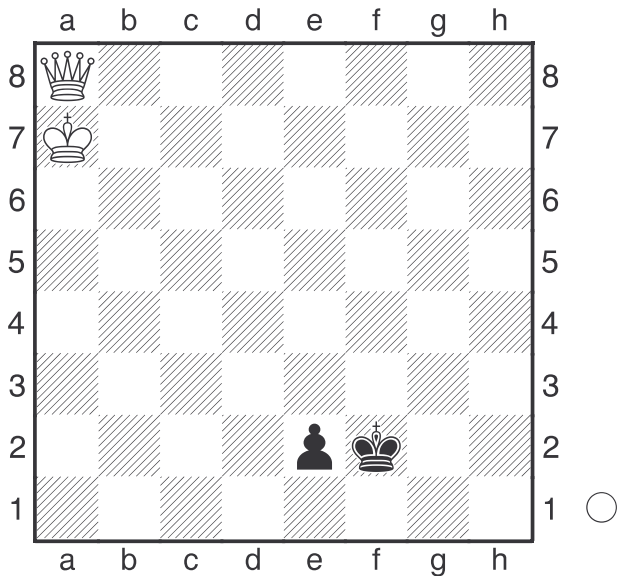


### Finale de dames 1

[,YB]

Diagramme



Les blancs jouent et gagnent

Les blancs pour gagner le pion ont besoin du roi et de la dame. Or il est paraît bien difficile d'amener le roi blanc vers le pion puisque celui-ci menace de faire dame en un seul coup.

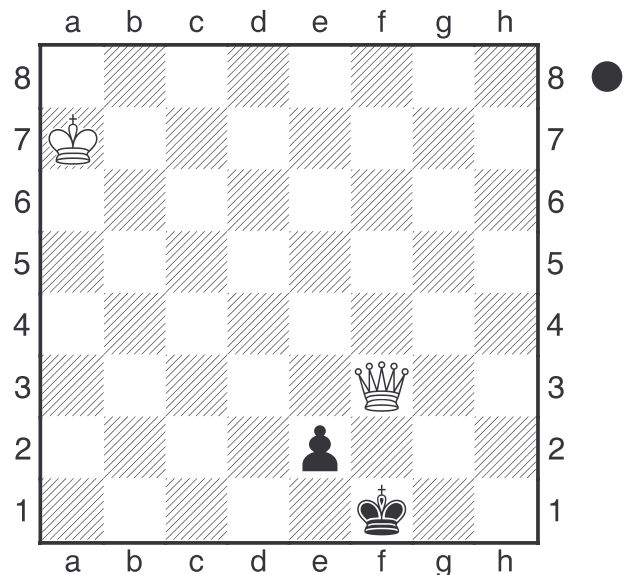
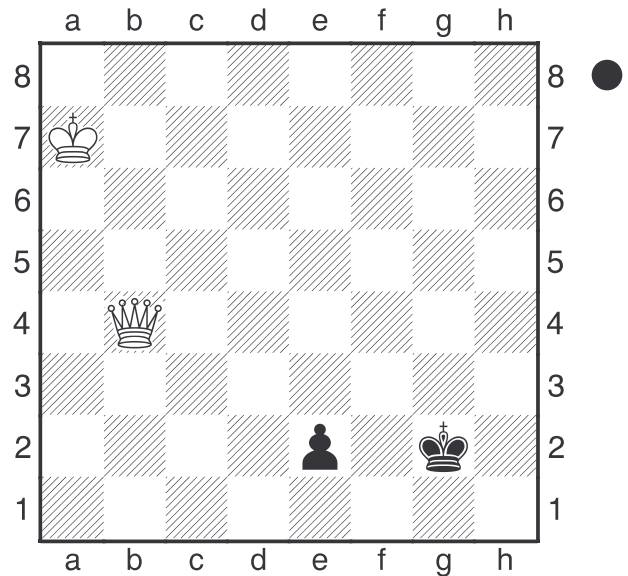
La dame doit donc soit se placer en e1, soit obliger le roi noir à se rendre sur cette case pour empêcher la promotion (transformation) du pion et permettre ainsi au roi blanc de se diriger vers le pion.

