

Milieu de partie

Leçon 10 : Notions et concepts fondamentaux

Je sais quoi faire ?

Pour les juniors

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

- 1. Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
- 2. Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
- 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable.
- 4. L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
- 5. L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

OK

Leçon 7

OK

Leçon 8

OK

Leçon 9

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

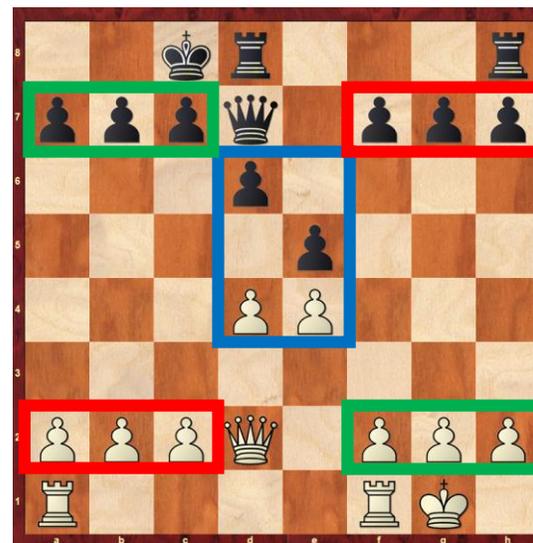
Les Concepts fondamentaux

- 1. Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
- 2. Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
- 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable,
- 4. L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
- 5. L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

3. L'art de bien jouer les pions

Les Notions fondamentales ou de bases associées aux pions sont :

- Type de pions



Pions centraux

(d4, e4, d6 et e6)

Plus avancés possibles (espace).

En général, on commence toujours une partie en poussant un pion central de 2 cases

Pions du Roque

(f2, g2, h2 et a7, b7, c7)

Ne doivent pas être avancés sans bonne raison

Pions d'assaut

(a2, b2, c2 et f7, g7 h7)

Destinés, en priorité, à être poussés afin d'offrir des lignes ou colonnes ouvertes et éventuellement un pion passé

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

- 1. Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
- 2. Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
- 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable,
- 4. L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
- 5. L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

3. L'art de bien jouer les pions

Les Notions fondamentales ou de bases associées aux pions sont :

- Type de pions



Pion passé (h4 et e5)

Pion passé protégé (e5)

Une grand force, souvent décisive en finale

Pion isolé (h4)

Faiblesse en milieu de partie car facilement attaquable

Pion bélier (c5-c6)

Structure de pions bloqués, ennemis des fous !

Pion candidat camouflé (a4)

On parle de candidat pour un éventuel pion passé

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

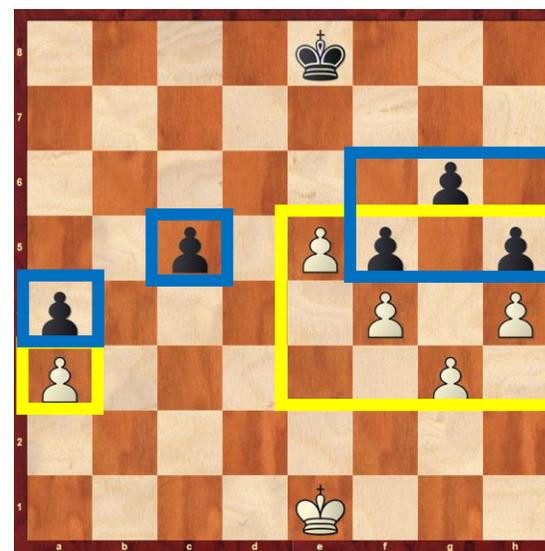
Les Concepts fondamentaux

- 1. Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
- 2. Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
- 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable,
- 4. L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
- 5. L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

3. L'art de bien jouer les pions

Les Notions fondamentales ou de bases associées aux pions sont :

- structure de pions



Blancs

Ils ont 2 structures de pions

- a3
- e5, f4, g3 et h4

Noirs

Ils ont 3 structures de pion

- a4
- c5
- f5, g6 et h7

En finale, celui qui a la plus petite structure de pions a un grand avantage car **les pions isolés sont plus difficile à défendre !**

Dans cette situation, les blancs gagnent !

