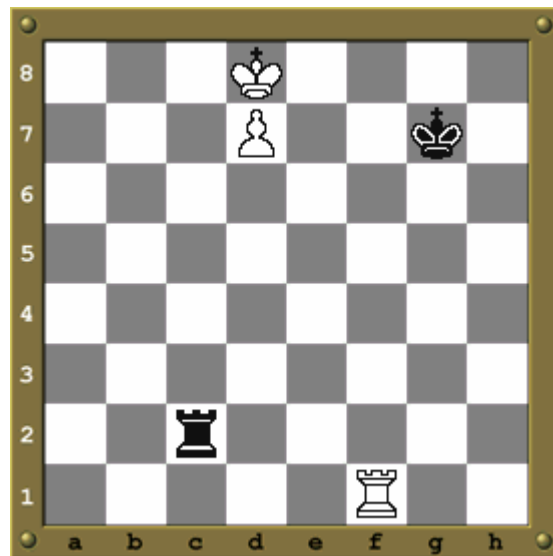


La position de Lucéna



La position de Lucéna (gain)

La position est gagnante car le roi noir est distant de deux cases du pion blanc.

Le Rd8 dès qu'il va bouger, va subir des échecs ;
Pour s'en protéger, les blancs vont se créer un abri
en plaçant la tour sur la quatrième rangée.

Ensuite, il suffit d'amener le roi sur la cinquième rangée,
permettant ainsi à la tour de s'interposer.

1) Tf4-Tc1
2) Re7-Te1+
3) Rd6-Td1+
4) Re6-Te1+
5) Rd5-Td1+
6) Td4 et le pion se transforme.

1) --- -Tc1 .

- Si 1) --- -Te2 2) Tc4 et le roi sortira par c2 à l'abri des échecs.

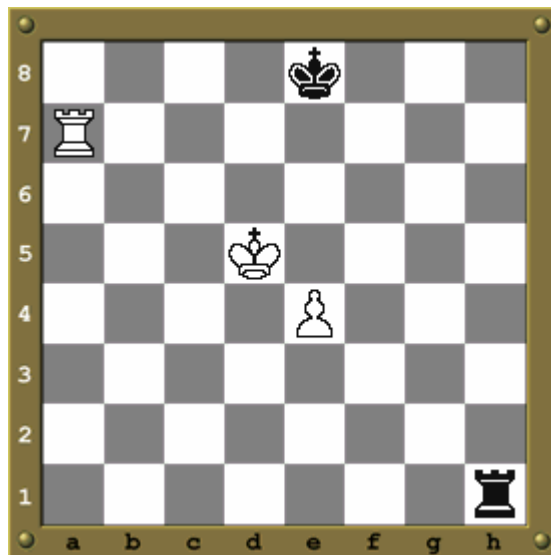
4) --- -Te1+ .

- Si 4) --- -Td2 5) Tf5-Td1 6) Td5 et les blancs gagnent.

La position de Philidor

Dans les finales de tours,
il existe quelques règles générales
qu'il faut respecter :

- * la meilleure position pour la tour,
des deux camps, est derrière le pion.
- * la meilleure place pour le roi qui défend
est devant le pion.
- * chaque camp doit essayer d'obliger le roi adverse
à rester le plus loin possible du pion,
en lui **coupant le passage**.



La position de Philidor
(match nul)

Pour faire match nul, les noirs doivent adopter
un plan en 3 étapes :

- Le roi blanc menace de se rendre sur la sixième rangée pour créer des menaces de mat. Les noirs doivent empêcher cette intrusion en interdisant la sixième rangée au roi adverse avec leur tour (Th6).
- Les blancs vont devoir avancer leur pion sur la sixième rangée pour permettre à leur roi d'avancer en se servant du pion comme bouclier. Pendant ce temps, les noirs doivent se contenter de coups d'attente.
- Une fois le pion blanc arrivé sur la sixième rangée, la tour noire va se rendre sur la première rangée pour faire un échec perpétuel.

1) --- -Th6
2) e5-Tg6
3) e6-Tg1
4) Rd6-Td1+
5) Re5-Te1+
6) Rf6-Tf1+

- 1) --- -Th6 . Les noirs commencent la première partie de leur plan et interdisent la sixième rangée au roi blanc pour éviter les menaces de mat. Essayer de faire un échec perpétuel tout de suite n'est pas bon car le roi dispose d'une position d'abri sur la colonne e.
- 2) e5 . Si les blancs veulent progresser, ils sont obligés d'avancer le pion.
- 2) --- -Tg6 . Les noirs attendent que le pion arrive en e6 pour ensuite se rendre sur la première rangée pour faire un échec perpétuel vertical car la position d'abri du roi sur la colonne e a disparu.
- 3) e6 . Les blancs peuvent essayer d'autres stratégies, en vain :
 - Si 3) Th7 (pour empêcher Th6) –Ta6 et la situation n'a pas changé.
 - Si 3) Tc7 (avec l'idée d'échanger les tours pour jouer la finale de tours)-Th6 4) Tc6-Txc6 5) Rxc6-Re7 et la partie est nulle car les noirs vont avoir l'opposition.
- 3) --- -Tg1 . Par contre, les noirs s'ils veulent faire match nul, sont obligés d'adopter le plan qui est indiqué ci-dessus.
 - Si 3) --- -Th6 4) Rd6 (menace Ta8 mat) –Rf8 5) Ta8+-Rg7 6) Rd7-Th1 (trop tard) 7) e7-Td1 8) Rc6 et les blancs vont revenir sur la tour, l'empêchant de faire l'échec perpétuel.
- 6) --- -Tf1+ . Les blancs ne peuvent pas échapper à l'échec et la partie est déclarée nulle car la partie ne peut pas se finir. Les blancs n'ont pas réussi à concrétiser leur avantage d'un pion de plus.