Le plan des blancs est donc de faire tout le temps échec (sinon le pion se transforme) et d'avancer leur roi lorsque le roi adverse est en e1. Pour gagner, les blancs doivent obtenir la position du cinquième coup et donc diriger leur dame vers la case f3 en ne faisant que des échecs ou en bloquant la xase de promotion du pion. **1.Df8+ Rg2 2.Db4**  
Diagramme

(Diagramme)

La dame menace de se rendre en e1 tout en gagnant de l'espace pour obtenir la position clé qui va les faire gagner (diagramme suivant) **Rf2 3.Df4+ Rg2 4.De3 Rf1 5.Df3+**  
Diagramme

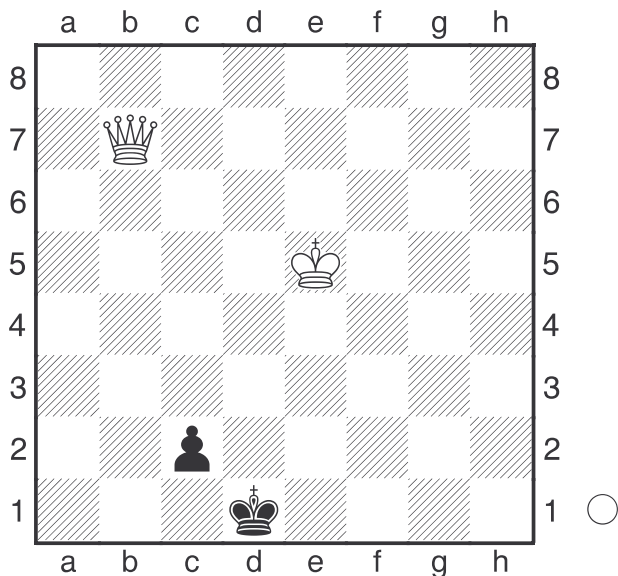
C'est la position que les blancs voulaient obtenir. Ils font une fourchette : ils attaquent le roi et le pion. Le roi devant rester protéger le pion, il est obligé de se mettre devant lui,



perdant la seule menace qui empêchait le roi blanc d'avancer. **Re1 6.Rb6 Rd2**  
La nouvelle case clé vers laquelle les blancs doivent se diriger est d3 pour retrouver la même "fourchette" que précédemment et ainsi obliger le roi noir à se placer devant le pion noir. **7.Df2 Rd1 8.Dd4+ Rc2 9.De3 Rd1 10.Dd3+ Re1 11.Rc5 Rf2 12.Dd2 Rf1 13.Df4+ Rg2 14.De3 Rf1 15.Df3+ Re1 16.Rd4 Rd2 17.Dc3+** La présence du roi blanc permet de gagner du temps en "s'appuyant" sur lui. **Rd1 18.Dd3+ Re1 19.Re3 Rf1 20.Dxe2+ Rg1 21.Rf3 Rh1 22.Dg2#**

□ **Finale de Dame 2**  
 ■ **Positions de nulle**  
 avec les pions c et f.  
 [,YB]