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

- 1. Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
- 2. Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
- 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable,
- 4. L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
- 5. L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

3. L'art de bien jouer les pions

Les Notions fondamentales ou de bases associées aux pions sont :

- Majorité de pions



Blancs

Ils ont une majorité de pion au Centre

Noirs

Ils ont une majorité de pions sur l'aile-Dame

En finale, celui qui a la majorité de pion sur l'aile-dame a un petit avantage

Dans cette situation, les
Noirs gagnent !
Ils jouent ... b4!!

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

- 1. Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
- 2. Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
- 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable,
- 4. L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
- 5. L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

3. L'art de bien jouer les pions

Les Notions fondamentales ou de bases associées aux pions sont :

- Plus les pions **sont avancés**, plus l'espace est donné à ses propres pièces, donc ils offrent un jeu de pièce plus facile



Blancs
20 coups de pièces possibles
Noirs
9 coups de pièces possibles

- Plus les pions **sont avancés**, plus ils deviennent dangereux pour l'adversaire car il y a un risque ou des chances de promotion



Blancs
Ont de l'espace
Ont initiative
Crée un 2^{ème} pion passé b4
Noirs
Rien faire

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

- 1. Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
- 2. Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
- 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable,
- 4. L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
- 5. L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

3. L'art de bien jouer les pions

Les Notions fondamentales ou de bases associées aux pions sont :

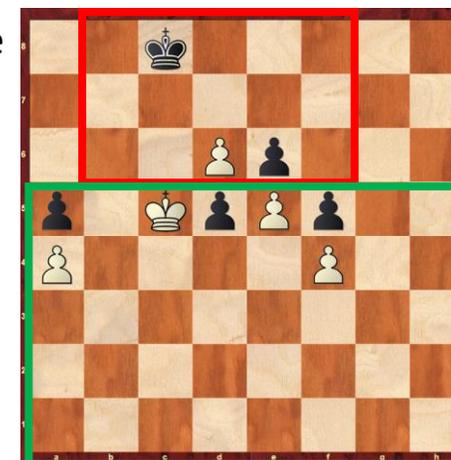
- Si on obtient un pion passé, on oblige l'adversaire à s'en occuper **par des pièces** → jeu défensif
- L'adversaire a donc un grand avantage



Noirs

Doivent constamment veiller le pion d, par T, C ou Roi

- Si on obtient un pion passé éloigné, en finale de Roi, on limite grandement le jeu du Roi qui soit rester dans le carré → jeu défensif
- Plus le pion est proche de la promotion, plus le carré est petit



Noirs

Le Roi est bloqué sur les cases du carré rouge

Blancs

Vont gagner facilement en attaquant a5

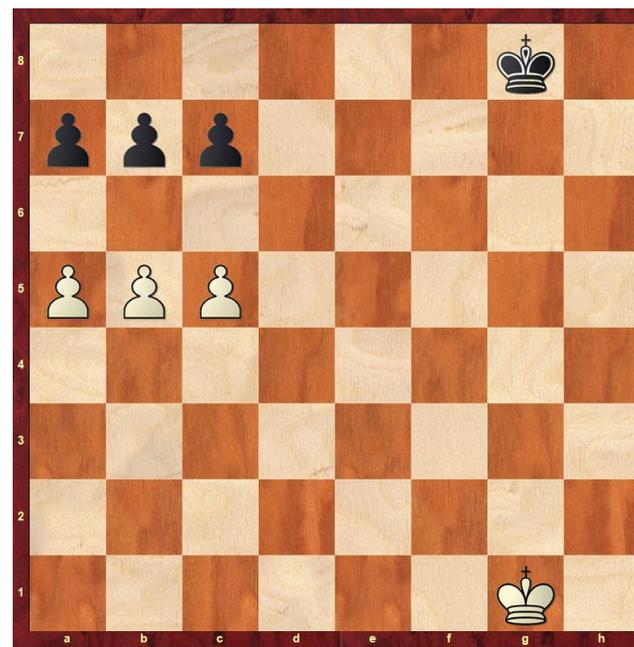
Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

- 1. Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
- 2. Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
- 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable,
- 4. L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
- 5. L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

3. L'art de bien jouer les pions

Cas d'école:



Un truc à connaître !

