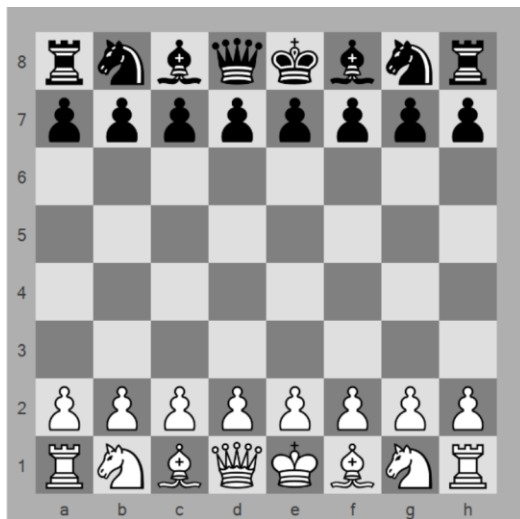


Leçon 13

Comment commencer une partie

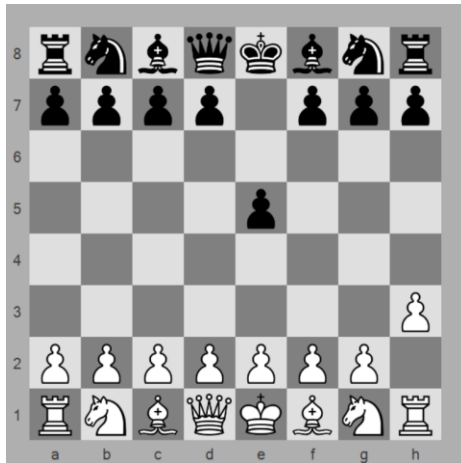
- Les premiers coups d'une partie s'appellent l' « ouverture » (environ une dizaine de coups). En général l'ouverture se termine lorsque toutes les pièces majeures ont été jouées et le roque a été effectué.
- Il y a des milliers de livres sur les « ouvertures » pleins d'idées sur comment commencer une partie.
- Il n'est pas très utile d'apprendre une suite de coups sans comprendre. Nous allons simplement voir aujourd'hui les principes de base derrière les ouvertures. Si vous appliquez ces principes, vous aurez plus de chances d'avoir l'avantage dans vos parties.
- Il y a essentiellement **3 règles d'or** :
 - Jouer un pion au centre
 - Développer ses pièces (développer ses pièces veut dire activer ses pièces dans l'ouverture)
 - Mettre son Roi à l'abri



Question : Combien y a-t-il de coups possibles pour les Blancs et les Noirs au début de la partie?

Réponse : 20. 16 coups de pions et 4 de Cavaliers.

Supposons que les Blancs jouent 1.h3 et les Noirs répondent 1...e5.



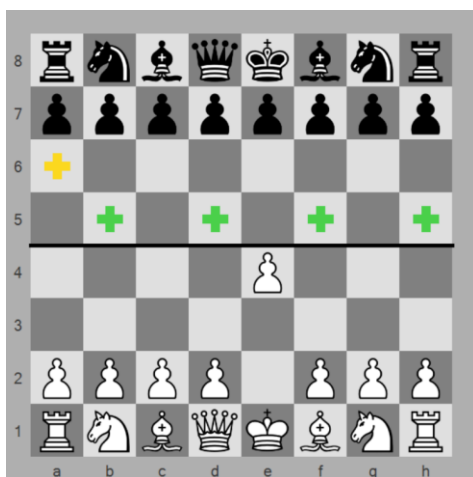
Question : Combien y a-t-il de coups possibles pour les Blancs et les Noirs dans cette position?

Réponses :

- Blancs : 19 coups (15 pour les pions, 3 pour les Cavaliers et 1 pour la Tour). Donc 1 de moins que dans la position de départ. Au lieu de progresser les Blancs ont donc reculer!
- Noirs : 29 coups (15 pour les pions, 4 pour les Cavaliers, 5 pour le Fou, 4 pour la Dame et 1 pour le Roi). Le coup de pion e5 ouvre beaucoup plus de possibilités!

Règle d'or no.1 : Jouer un pion au centre

Les Blancs jouent e4 au lieu de h3.