Diagramme

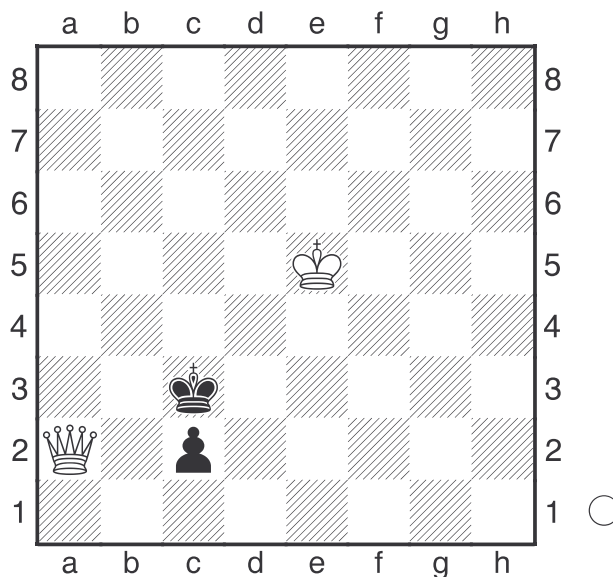


Les blancs jouent. Quel est le résultat de la partie ?

Les positions avec un pion c ou f offrent de grandes chances de match nul au camp défenseur. En effet le roi de celui-ci peut se rendre dans le coin de l'échiquier (a1, a8, h1, h8) et si la dame prend le pion c ou f, il y a pat. Cette défense améliore sensiblement la résistance du défenseur. **1.Dd5+** [ 1.Db3 L'idée de ce coup est d'empêcher le roi de se rendre en a1. Rd2 ( 1...Rc1 2.Rd4±) 2.Da2 La dame se rend en a2 au lieu de b2 pour garder un temps après la transformation du pion c en dame, ce qui peut lui permettre d'amener le roi a temps pour menacer mat dans certaines variantes. Rc3 L'objectif est de gêner l'arrivée du roi blanc vers la zone cruciale. C'est la seule possibilité de bloquer la menace de mat qui survient après 2) --- - Rd1

La position est nulle (à retenir) ( 2...Rd1 3.Rd4 c1D 4.Rd3±) 3.Da1+ Rd2 4.Db2 Rd1=] **1...Re1** [ 1...Re2 2.Da2 Il est également possible de jouer 2) Dc4 Rd1 ( 2...Rd3 3.Db2 Pour empêcher Rc3 Rd2 4.Rd4 Rd1 5.Rd3) 3.Rd4 c1D 4.Rd3±; 1...Rc1 2.Da2 Rd2 3.Rd4 Rd1 4.Rc3 ( 4.Rd3 c1C+=) 4...c1D+ 5.Rd3±] **2.Dc4** [ 2.Da5+ Rd1 3.Da4 Rd2 4.Da2 Rc3=

Diagramme



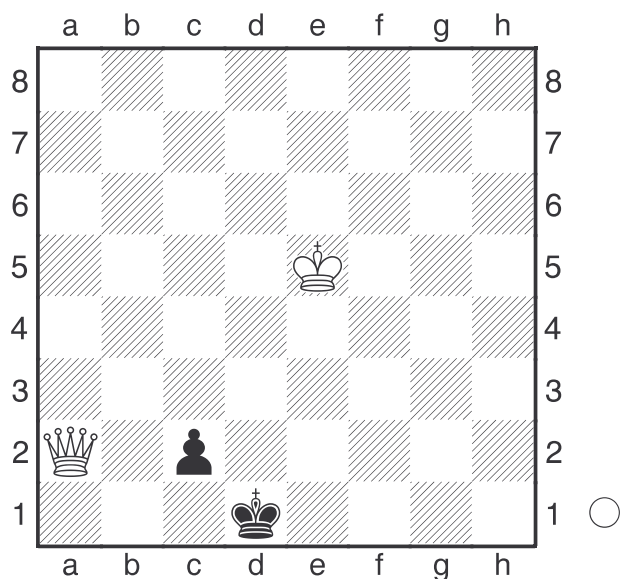
C'est une position de nulle théorique qu'il faut retenir. ] **2...Rd1 3.Dd3+ Rc1 4.Rd4 Rb2 5.De2** [ 5.Dd2 Rb1= ( 5...Ra1 6.Dc1+ Ra2 7.Dxc2+ )] **5...Ra1 6.Dd2** [ 6.Rc3 c1D+ 7.Rb3 Db1+= ] **6...Rb1=** Avec les pions c et f, lorsqu'il y a au moins deux cases de distance entre le roi du camp attaquant et le pion du camp défenseur, les chances de nulle sont fortes.

