Les Bases de la
Finale de partie

Leçon 5

Finale de pions

Roi + 2 pions contre Roi + pion

FINALE ROI + Pion contre ROI + Pion
Quelques exemples pour maîtriser le sujet!

Exemple 17



Les blancs jouent et gagnent, les noirs jouent et annulent !

Regardons d'abord la tactique des blancs. **Ils s'aperçoivent qu'ils sont devant leur pion et qu'ils peuvent obtenir l'opposition** (Règle de Gain):

PLAN et TECHNIQUE **Quel coup doit-on jouer avec les Blancs ?**

1.e5! Ils ont gagné l'opposition avec ce coup !, mais faut-il encore éviter les erreurs de débutants
1…. Rg6
2.Rc6 Rg7 Attention que jouer après 2…. Rg5 ?
En tout cas pas 3.Rd6? (case minée) Car sur la réponse Rf5, le pion blanc est perdu !
Dans ce genre de position, il faut avant tout attaquer le pion par l'arrière, ainsi 3.Rd7! Oblige Rf5 (case minée) et maintenant 4.Rd6 les blancs gagnent le pion et la partie.
3.Rd6 Rf7
4.Rd7 (on garde l'opposition) Rf8
5.Rxe6 et la suite est connue

PLAN et TECHNIQUE

Regardons maintenant la tactique des noirs s'ils ont le trait. Ils auraient obtenu le nulle par:

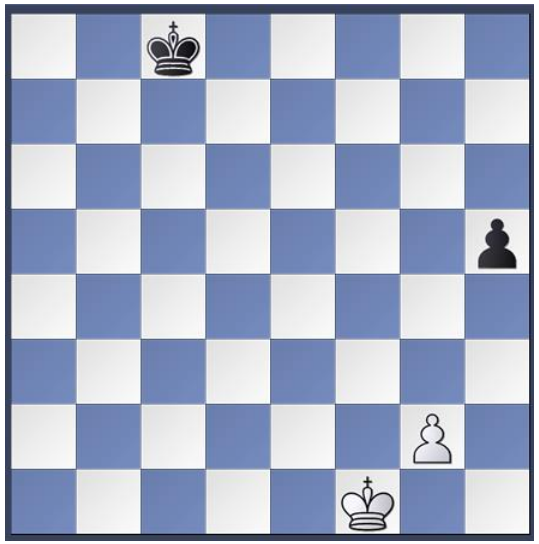
Quel coup doit-on jouer avec les Noirs ?

1…. e5! Ils ont gagné l'opposition avec ce coup !
2.Rc6 Rg6
3.Rd6 Rf6
4.Rd5 Rf7
5.Rxe5 Les Noirs perdent leur pion, mais
5…. Re7 obtiennent l'opposition et la nulle !

FINALE ROI + Pion(s) contre ROI + Pion(s)

Quelques exemples pour maîtriser le sujet!

Exemple 18



Blancs jouent ? Et gagnent

PLAN et TECHNIQUE **Quel coup doit-on jouer avec les Blancs ?**

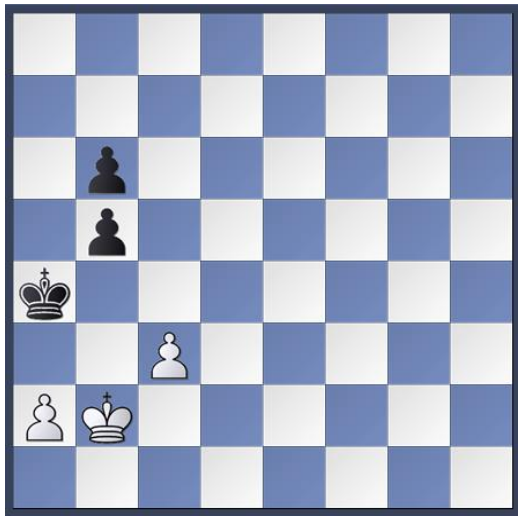
1.Rf2! sur Rg1? Rd7 et le roi noir peut venir défendre son pion = nulle **Comment continuer pour Noirs ?**

1…. h4! pour bloquer le Roi et pour annuler s'il y a échange de pion en colonne h ! **Comment continuer ?**

2.Rg1!! le naturel 2.Rf3? Est réfuté par h3!, puis si gxh3, le roi arrive en h8 et assure la nulle
ou 3.g4 Rd7 4.Rg3 Re6 5.Rxh3 Rf6 6.Rh4 Rg6 7.g5 Rh7 8.Rh5 Rg7 9.g6 Rg8 (opposition atteinte) 10.Rh6 Rh8 11.g7+ Rg8 12.Rg6 nulle

2…. h3!
3.g3 Rd7
4.Rh2 Re6
5.Rxh3 Rf5
6.Rh4 Rg6
7.Rg4 1-0 car les Blancs ont obtenu l'opposition devant le pion

Exemple 19



Noirs jouent ? Et annulent

PLAN et TECHNIQUE **Quel 1er coup ? Démarche: Quels coups possibles et les conséquences** **Ra5 ou b4**

1…. b4! Et pas 1….Ra5 car après Rb3 le pion noirs b5 est perdu

2.c4 b3! Si … Ra5? Perd 3.Rb3 Ra6 4.Rxb4 Ra7 5.Rb5 Rb7 6.a3! Rc7 7.Ra6 Rc6 8.a4! Rc7 9.Ra7 Rc6 10.Rb8! 1-0

3.a3 Si axb3 Rb4 suivi de 4…. b5 =

3…. Ra5
4.Rxb3 Ra6
5.Rb4

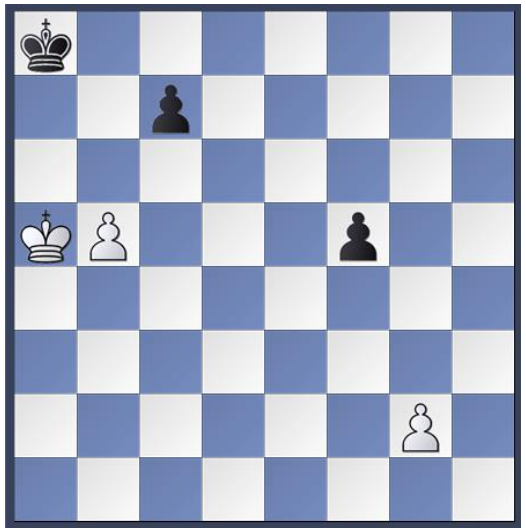


Comment continuer ?

Il faut calculer les cases possibles du Roi adverse pour ensuite obtenir l'opposition !
Rb7 ? ou Ra7 ? Car b7 perd immédiatement
5…. Ra7! Si 5…. Rb7?? 6.Rb5 opposition 1-0
6.Rb5 Rb7
7.a4 Rc7 si …. Ra7?? 8.a5! 1-0
8.Ra6 Rc6
9.Ra7 Rc7!
10.Ra8 Rc8 nulle

FINALE ROI + Pion(s) contre ROI + Pion(s)
Quelques exemples pour maîtriser le sujet!

