

5. Le début de partie

Jouer au centre

649) 1...♖c6 et non pas 1...♖a6 qui donne le pion e5.

650) 1.♗f3. On va éviter 1.♗e2 qui bloque le Fou, et 1.♗h3 qui ne contrôle pas le centre. 1.♗e2 ou 1.♗h3 ne sont pas des coups perdants, mais ils font perdre du temps, et laissent beaucoup de terrain à l'adversaire.

651) 1.♗c3. 1.♗a3 ? n'est pas bon : « Cavalier au bord, Cavalier mort ».

652) Plusieurs bons coups étaient possibles : 1... ♜b4 ou 1... ♜c5. On pouvait aussi jouer 1... ♜e7 (moins actif), mais on évitera 1... ♜d6 qui bloque le pion central d et qui bloque aussi l'autre Fou en c8.

653) 1.♞g2 et surtout pas 1.♞h3 ♞xh3. Quand le Cavalier f3 va partir, le Fou en g2 contrôlera très bien les cases du centre.

654) 1...♞e6 est plus actif que 1...♞d7. Attention, les autres cases mettraient le Fou en prise.

Jouer au centre - Qui a le mieux joué le début de partie ?

655) Jouer sur le côté est souvent une mauvaise idée. La Tour blanche peut être prise par le Fou noir. Les Noirs ont mieux joué.

656) Un gros avantage pour les Blancs qui contrôlent tout le milieu de l'échiquier, et qui ont bien mis leur Roi à l'abri. Ils vont pouvoir attaquer plus vite que les Noirs

657) Si les Noirs ne sortent aucune pièce, comment vont-ils gagner ? Dans un match de foot, les joueurs ne restent pas dans les vestiaires. Les Blancs ont mieux joué, ils contrôlent tout le terrain.

658) Au lieu de jouer au centre et de mettre leur Roi à l'abri, les Blancs ont ouvert leur Roi. Ils sont punis tout de suite par les Noirs qui ont joué au centre : 1...♚h4#.

659) Regardez les pièces blanches : la Tour h1 est bloquée pour longtemps, le Cavalier g1 ne peut pas sortir au centre à cause du pion e5, le Roi ne peut plus roquer, la Dame est bloquée, les deux Fous n'ont bougé que d'une seule case, le Cavalier c2 est rentré à la maison. La Tour a1 ne fait pas grand-chose. Les pions blancs ne contrôlent aucune case chez l'adversaire. Les Noirs ont mis leur Roi à l'abri. Il ne reste qu'à sortir le Fou c8. Les autres pièces jouent. Les pions noirs contrôlent des cases chez l'adversaire, et l'empêchent de jouer. Les Noirs ont un gros avantage.

660) Les deux adversaires contrôlent le centre, ils ont mis le Roi à l'abri et ils ont sorti les deux Fous et les deux Cavaliers. Personne n'a fait d'erreur, les Blancs et les Noirs ont bien joué... la partie continue !

Jouer au centre - Choisir entre trois propositions

661) a) 1...d5 contrôle le centre et ouvre le passage pour le Fou. Les deux autres coups perdent du temps.

662) c) 1.♗g5. Il vaut mieux sortir une pièce qui n'est pas encore développée.

663) b) 1...0-0. Au début, il faut mettre le Roi à l'abri. Roquer est souvent la bonne solution.

664) a) 1.♗f4 : développe une pièce. Attention, sur 1.♗g5, le pion h prend le Fou. 1.♞a4 : pourquoi enlever le Cavalier du centre où il contrôlait beaucoup de bonnes cases ?

665) 1...♞e8 perd sur 2.♗xf6 (suppression du défenseur de la Tour e8), 1...♞xe1 (un coup intermédiaire, qui est la seule défense : si 2...gxf6, 3.♞xe8+ perd la Tour) 2.♞xe1 gxf6 3.♞h6 : les Noirs doivent se défendre contre la menace 4.♞e8+ ♗f8 5.♞xf8# (par exemple, par 3...♞d7) et ils ne peuvent pas en même temps protéger le Fou h5 : les Blancs joueront 4.♞xh5. À la place, 1...♞fd7 bloque le Cavalier resté en b8. Il vaut mieux jouer l'autre Cavalier. La bonne réponse est donc la réponse c) 1...♞bd7.

