

Leçon 12

Activité et Vulnérabilité

Principes de base : Activer nos pièces et éviter qu'elles soient vulnérables.

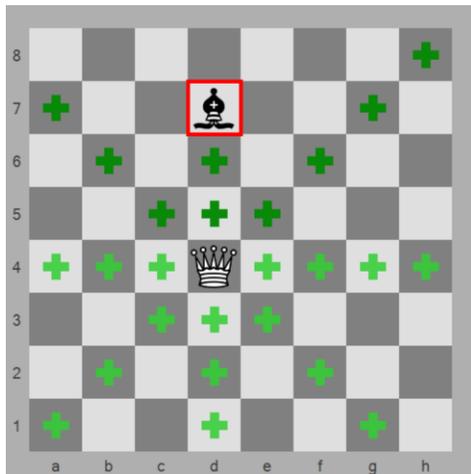
Activité

Une pièce est active lorsque la pièce :

- peut faire plusieurs coups
- attaque une ou plusieurs pièces adverses
- contrôle des cases sur le côté de notre adversaire
- coopère avec les autres pièces

Ici la Dame est très active : elle peut aller sur 25 cases et en plus elle attaque le Fou.

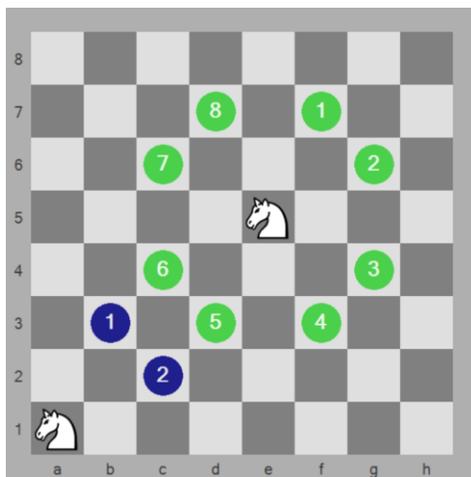
Sur les 25 cases, 9 sont dans le camp des Noirs (rangées 5 à 8). En incluant la case du Fou, ceci nous donne 10 cases que la Dame contrôle dans le camp des Noirs.

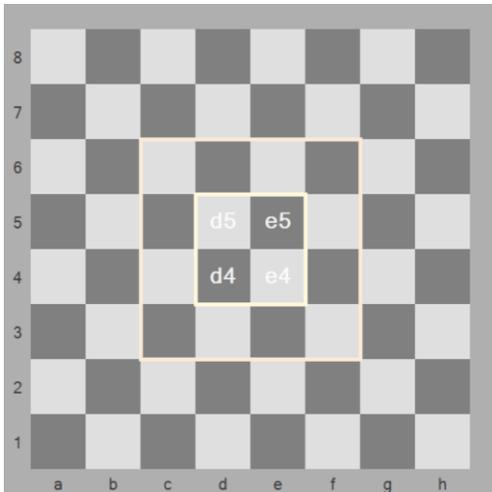


Une même pièce ne contrôle pas toujours le même nombre de cases.

Par exemple, le Cavalier sur e5 contrôle 8 cases (dont 4 en territoire ennemi), comparativement à seulement 2 pour le Cavalier en a1.

Le Cavalier en e5 est donc beaucoup plus actif.

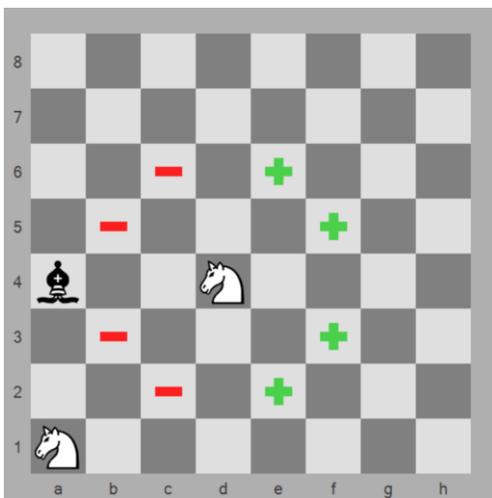




Le centre

Le centre est défini comme les cases d4, e4, d5 et e5. Les cases autour sont aussi importantes.

Une pièce qui est au centre est plus active car elle contrôle plus de cases. La pièce qui a le plus à gagner à être au centre est le Cavalier.