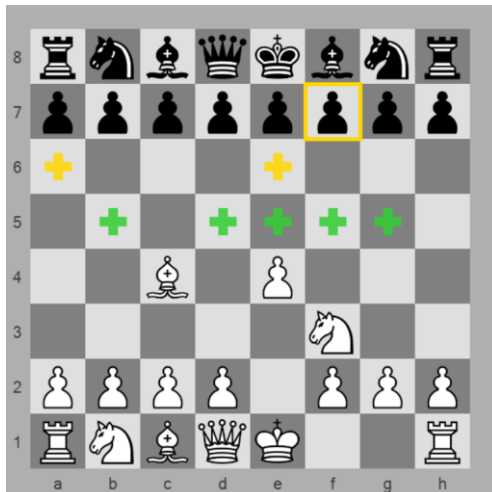
Question : Quels sont les avantages de ce coup?

Réponse :

- Le pion exerce un contrôle sur les importantes cases d5 et f5 dans le camp ennemi
- La Dame et le Fou peuvent maintenant jouer et à exercer un contrôle sur d'autres cases dans le camp ennemi (Fou : a6 et b5 et Dame : h5)
- Au coup suivant les Blancs ont le choix entre 29 coups

Règle d'or no.2 : Développer ses pièces

voici un exemple de développement possible pour les Blancs. Ils ont joué un pion central en e4 et développé le Cavalier en f3 et le Fou en c4.

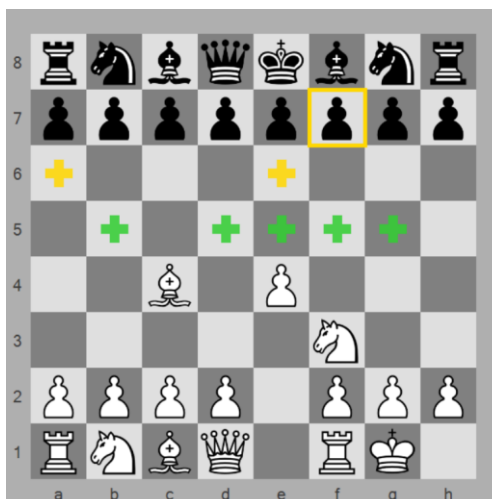


Question : Quels sont les avantages de cette position?

Réponse :

- Les pièces ont été jouées vers le centre et contrôlent plusieurs cases dans le camp adverse. En particulier la case f7. Celle-ci est un point sensible car ce pion est proche du Roi et n'est protégé que par lui.
- Le Roi peut se mettre à l'abri par le roque

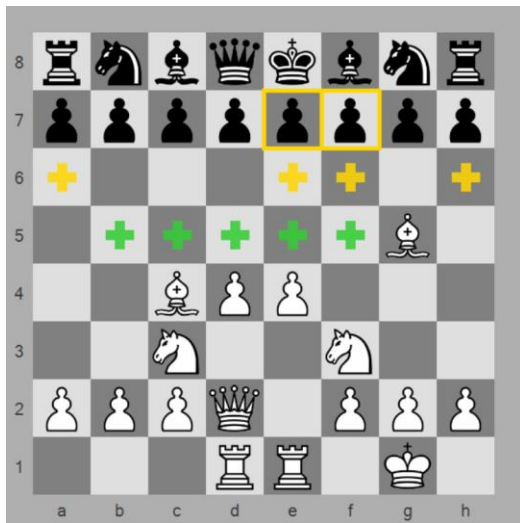
Note : Remarquez que les premières pièces que normalement on développe sont le Cavalier et le Fou. La Dame doit attendre un peu, car si elle est attaquée, elle doit ensuite retraiter (étant donné qu'elle est difficile à défendre).



Règle d'or no.3 : Mettre son Roi à l'abri

Le Roi au centre est vulnérable en raison du pion devant lui qui a avancé. Il peut donc être attaqué facilement et il empêche une Tour (en particulier celle en h1) de contribuer à la lutte pour le centre.

Dans cette position, la Tour peut maintenant jouer en e1 où elle est infiniment plus utile qu'en h1.



Ouverture complète

Voici un exemple de développement où les 3 règles d'or ont été appliquées.

Le Roi est à l'abri.

Toutes les pièces contribuent au contrôle du centre et ont un bon contrôle des cases en territoire ennemi.

Toutes pièces sont prêtes à passer à l'attaque.

Note : Chaque pièce ont joué une seule fois (aucune perte de temps).

Si vous appliquez ces principes dans vos parties, vous devriez avoir de meilleurs résultats.

Les positions dans cette leçon ne sont que des exemples. En pratique, il y a des milliers d'autres façons de commencer une partie ... mais elles suivent toutes les 3 règles d'or!

La semaine prochaine nous allons continuer à explorer les ouvertures.