Exemple 20



Blancs jouent ? Et gagnent

PLAN et TECHNIQUE **Quel 1er coup ? Démarche: Quels coups possibles et les conséquences** **b6, Ra6 ou g3**

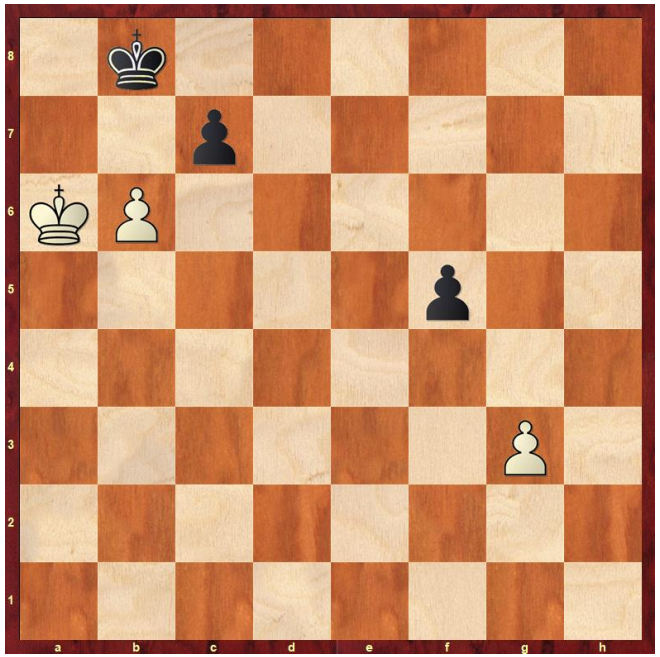
1.Ra6! et pas 1.b6 Rb7 nulle ni 1.g3 Ra7 (opposition, nulle)

1.... Rb8 si f4 2.b6! Et on va prendre les deux pions Noirs **Comment continuer ?**

2.g3! là aussi b6 ne va pas car 2.b6? Rc8! 3.b7+ Rb8 4.g3 c5 5.Rb5 Rxb7 6.Rxc5 Rc7 7.Rd5 f4! 8.gxf4 Rd7 et Les Noirs ont l'opposition et annulent

2.... Ra8 ne va pas Rc8 3.Ra7 Rd8 4.Rb8! opposition Rd7 5.Rb7 Rd8 6.Rc6 Rc8 7.Rd5 Rb7 8.Re5 Rb6 9.Rxf5 Rxb5 10.g4 c5 11.g5 c4 12.Re4! Rb4 13.g6 c3 14.Rd3! Rb3 15.g7 c2 16.g8D 1-0

3.b6 Rb8 (**voir diagramme**)



Comment continuer ?

Démarche: Quels coups possibles et les conséquences **bxc7, b7 ou Rb5**

4.Rb5! Rb7 et pas 4.b7 c5 5.Rc5 Rxb7 6.Rxc5 Rc7 7.Rd5 f4 8.gxf4 Rd7 =
ni 4.bxc7 Rxc7 5.Rb5 Rd6 6.Rc4 Re6 7.Rd4 Rf6 8.Re3 Re5 =

5.bxc7 Rxc7

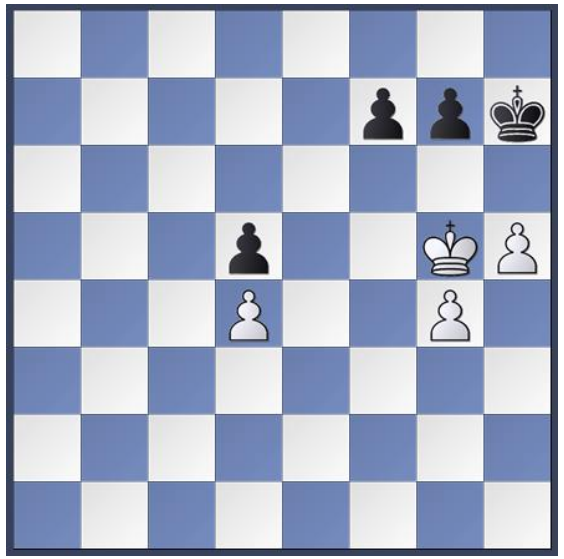
6.Rc5 Rd7

7.Rd5 Les blancs ont l'opposition,
ils prennent le pion et vont faire Dame 1-0

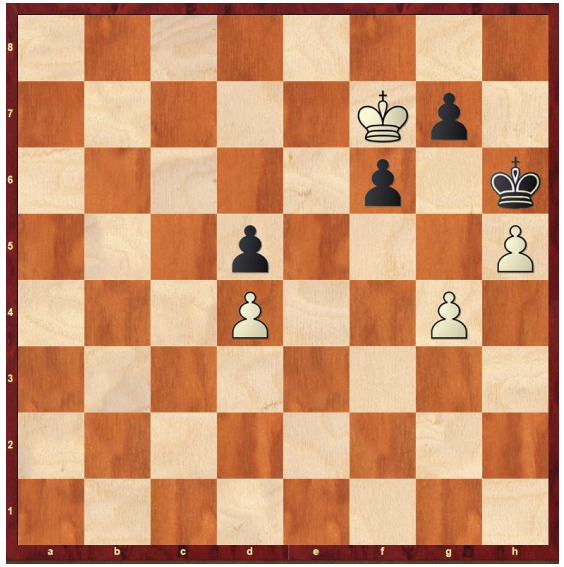
FINALE ROI + Pion(s) contre ROI + Pion(s)

Quelques exemples pour maîtriser le sujet!

Exemple 21



Blancs jouent ? Et gagnent



PLAN et TECHNIQUE **Quel coup doit-on jouer avec les Blancs ?** **Rh4, Rf5, Rf4 ou h6**

Ne permettant pas de gagner :

1.Rh4? g6! 2.Rg5 Rg7! 3.Rf4 f6! nulle

1.Rf5? Rh6

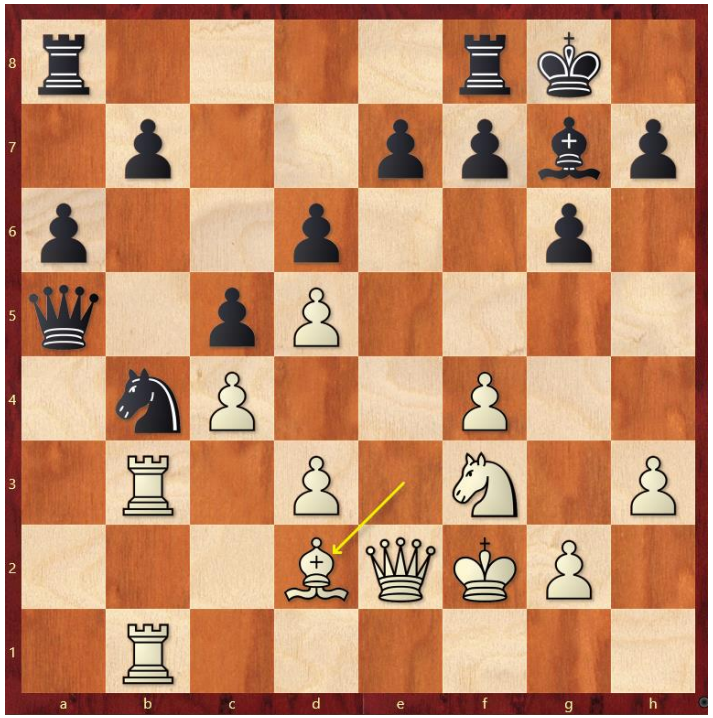
2a.Re5 Rg5 3.Rxd5 Rxg4 nulle

2b.Rf4 g6 3.hxg Rxg 4.Re5 Rg5 5. Rxd5 Rxg4 nulle

1.Rf4!! Rh6
2.Rf5 f6
3.Re6 Rg5
4.Rf7 Rh6 Si 4…. Rxg4 5.Rxg7 Rxh5 6.Rxf6 1-0
(**voir diagramme**)

Que faire ? principe de triangulation !

