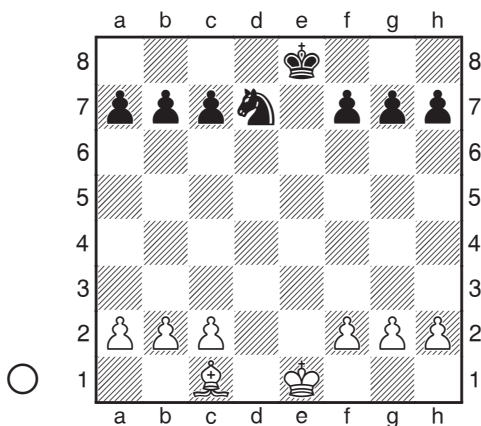


Dans cette position, les pions sont situés sur

la même aile, et il n'y a pas d'avantage particulier à posséder un Cavalier ou un Fou. La partie se terminera certainement par la nullité.

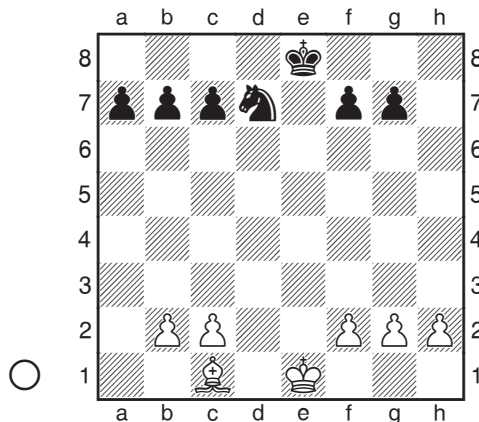
### Exemple 35

Prenons maintenant la position précédente, et plaçons des pions sur chaque aile de façon à ce qu'il y ait trois pions de chaque côté de l'échiquier.



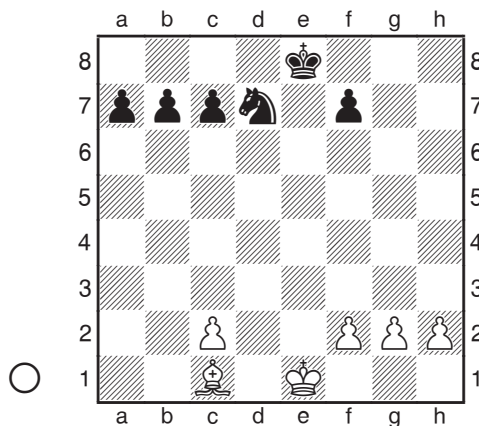
Il vaut maintenant mieux avoir le Fou, bien que la position, si elle est bien jouée, doive s'achever par la nullité. L'avantage de posséder le Fou tient autant au fait qu'il peut contrôler de loin les deux côtés de l'échiquier à partir d'une position centrale qu'à sa faculté de se rendre rapidement d'une aile à l'autre.

### Exemple 36



Dans cette position, la possession du Fou constitue un avantage indiscutable, car, bien que chaque joueur ait un nombre égal de pions, ces derniers sont disposés de façon asymétrique sur l'échiquier. Les Blancs ont ainsi trois pions contre deux à l'aile roi, tandis que les Noirs ont une majorité de trois contre deux à l'aile dame. Par un jeu correct, la partie doit quand même être nulle, mais les Blancs disposent toutefois de chances un peu supérieures.

### Exemple 37

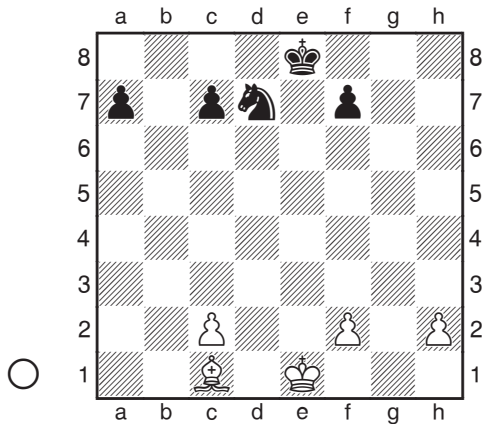


Voici une position où la possession du Fou

représente un net avantage, car non seulement il y a des pions des deux côtés de l'échiquier, mais chaque camp possède aussi un pion passé (le pion h pour les Blancs et le pion a pour les Noirs). Les Noirs devraient avoir beaucoup de mal à annuler cette position, pour autant d'ailleurs qu'ils puissent y parvenir.

**Exemple 38**

Les Noirs auraient une fois encore les plus grandes difficultés à annuler cette position.



Le lecteur devrait étudier consciencieusement ces situations. J'espère que les nombreux exemples l'aideront à apprécier, à leur juste valeur, les mérites relatifs du Cavalier et du Fou. Pour ce qui est de la façon générale d'opérer, rien ne remplacera un professeur ou l'expérience pratique. Je dirai toutefois que, généralement parlant, la bonne procédure dans ces finales, comme dans toutes les finales semblables, est : l'avance du Roi vers le centre ou en direction des pions passés ou susceptibles d'être attaqués, et l'avance rapide du ou des pion(s) passé(s) pour autant qu'elle soit compatible avec leur sécurité.

Donner une ligne de jeu précise serait de la

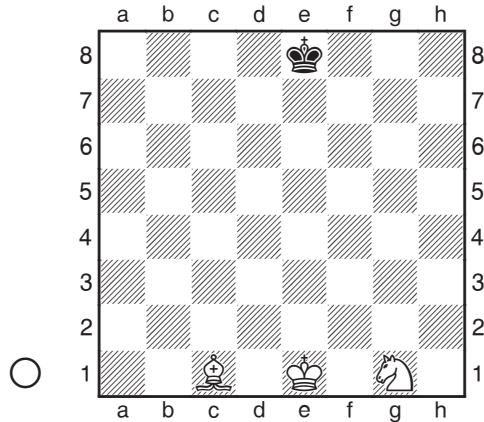
folie. Chaque finale est différente et requiert un traitement différent selon ce que l'adversaire se propose de jouer. Ce qui comptera, c'est le calcul, la visualisation des positions à venir.

**15. Comment mater avec un Cavalier et un Fou**

Avant de revenir au milieu de jeu et aux ouvertures, voyons maintenant comment mater avec Cavalier et Fou, puis comment gagner avec une Dame contre une Tour.

*Avec un Cavalier et un Fou, on ne peut mater que dans les coins de la couleur du Fou.*

**Exemple 39**



Dans cet exemple, il faut mater en a1 ou en h8. La finale peut être divisée en deux parties. La première consiste à repousser le Roi adverse à la bande. On peut commencer, ainsi qu'on le fait généralement dans ces cas-là, par avancer le Roi vers le centre de l'échiquier :

1. ♖e2 ♔d7

Les Noirs, pour rendre la tâche plus difficile, se dirigent vers un coin de case blanche :

2. ♔d3 ♖c6 3. ♙f4 ♔d5 4. ♗e2 ♖c5 5. ♗c3 ♖b4