666) 1.♞d2 sort une pièce et ouvre le passage à la Tour a1. 1.♞e1 met la Tour au centre. Mais le meilleur coup : c'est 1.d5 qui gagne une pièce ! Le Fou est enfermé.

Jouer au centre

667)

a) 1.e3 est solide mais un peu passif.

b) 1.♞a3 est une perte de temps, le Cavalier est hors jeu.

c) 1.e4 est actif et joue le plus au centre possible. Le pion contrôle des cases chez l'adversaire.

d) 1.♞h3 : hors jeu, perte de temps.

e) 1.a3 : hors jeu, perte de temps.

668)

a) 1...a6 : hors jeu, perte de temps.

b) 1...b5 perd un pion après 2.♗xb5.

c) 1...f5 perd un pion après 2.exf5.

d) 1...e5 est actif et joue le plus au centre possible. Le pion contrôle des cases chez l'adversaire.

e) 1...♞a6 : hors jeu, perte de temps.

669) Plusieurs « bons » coups sont possibles, du moment qu'ils développent une pièce, contrôlent le centre, ou mettent le Roi à l'abri. Par exemple : 3.♗c4 ; 3.♗b5 ; 3.♞c3 ; 3.d4
Moins actifs mais acceptables sont : 3.♗e2 pour préparer le petit roque ou 3.d3 pour sortir le Fou c1.

Des coups comme : 3.a3, 3.b3, 3.c3 ou 3.♞a3 perdent du temps. De même, jouer le Cavalier f3 serait une perte de temps (il y a autre chose à faire que bouger une pièce déjà sortie).

670) Après 1.e4 e5 2.♞f3 ♞c6 3.d4 exd4, jouer 4.♞xd4 semble le plus « normal »,

puisqu'on récupère simplement le pion que les Noirs viennent de nous prendre. Des coups comme 4.♙c4 ; 4.♙f4 ; 4.♘bd2 développent des pièces, mais laissent un pion à l'adversaire. Sortir les pièces, c'est bien. Sortir les pièces sans rien donner à l'adversaire, c'est mieux. Certains joueurs sacrifient le pion en jouant 4.c3 dxc3 5.♗xc3. C'est une idée intéressante : on donne un pion, et en échange, on sort les pièces plus vite que l'adversaire. Ce n'est pas mauvais, mais il vaut mieux s'être entraîné pour savoir quoi jouer ensuite comme attaque.

671)

- a) Après 1.♖f1, les Blancs ne pourront plus faire le petit roque.
- b) 1.a4 : hors jeu, perte de temps.
- c) 1.♙b5 perd du temps, le Fou était déjà sorti.
- d) 1.e5 rentre chez l'adversaire, chasse le Cavalier et contrôle des cases chez l'adversaire.
- e) 1.♘h4 : hors jeu, perte de temps.

672) Plusieurs coups « normaux » de développement sont possibles :

1...e5 et 1...d5 qui contestent le centre aux Blancs ; 1...♙g4 qui développe une pièce ; 1...♖e8 qui joue au centre ; ou encore 1...♙d7 ou 1...e6 qui sont un peu passifs mais acceptables.