5.Re7 et non 5.Re8 g6
5…. Rg5
6.Rf8 Rh6 si 6…. g6 7.Rg7! 1-0
7.Rf7 Rh7
8.Re6 Rh6
9.Rxd5 1-0



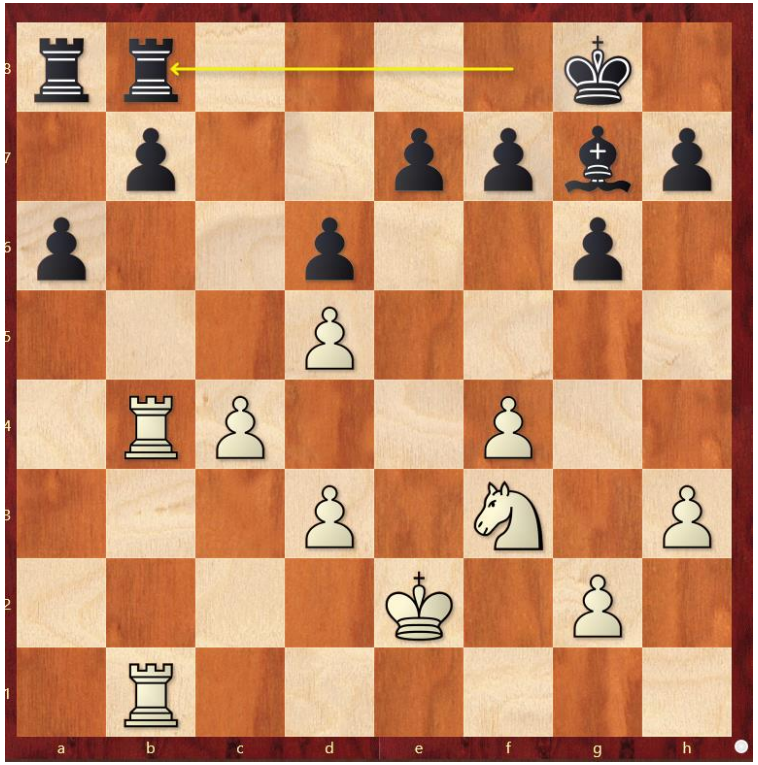
Abbet – Ghost

½ finale de la coupe 2026
Position après 22 coups
Les Noirs viennent de gagner un 2ème pion en a5. Les Blancs ont joué Fd2 pour essayer de récupérer un pion en b4.

C'est aux Noirs à jouer, **que joueriez-vous ?**
ils peuvent gagner facilement en jouant 22… b5!,
Mais, fort de leurs 2 pions d'avance, ils veulent simplifier et jouent 22…. Da2??

Mon Plan était d'échanger en b4, de récupérer déjà 1 pion sur les 2 de retard, puis de mettre mes forces sur le pion a des Blancs afin déjà d'égaliser, puis d'espérer gagner avec ma majorité de pion sur l'aile-Dame (d3, c4 et d5).

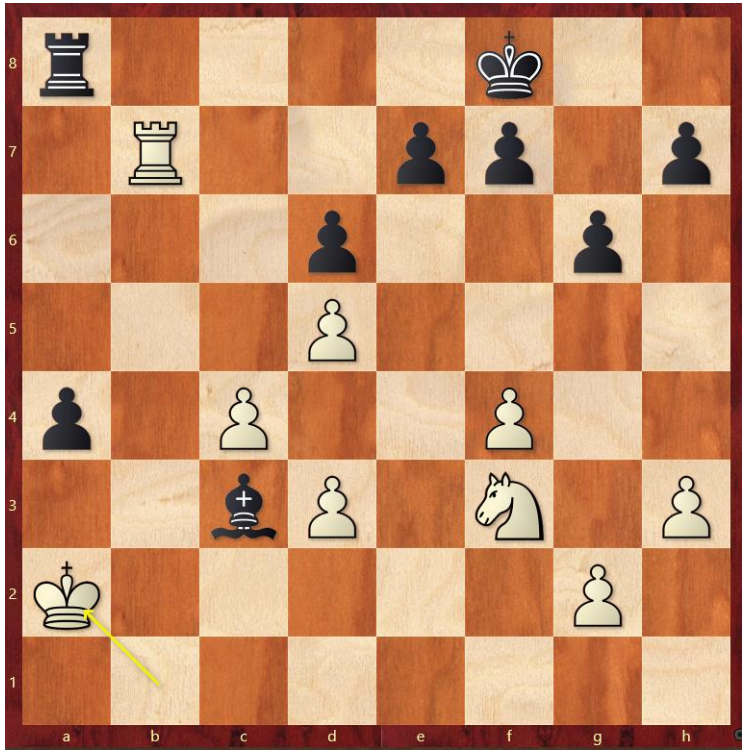
22…. Da2? [-0.41] léger avantage pour les Noirs car ils ont 2 pions d'avance
23.Fxb4 Dxe2+
24.Rxe2 cxb4
25.Txb4 Tfb8 Sur 25…. b5 on continue et on égalise par 26.cxb5 axb5 27.Re3 Tfc8 28.Txb5 =
(voir diagramme)



Constat
Mon adversaire me donne un pion pour simplifier et espérer pouvoir promouvoir le pion a

Mon Plan n'avait pas changer, je devais m'assurer que la prise du pion b était possible sans risque. Or c'était le cas en échangeant en b7, je pouvais revenir en b3 pour bloquer le pion. Puis ramener le Roi et éventuellement le cavalier pour prendre le pion a !