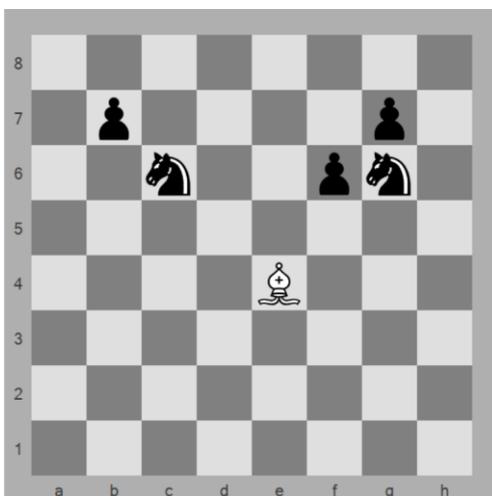


Vulnérabilité

Le Cavalier en a1 a nulle part où aller, car les cases b3 et c2 sont contrôlées par le Fou. Si ce Cavalier était attaqué par une autre pièce, il pourrait être perdu (si les Blancs ne peuvent le défendre).

Le Fou limite aussi l'action du Cavalier en d4. La moitié des cases où il aimerait aller sont contrôlées par le Fou.

L'inverse est aussi vrai. Le Cavalier en d4 empêche le Fou d'aller sur les cases b3, b5, c2 et c6. Les seules cases où il peut aller sont les cases d1, d7 et e8.



Attaque

Le Fou est au centre et il attaque les 2 Cavaliers. Celui en g6 est en danger car il n'est pas protégé.

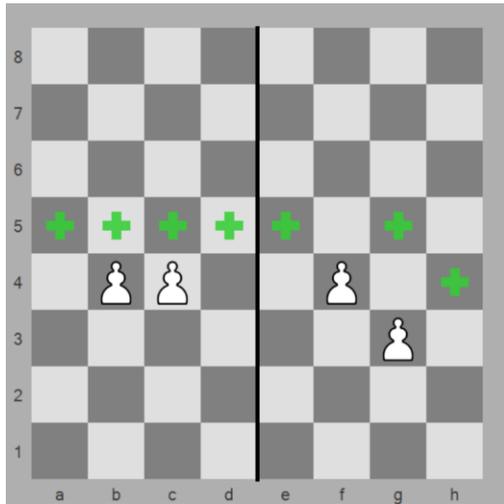
Celui en c6 est protégé mais il ne peut pas aller où il veut car le pion b7 n'est pas protégé.

De plus, b7 est paralysé car, s'il avance, le Cavalier c6 peut être capturé.

Conclusion : le Fou en e4 est ACTIF.

Voici 2 formations de pions qu'on voit souvent.

Les 2 sont bonnes mais il faut savoir qu'il y a du pour et du contre dans chacune.

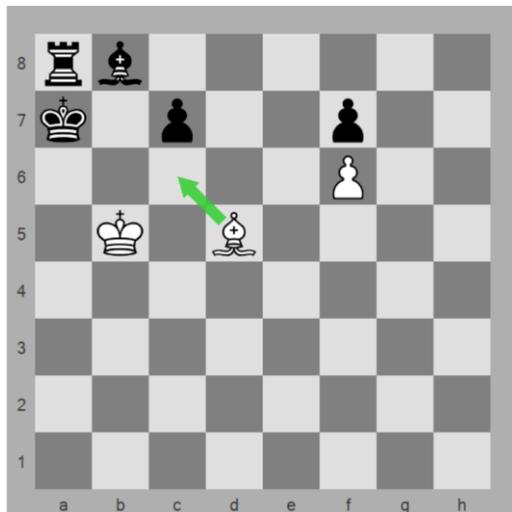


Pions de gauche

- Pour : ensemble ils contrôlent 4 cases devant eux (de a5 à d5)
- Contre : les 2 pions n'ont aucune protection (s'ils sont attaqués, il est possible qu'un des 2 soit obligé d'avancer pour donner une formation comme celle de droite : b4-c5 ou b5-c4)

Pions de droite

- Pour : ensemble ils contrôlent 3 cases (e5, g5 et h4) et le pion f4 est protégé
- Contre : il y a des trous dans la position blanche (en particulier les cases e4, f5, g4 et h5) où les pièces Noires peuvent aller



Voici une situation amusante où les Noirs ont un énorme avantage matériel : une Tour et un pion de plus.

Mais les pièces Noires sont très peu actives. En particulier, remarquez la Tour et le Fou noirs : ils ne peuvent pas bouger!

Étant donné le grand avantage matériel des Noirs, les Blancs n'ont rien à gagner à essayer de gagner en attaquant. Exemple : ils peuvent capturer la Tour mais après la reprise par le Roi ils n'ont aucune chance avec un Fou et un pion de moins.

Le meilleur coup : Fc6 et c'est encore PAT!!! Les Blancs ont réussi à s'en tirer parce que leur Fou est actif et les pièces Noires sont totalement inactives.

La semaine prochaine nous allons voir la meilleure façon de commencer une partie, ce qu'on appelle l'ouverture, où nous allons appliquer les principes de la leçon d'aujourd'hui.