**dame-pion 3**  
 [,YB]

Diagramme

(Diagramme)

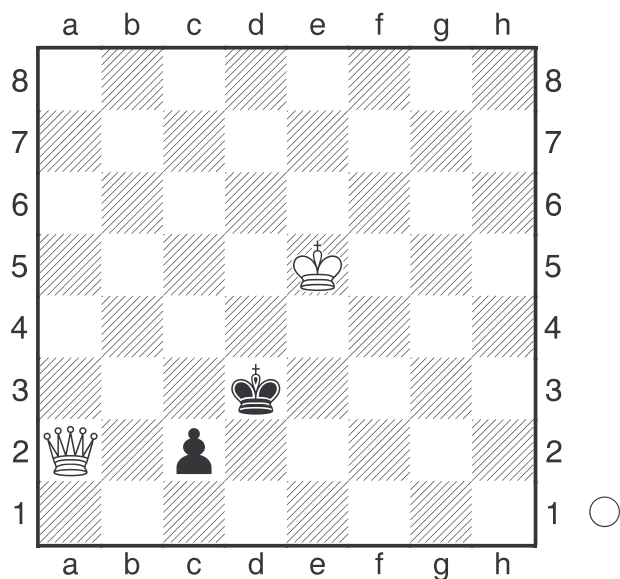
Les blancs jouent et gagnent. **1.Rd4 c1D 2.Rd3** et les noirs ne peuvent pas éviter l'échec et mat.



**dame-pion 4**

[,YB]

Diagramme



Les blancs jouent et gagnent 1.Db2  
2.Rd4 Rd1 3.Rd3 c1D 4.De2#

Rd2

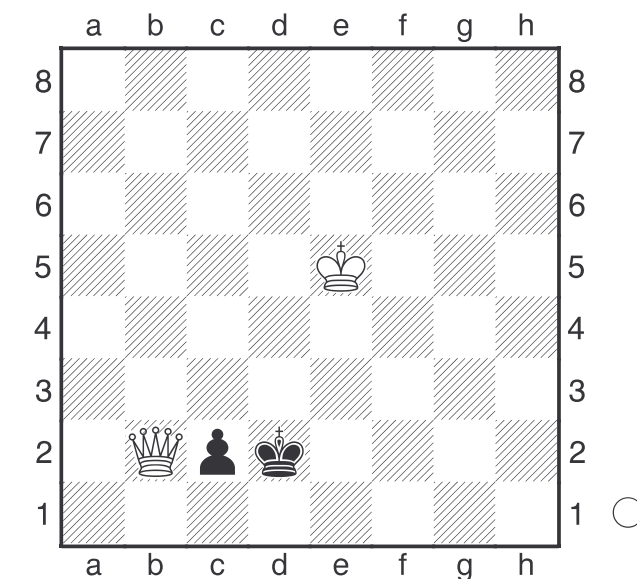
**dame-pion 5**

[,YB]

Diagramme

Les blancs jouent et gagnent 1.Rd4  
2.Rd3 c1D 3.De2#

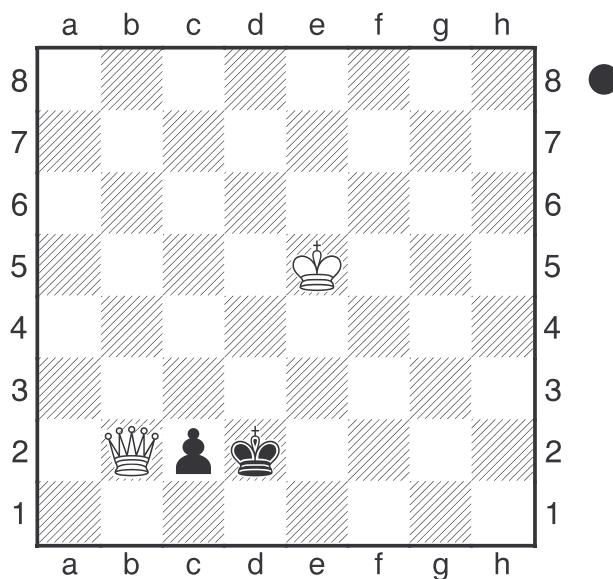
Rd1



**dame-pion 6**

[,YB]