Je continue dans cette voie en jouant :
26.Txb7 Txb7
27.Txb7 Rf8 (a5 était meilleur 28.d4! a4 29.Tb2 égalisait, mais il a eut peur de perdre le pion e7)
28.Rd2 a5 Il faut vite ramener le Roi sur le champ de bataille
29.Rc2! a4
30.Rb1 Fc3 (30…a3= mérite examen. 0.01/27 31.Ra2 Fb2)
31.Ra2! **(voir diagramme)**



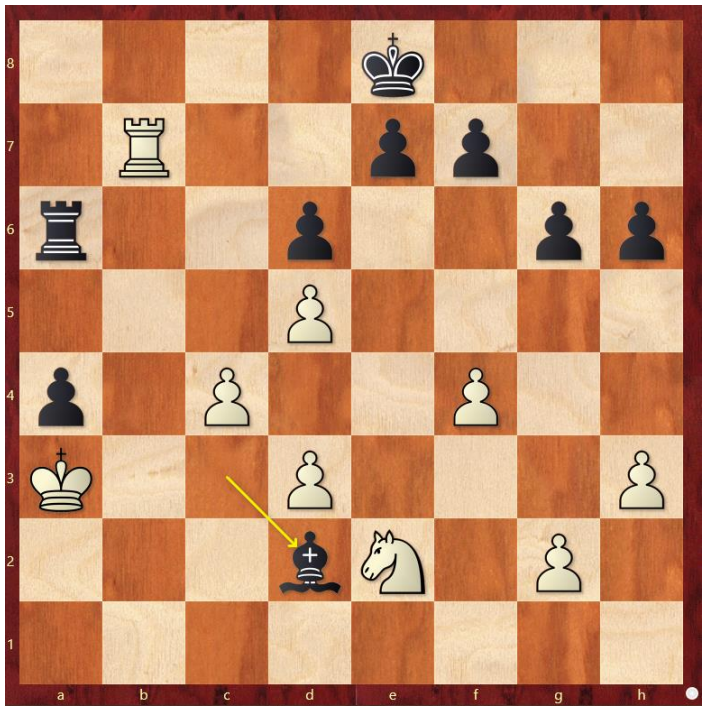
Au 22ème coup, j'avais élaboré le plan suivant :

- **échanger en b4,**
- **récupérer déjà 1 pion sur les 2 de retard, puis de mettre mes forces sur le pion a des Blancs afin déjà d'égaliser,**
- **puis espérer gagner avec ma majorité de pion sur l'aile-Dame.**

Constat : J'étais perdant au 22ème coup, j'ai maintenant égalisé au 30ème coup (bonne opération de faite)
Je dois maintenant me battre pour récupérer, sans dommage le pion a à l'aide de mes pièces. Je bénéficie du fait que le Roi des Noirs est très éloigné de la zone de combat (colonne a) alors que mon Roi a passé de f2 à a2 !

Mon Plan n'avait pas changer. Je devais trouver la combinaison qui me permettait de prendre le pion a

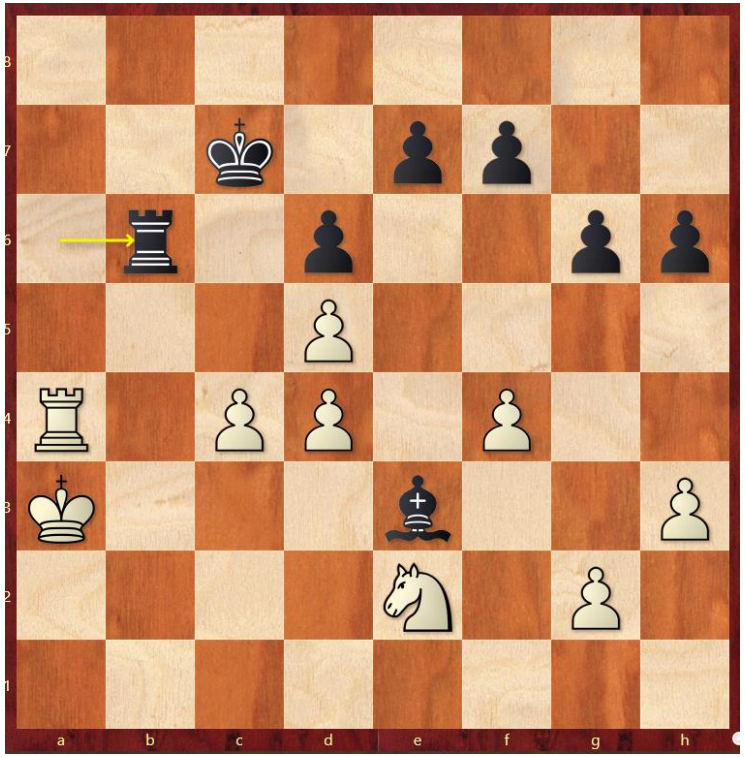
31…. Ta6? Une nouvelle erreur de mon adversaire qui devait au moins essayer de jouer a3 et Fb2, mais j'avais prévu alors de jouer Tb3, puis Ce1 et Cc2 avant la prise de a3 dernière menace importante des Noirs
32.Ra3 h6 Il a peur de Cg5 suivi de Ce4
33.Cg1 Re8 33...Fd4= assure la nulle 34.Ce2 Fc5+ 35.Ra2 Fe3
34.Ce2 Fd2 [1.35] l'ordinateur me donne une bonne avance, mais il faut encore concrétiser. (**voir diagramme**)



Constat
Mon adversaire ne trouve pas les meilleurs coups et j'ai de bonne chance maintenant de gagner le pion a

Mon Plan est d'éloigner le Fd2, de l'empêcher de venir en c5, puis d'attaquer et de prendre le pion a

Je continue dans cette voie en jouant :
35.Tb2 Fe3
36.d4 (pour bloquer la case c5 au Fou) **Rd8** (trop tard le Roi n'arrivera pas à temps)
37.Tb4 Rc7
38.Txa4 Tb6 [1.29] la deuxième étape du plan a marché
(**voir diagramme**)



Au 22ème coup, j'avais élaboré le plan suivant :

- **échanger en b4,**
- **récupérer déjà 1 pion sur les 2 de retard, puis de mettre mes forces sur le pion a des Blancs afin déjà d'égaliser,**
- **puis espérer gagner avec ma majorité de pion sur l'aile-Dame.**

Constat

J'ai un pion de plus, un cheval qui tient toute l'aile-Dame et des possibilités d'avoir un pion passé en colonne c

Mon Plan : ne pas permettre à la Tour Noirs de pénétrer sur la colonne b car je risque ensuite d'être vulnérable, puis préparer la poussée du pion c4 en c5

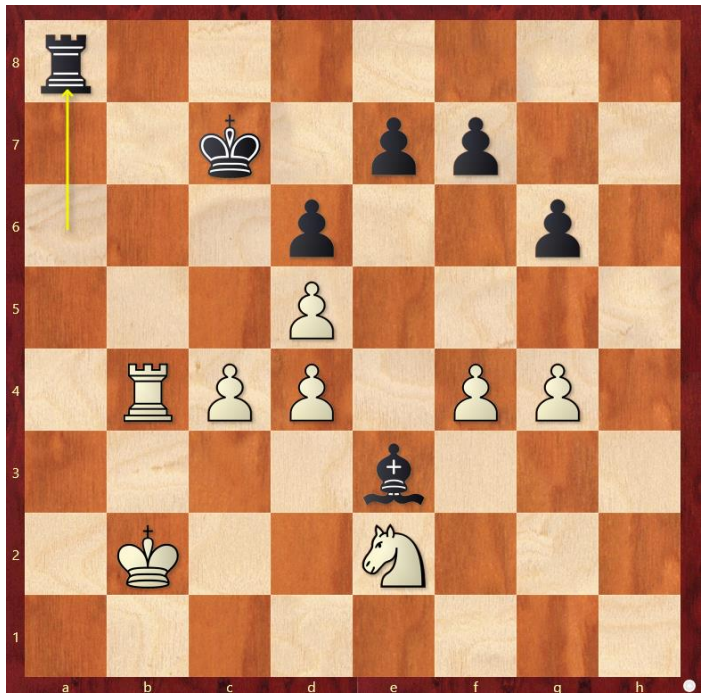
Je continue dans cette voie en jouant :

39.Tb4 Ta6+

40.Rb2 h5 Les Noirs ne peuvent maintenant plus pénétrer sur la colonne a et recherchent un contre-jeu sur l'aile-Roi en ouvrant une colonne pour leur tour

41.g4 hxg4

42.hxg4 Ta8 [1.56 l'ordinateur me donne maintenant un avantage presque décisif] (**voir diagramme**)



Constat

Mon adversaire veut contre-attaquer sur l'Aile-Roi, il faut donc ramener la Tour car après Th8 et Th2 il y a de gros risque sur le Roi des Blancs.