Quizz

673) Pions

- a) Vrai. Pour contrôler le centre, et pour laisser le passage aux pièces.
- b) Faux. Si on bouge tous les pions, on perd du temps en oubliant de sortir les pièces. L'adversaire sort plus d'armes pour nous battre. On affaiblit aussi la position en enlevant les pions. C'est comme enlever le toit d'une maison pendant un orage... on risque de se mouiller.
- c) Vrai. Les pions servent de protection au Roi. Ils sont comme un toit sur la tête. En contrôlant les cases autour du Roi, les pions empêchent les pièces adverses de rentrer chez vous.
- d) Faux. Il faut protéger ses pions, nous en aurons besoin en fin de partie pour faire une Dame. Si on perd les pions du centre, on ouvre en grand la porte de la maison, tout le monde peut rentrer.
- e) Faux. Quand on ne sait pas quoi faire, on regarde si l'adversaire attaque. On regarde quelle pièce n'est pas encore sortie. On vérifie si le Roi n'est pas en danger, etc.

674) Cavaliers

- a) Faux : ils contrôlent moins de cases au bord. « Cavalier au bord, Cavalier mort. »
- b) Vrai : plus un Cavalier se rapproche du centre, plus il contrôle de cases, dont plus il est libre.
- c) Vrai : au centre, un Cavalier peut aller sur 8 cases. Au bord, il peut aller sur 4 cases. Et dans un coin, il ne peut aller que sur deux cases.
- d) Faux : si on laisse les Cavaliers à la maison, on se prive de deux attaquants bondissants.

e) Vrai : c'est pour cela qu'on verra souvent les forts joueurs sortir leur Cavalier sur cette case.

675) Fous

a) Faux. Les Cavaliers seront très efficaces en f3 et c3 (f6 et c6 pour les Noirs). Les autres cases sont moins utilisées. Alors que les Fous disposent de toute la diagonale, selon ce que fait l'adversaire. On choisit la place des Fous en fonction de ce que fait l'adversaire. C'est pourquoi les Fous sortent souvent après les Cavaliers.

b) Faux. Pour les mêmes raisons que dans la question a) : la Dame a plus de possibilités que les Fous. De plus, quand la Dame sort trop vite, elle se fait attaquer.

c) Faux. Un Fou ne contrôle qu'une couleur : si on ne sort que le Fou f1, on ne contrôle que les cases blanches. Pourquoi se priver d'un attaquant ?

d) Vrai, mais comme ils traversent tout l'échiquier, ils peuvent surveiller le centre de loin, en sortant en g2 ou en b2 (g7 ou b7 pour les noirs). Mais leur place habituelle sera plutôt sur la diagonale c1-h6 ou f1-a6 (c8-h3 ou f8-a3 pour les Noirs)

e) Faux : autant les mettre tout de suite sur une bonne case, sinon on va perdre du temps en les bougeant plusieurs fois.

676) Dame

a) Faux : attaquer très vite avec la Dame ne marche pas souvent. Au contraire, la Dame devient une cible pour l'adversaire qui sort ses pièces en attaquant la Dame.

b) Vrai : la Tour h va souvent jouer grâce au petit roque, mais la Dame va bloquer la Tour a.

c) Faux : on va souvent roquer avant de sortir la Dame, mais pas toujours.

d) Vrai : si l'adversaire donne une pièce ou un pion, il faut bien vérifier qu'il n'y a pas de piège. Et si on ne voit pas de piège, alors la Dame peut sortir si on gagne du matériel.

e) Vrai : mais il peut y avoir de petites inversions. Par exemple, on peut roquer avant d'avoir sorti le deuxième Fou...

677) Que faire ?

a) Oui.

b) Non, au contraire, le Roi doit se mettre à l'abri sur le côté.

c) Non, il faut que les pièces jouent ensemble.

d) Oui.

e) Non, c'est l'endroit le plus important à contrôler.

678) Les bons et les mauvais conseils.

a) Mauvais. Il faut toujours regarder ce que joue l'adversaire, et essayer de comprendre ce qu'il veut faire.

b) Mauvais. Il faut plusieurs pièces pour que l'attaque marche.

c) Mauvais. Si on ne roque pas, le Roi reste au centre, là où les pièces ennemies arrivent.

d) Bon. On est plus forts à plusieurs.

e) Bon. Sinon le Roi est une cible facile. Voir la réponse au c).