Diagramme



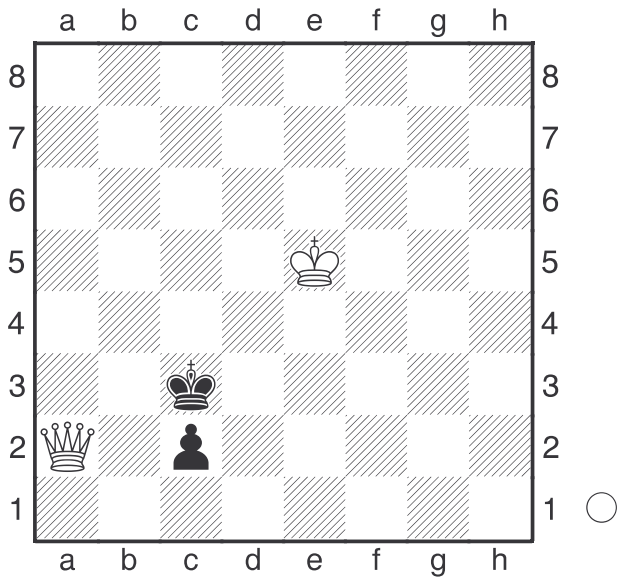
Les noirs jouent et font match nul. 1...Rd1  
Le roi blanc est trop loin et n'a pas le temps de venir essayer de menacer échec et mat.

**dame-pion 7**

[,YB]

Diagramme

Partie nulle (les blancs commencent) 1.Da1+  
Rd2 2.Db2 Rd1 3.Dd4+ Rc1 4.Rd5 Rb1  
5.Db4+ Ra1 6.Dc3+ Rb1 7.Db3+ Ra1  
8.Dxc2 pat. Une fois de plus le roi blanc est

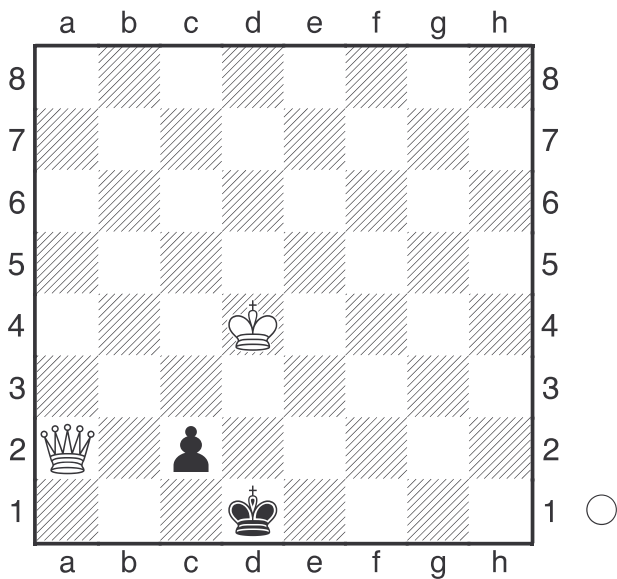


trop loin pour essayer de créer une quelconque menace de mat.

**dame-pion 8**

[,YB]

Diagramme



Les blancs jouent et gagnent **4.Rc3** [4.Rd3 c1C+ et la fourchette permet aux noirs de faire match nul.] **4...c1D+** **5.Rd3** et les noirs ne peuvent pas éviter le mat. **Dg5** **6.Dc2+** **Re1** **7.De2#**