Mon Plan est d'attaquer le Fou qui n'a pas beaucoup de cases, de sécuriser l'Aile-Roi et d'amener mon Roi vers c5 pour aider le pion à avancer

43.Tb3 Ff2

44.Tf3 Fe1

45.f5 gxf5

46.gxf5 46.Txf5+– était encore mieux. On fatigue en fin de partie et on ne trouve pas toujours les meilleurs coups [2.07]

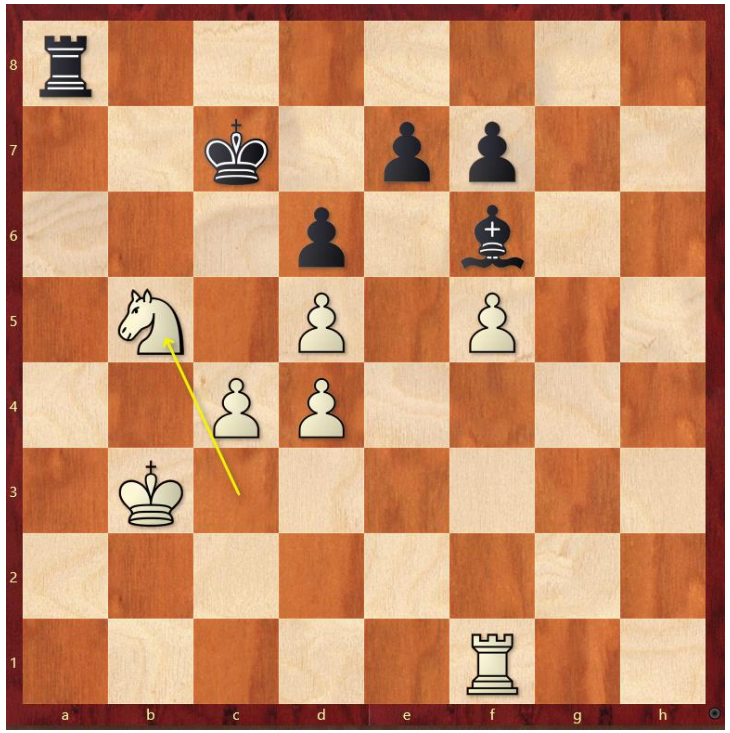
46...Ta4

47.Tf1 Fh4

48.Rb3 Ta8

49.Cc3 Ff6

50.Cb5+ (voir diagramme)



Au 22ème coup, j'avais élaboré le plan suivant :

- **échanger en b4,**
- **récupérer déjà 1 pion sur les 2 de retard, puis de mettre mes forces sur le pion a des Blancs afin déjà d'égaliser,**
- **puis espérer gagner avec ma majorité de pion sur l'aile-Dame.**

Constat

J'ai un pion de plus, un cheval très actif et toujours la possibilité de faire passer le pion c qui est maintenant soutenu par le Roi. Mon pion f bloque également la poussée de e6 et ma tour empêche la pénétration de la Ta8 en colonne a

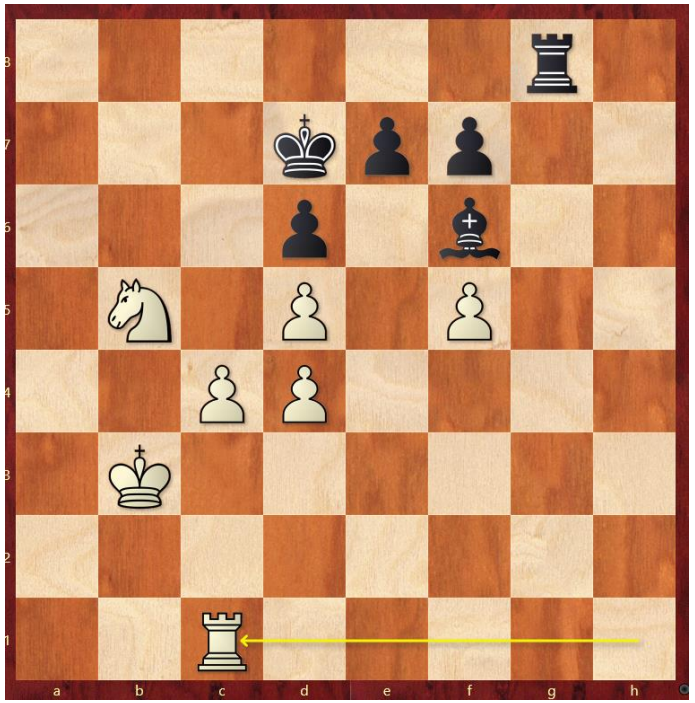
Mon Plan : ne pas permettre à la Tour Noirs de pénétrer sur la colonne a et préparer la poussée du pion c4 en c5

Je continue dans cette voie. Les Noirs jouent :

50…. Rd7? Rc7 était meilleur, mais la partie devient difficile à jouer pour les Noirs. Je pense qu'il avait en tête de miner le pion d5 en jouant e6, mais il n'en aura pas le temps

51.Th1 Tg8 [5.67] la victoire doit appartenir aux Blancs, il faut concrétiser

52.Tc1? 52.c5 tout de suite est meilleure et le reste est facile. Menace fortement c6+ 52...dxc5 53.dxc5 mais je voulais mettre un soutien au pion c afin de libérer le cavalier pour le finale en a7 (**voir diagramme**)



Constat

Tout est maintenant en place pour la poussée finale. Je prends le risque de perdre le pion f, mais je pense pouvoir avancée facilement jusqu'à c7, puis le cavalier terminera le travaille en a7

Mon Plan est de réaliser la percée et d'obtenir la promotion qui doit m'apporter la victoire.

