FINALES DE PIONS

La finale comportant le moins de « pièces » (par opposition aux pions) est la finale de pions. Elle ne comporte que les Rois et des pions.
→ La pièce majeure et décisive est donc évidemment le Roi

Malgré la mobilité limitée des Rois et des pions, elles peuvent pourtant parfois s'avérer (très) complexes !

Elles ne sont pas très fréquentes dans la pratique mais **il est absolument fondamental de connaître leurs grands principes** ! Pourquoi ?
→ Car l'avant-dernière pièce peut s'échanger à tout moment... !
(par exemple dans une finale de Tours : ♔♖ contre ♔♖ avec des pions, la Tour)
Il faut savoir estimer ce que donnerait la finale de pions en cas d'échange.
Si un joueur voir qu'elle serait perdante pour lui, il fuit le dernier échange.
Ou bien s'il voit qu'elle semble nulle, il peut vouloir garder son avant-dernière pièce.

On peut aussi le voir ainsi : la finale de pions c'est « la phase ultime » de la partie, et il est toujours bon de « savoir » à l'avance comment ça risque de se finir !

Liste de thèmes de finales de pions :	**Les grands principes de finales s'appliquent :**
- La règle du carré - L'opposition - La finale ♔♙ vs ♔ - Le pion passé éloigné - Le pion passé protégé - Les pions passés liés / déliés / électriques - La percée - Le trébuchet - Le coup de réserve - Les majorités et « candidat en avant » - La triangulation - Le pat, le « faux pat » - La promotion mutuelle - Les cases conjuguées	- Roi actif ! - Infiltration - Pions passés - Zugzwang (fréquent) etc.

MF Sylvain Ravot