Les Noirs jouent

52...Tg4? Ils souhaitent prendre le pion d4, mais c'est trop tard. 52…. Tg3+ 53.Rb4 Tg4 permettait aux Noirs d'y croire encore ! Remarquez la petite différence lié au coup intermédiaire Tg3+

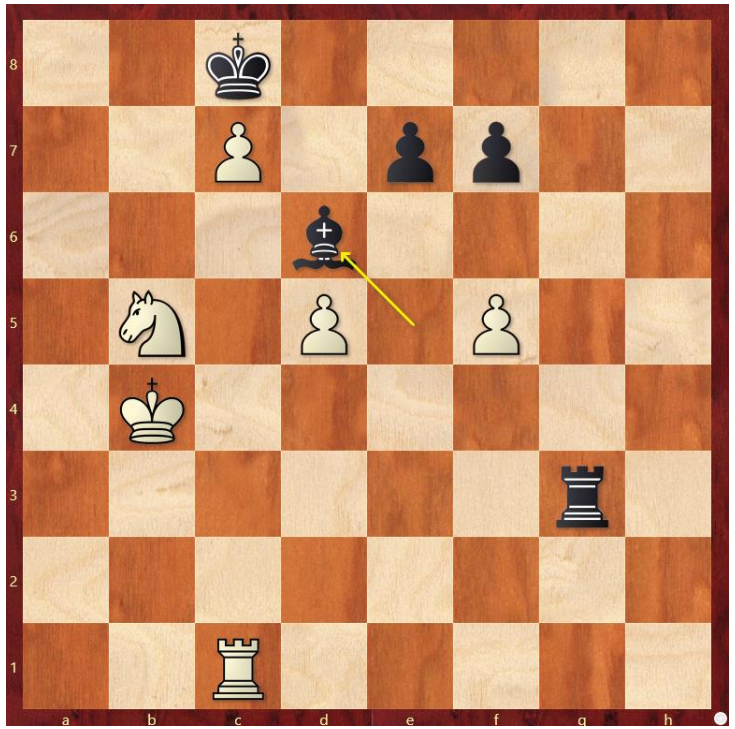
53.c5 dxc5 si 53…. Fxd4 54.c6+ Rc8 55.Tc4 Tg3+ 56.Rc2 Tg2+ 57.Rd3 Fb6 58.Ta4 Rb8 59.Te4 e5 60.dxe6 d5 61.Th4 1-0

54.dxc5 Fe5

55.c6+ Rc8

56.c7 Tg3+

57.Rb4 Fd6+ (voir diagramme)



Au 22ème coup, j'avais élaboré le plan suivant :

- **échanger en b4,**
- **récupérer déjà 1 pion sur les 2 de retard, puis de mettre mes forces sur le pion a des Blancs afin déjà d'égaliser,**
- **puis espérer gagner avec ma majorité de pion sur l'aile-Dame.**

Constat

Le pion c est très dangereux et doit permettre de gagner une pièce et la partie

Mon Plan ou schéma de gain : amener le Roi en b6, puis attaquer le Roi en c8 par Ca7 ou après l'échange du pion contre le Fou gagner à l'aide du pion d

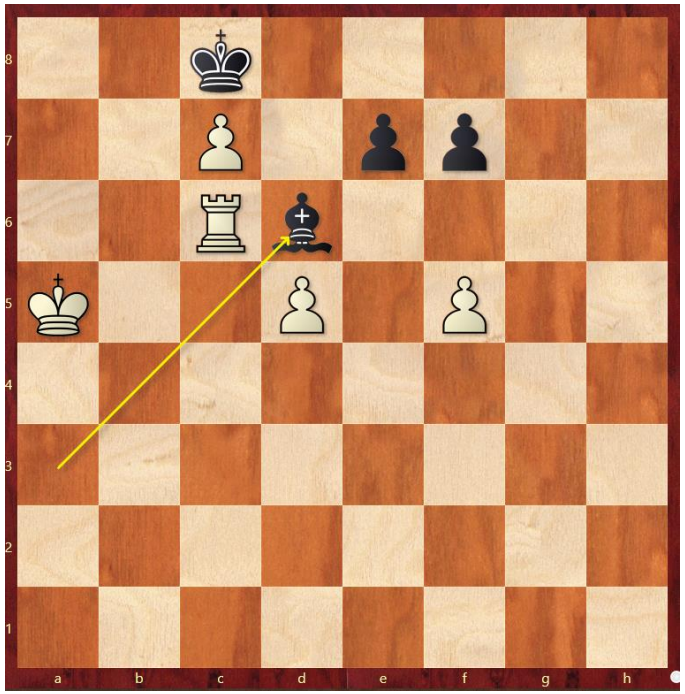
Je continue dans cette voie en jouant :

58.Ra5 et maintenant les Noirs doivent donner une qualité ou une pièce pour continuer d'espérer

58…. Ta3+ Il donne la qualité ! L'autre solution aurait été de donner le Fou. Il pensait que le Fou pouvait mieux contenir sa position difficile.

59.Cxa3 Fxa3

60.Tc6 Fd6 (**voir diagramme**)



Constat

C'est gagné, il suffit de se rappeler les bases de la finale de partie avec les pions

Mon Plan est d'échanger le Fou, d'entrer en opposition avec le Roi adverse et de prendre son pion d et gagner la partie

Les Blancs jouent

61.Txd6! exd6

62.Rb6 f6 c'est le moment de bien se rappeler la théorie des fins de parties avec les pions !

63.Ra6 Rxc7

64.Rc7 J'ai gagné l'opposition donc, je dois gagner la partie

64… Rc8

65.Rb6 Rd7

66.Rb7! Rd8

67.Rc6 Rc8

68.Rxd6 Rd8

69.Re6 Re8

70.d6 Rd8

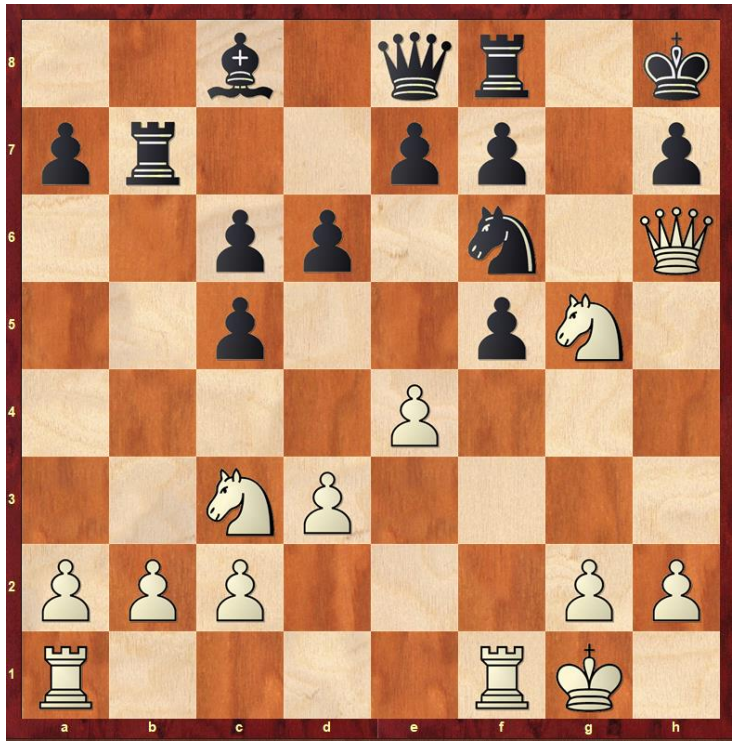
71.d7 Rc7

72.Re7 1-0

Partie récréative

Trouver le meilleur coup

Trouver le meilleur coup



Constat

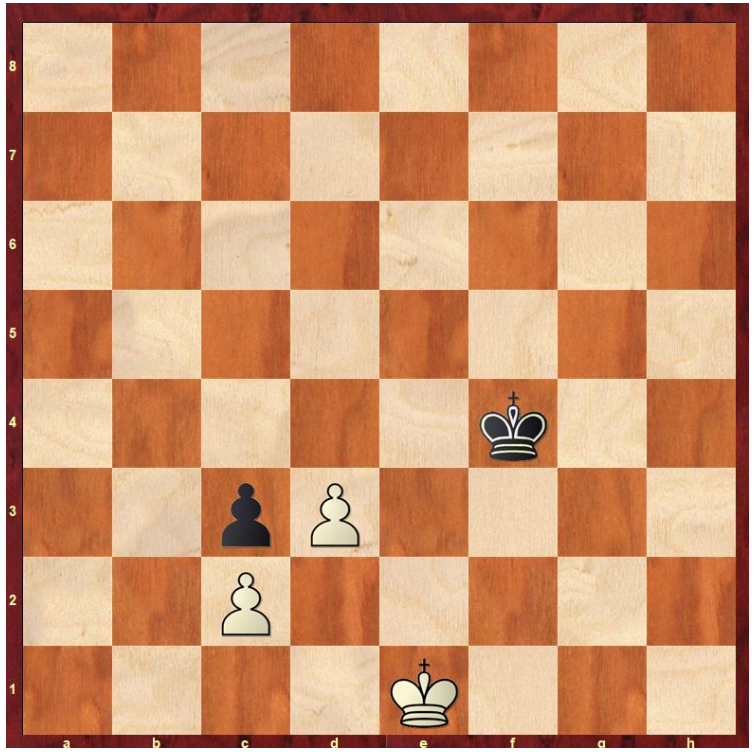
Les Blancs sont mieux car ils ont des menacent sur le Roi Noirs avec Dxh7, mais le Cf6 tient encore la position

Technique

- ➔ Trouver des coups d'amélioration de la position
- ➔ Analyser les coups forcés car sinon, les Noirs peuvent se réorganiser

Les Blancs doivent gagner, mais comment jouer :
1.e5! dxe5 si …Tg8 2.exf6 Txg5 3.Dxg5 1-0
2. Cce4! fxe4
3.Txf6 Ff5
4.Txf5 suivi de Dxh7# 1-0

Noirs jouent



Constat

Les Blancs ont 1 pion de plus, mais qui est bloqué

Les Blancs peuvent gagner s'ils arrivent en b3 sans que le Roi Noirs bloque le Roi Blancs

Technique

- ➔ Les Noirs doivent bloquer le Roi Blancs pour obtenir la nulle
- ➔ Il faut donc étudier les 2 coups possibles Re3 et Rf3 avant de jouer ! Et les suites bloquantes

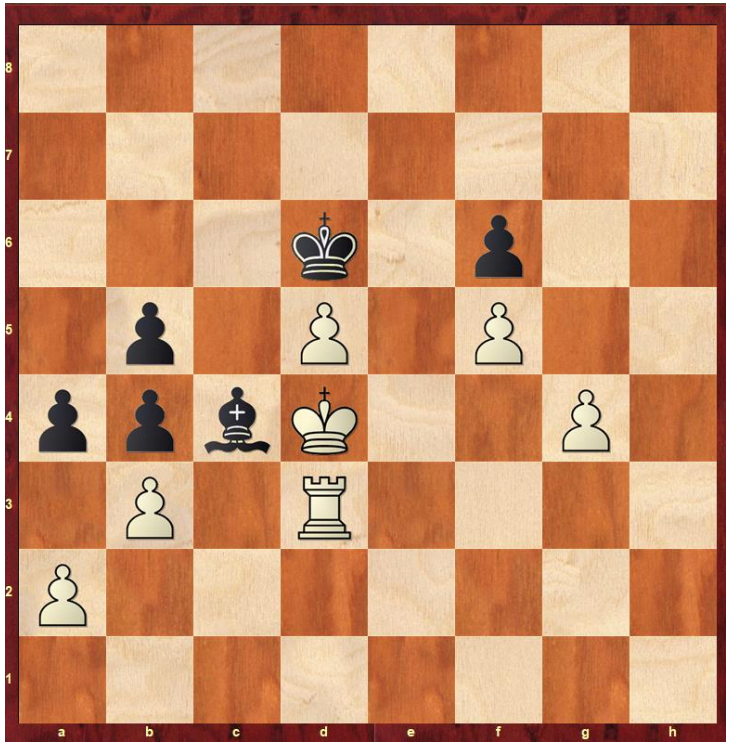
Les Noirs peuvent-ils annuler ?
1…. Re3 (obtient l'opposition !, mais ?)
2.Rd1 Rf3 (le Roi doit rester dans le carré ! sur 2….Rd4 3.Re2 gagne)
3.Rc1 Re3 4.Rb1 Rf3 5.Ra2 Re3
6.Rb3 Rd4 7.Rb4 Rd5 8.Rxc3 1-0

1…. Rf3!
2.Rd1 Re3

3a.Re1 Rf3!	3b.Rc1 Rd4
½ - ½	4.Rb1 Rc5
	5.Ra2 Rb4
	½ - ½

Trouver le meilleur coup

Noirs jouent



Comment ?
1…. Fxd3 2.Rxd3 Rxd5 et maintenant
3.Re3! Re5
4.Rf3 (bloque e4 et f4) Rd5
5.g5 fxg5
6.Rg4 Re5 7.Rxg5 1-0

Constat

Les Blancs ont une majorité de pions sur l'Aile-Roi.

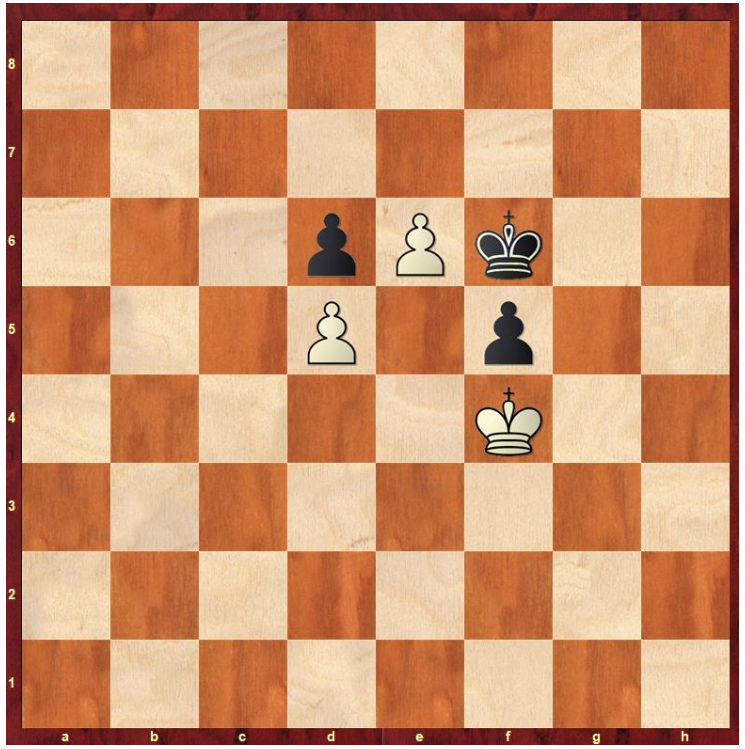
Les Noirs peuvent par un échange récupérer la qualité et un pion au centre.

Les Noirs doivent rester dans le carré du pion de l'Aile-Roi et ne peuvent donc pas venir soutenir, sans dégât, ses pions de l'Aile-Dame

Les Noirs ne peuvent pas obtenir une majorité de pion sur l'Aile-Dame.

Technique

➔ Faire passer un pion à Dame sur l'aile-Roi



1.Rf3 Rg6!
2.Rg2! (Opposition) Rf6 (si Rg7 on joue Rg3)
3.Rh3! Rg7 4.Rg3! Rf6
5.Rf4 (on gagne l'opposition 1-0, si 4…. Rg6 5.Rh4 Rf6 6.Rh5)
5…. Rg6 6.e7 Rf7 7.Rxf5 Rxe7 8.Rg6 1-0

Constat

Les Noirs ont l'opposition.

Les Noirs doivent rester dans le carré f6-g8 sinon e7 gagne. Ils ne peuvent donc jouer que Rg6, Rf6 pour pas perdre le pion f (limité !)

Si les Noirs devaient jouer, ils perdraient car 1.Rg6 e7 2.Rf7 Rxf5 3.Rxe7 Rg6 1-0

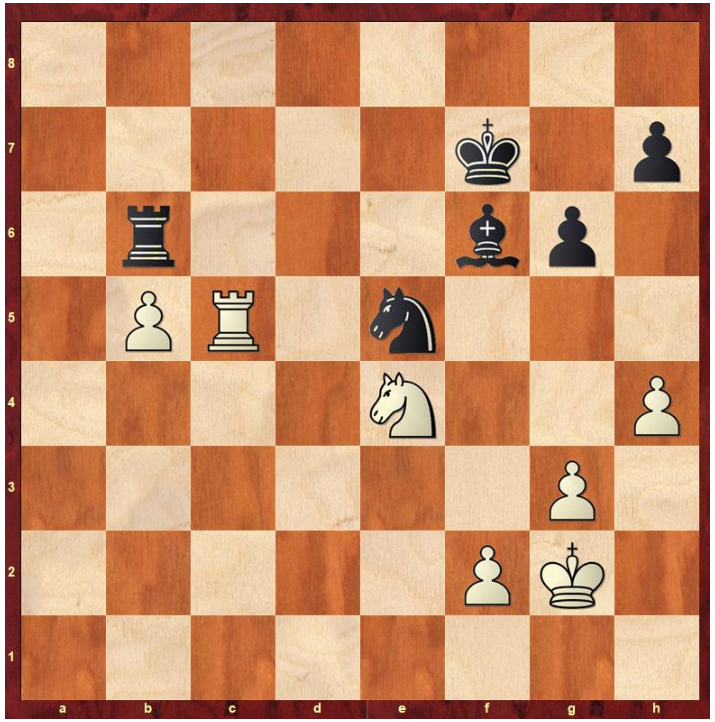
Les Blancs sont plus libres de leurs actions car le pion f5 n'est pas dangereux, s'il avance, il se fait manger !

Technique

➔ Reprendre l'opposition en f4 pour gagner
➔ Méthode de triangulation !

Trouver le meilleur coup

Carlsen avait les Blancs



Comment ?

1.f4! Cd7
2.Tc7 Re6
3.Cc5+ Cxc5 4.Txc5 Fe7
5.Tc6+! Txc6 6.bxc6 Fd6 7.Rf3 h5
8.g4! Rd5 9.gxh5 gxh5 10.c7 Fxc7 11.f5 Re5
12.f6 Rxf6 13.Rg2 ½ - ½

Constat

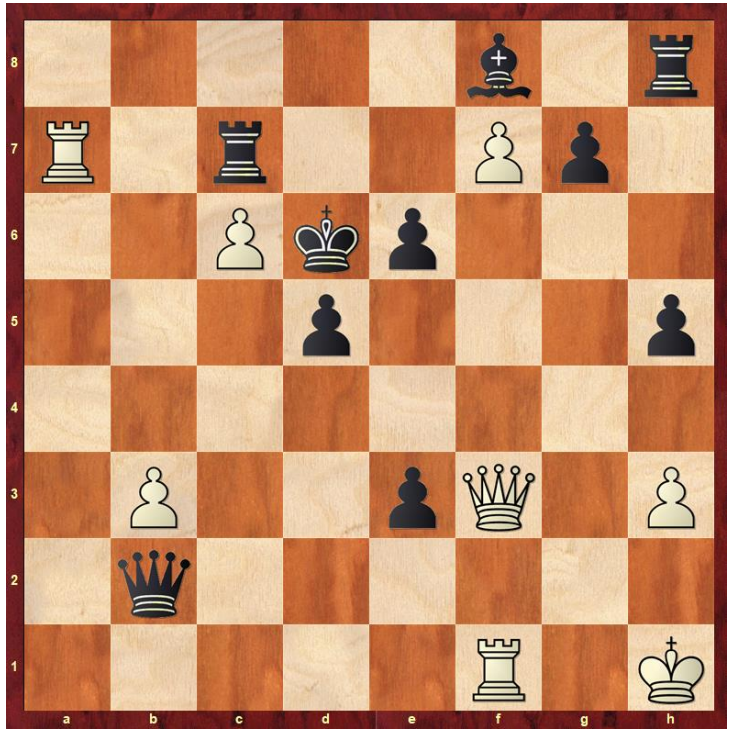
Les Blancs ont une pièce en moins contre deux pions.

En théorie, les Blancs doivent perdre car les Noirs peuvent concentrer leurs forces supérieures pour gagner un ou deux pions et la partie.

Les Blancs voient que le Fou est de case noire et qu'il existe une petite ouverture de finale permettant la nulle

Technique

➔ Echanger les bonnes pièces et pions afin de laisser à l'adversaire qu'un pion h et le fou



Constat

Les Blancs ont une pièce et 1 pion en moins.
Les Noirs ont du retard de développement et un Roi au centre de l'échiquier et peu protégé, donc vulnérable, mais ils ont des pions avancés dangereux !

Technique

➔ Attaquer le Roi avec les pièces lourdes
➔ Prendre le pion e3

Comment ?

1.Dg3+ (**qui maîtrise la méthode EPM ?**)
1a…. De5 2.DxD RxD 3.TxT Fd6 4.Td7 d4 5.c7 Fxc7 Txc7 6.e2 Tfc1 8.T7c2 Tf8 9.Txe2 Txf7 1-0
1b…. e5 2.Dg6+ Rc5 3.Txc7 e2 4.Te1 Db3 5.Dg2 Fd6 6.Tb7 Dd3 7.c7 Tc8 8.Tb8 Txc7 9.f8=D Fxf8 10.Txf8 Rd6 11.Txe2 1-0