Si le trait est aux Noirs, ils gagnent par

- 1...Rf7**
- 2.Rf2 Re6**
- 3.Re3 Rd5**
- 4.b6 axb6**
- 5.cxb6 cxb6**
- 6.axb6 Rc5**

Et gagne le pion, puis promotion du pion restant

Si le trait est aux Blancs ils gagnent en jouant:

- 1.b6 axb6** ou **1.b6 cxb6**
- 2.c6 bxc6** **2.a6 bxa6**
- 3.a6** **3.c6**

Et on va à Dame

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Colonne ouverte =
Tours
Diagonale ouverte =
Fous

Les Concepts fondamentaux

- 1. Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
- 2. Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
- 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable,
- 4. L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
- 5. L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

3. L'art de bien jouer les pions

Pions et figures: de manière générale, la Dame et le cavalier ne sont pas beaucoup impactés par la position des pions contrairement au Fou et à la Tour !



Partie Tarrasch – Michel 1926

Tarrasch a joué :

- 1.Fxd5** (éliminant le fort cavalier, mais surtout pour enterrer le Fe8 amenant une partie gagnante de bon cavalier contre mauvais fou!)
....cxd5 ? (exd5 était meilleur)
- 2.b4! Td8
- 3.Tc1 (pour prendre si e5) bxc5
- 4.bxc5 Da5 (diagramme)

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

- 1. Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
- 2. Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
- 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable,
- 4. L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
- 5. L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

3. L'art de bien jouer les pions

Pions et figures: de manière générale, la Dame et le cavalier ne sont pas beaucoup impactés par la position des pions contrairement au Fou et à la Tour !



Partie Tarrasch – Michel 1926

Tarrasch a joué :

- 1.Fxd5 (éliminant le fort cavalier, mais surtout pour enterrer le Fd8 amenant une partie gagnante de bon cavalier contre mauvais fou!)
....cxd5 ? (exd5 était meilleur)
- 2.b4! Td8
- 3.Tc1 (pour prendre si e5) bxc5
- 4.bxc5 Da5 (diagramme)
- 5.Dc3 (les blancs sont mieux, ils ont un pion passé, les échanges leurs sont favorables) Dxc3
- 6.Txc3 Tc7
- 7.Tb3 Fc6
- 8.f4 (bloque le pion e6) Rf8
- 9.Teb1 prend possession de la colonne b avant pénétration (diagramme)

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

- 1. Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
- 2. Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
- 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable,
- 4. L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
- 5. L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

3. L'art de bien jouer les pions

Pions et figures: de manière générale, la Dame et le cavalier ne sont pas beaucoup impactés par la position des pions contrairement au Fou et à la Tour !



Partie Perlis-Spielmann 1912

Analyse de la situation:

Il y a 5 béliers (a, b, d, e, f) bloquant fortement la portée des Fous, mais le Fc4 est aussi bien posté que possible car dans le camp adverse et ne peut pas être pris car après dxc4 la structure de pions est favorable aux Noirs → **Les Noirs sont mieux**, les blancs jouent:

- 1.Fd3 (un petit piège sur Fxd3 2.Dxd3 Dxf4 3.Dc3 Ce7 4.Dc5 et les blancs regagnent le pion) Ce7!
- 2.Cg5 Cg6 3.Fxc4 (diagramme)

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

- 1. Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
- 2. Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
- 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable,
- 4. L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
- 5. L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

3. L'art de bien jouer les pions

Pions et figures: de manière générale, la Dame et le cavalier ne sont pas beaucoup impactés par la position des pions contrairement au Fou et à la Tour !



Partie Perlis-Spielmann 1912

Analyse de la situation:

Il y a 5 béliers (a, b, d, e, f) bloquant fortement la portée des Fous, mais le Fc4 est aussi bien posté que possible car dans le camp adverse et ne peut pas être pris car après dxc4 la structure de pions est favorable aux Noirs → **Les Noirs sont mieux**, les blancs jouent:

- 1.Fd3 (un petit piège sur Fxd3 2.Dxd3 Dxf4 3.Dc3 Ce7 4.Dc5 et les blancs regagnent le pion) Ce7!
- 2.Cg5 Cg6 3.Fxc4 (diagramme)

- 3...bxc4 (est nécessaire pour répondre à 4.Cxe6+ par Re7 5.Cg5 Cxf4 sur 3. ...dxc4? Cxe6+ Re7 est contré par d5!)
- 4.h3 (encore un piège des blancs) Dh4+ (et non 4....Dxf4+ 5.Dxf4 Cxf4 6.Cxh7+ et les Blancs ont le pion passé éloigné)
- 5.Re2 (dernier petit piège des blancs, si les Noirs jouent Cxf4 par Dxf4!) Re7
- 6.Rd1 Cxf4 7.b5 Dxc5 8.b6 Rd7 (le Roi est dans le carré) 0-1

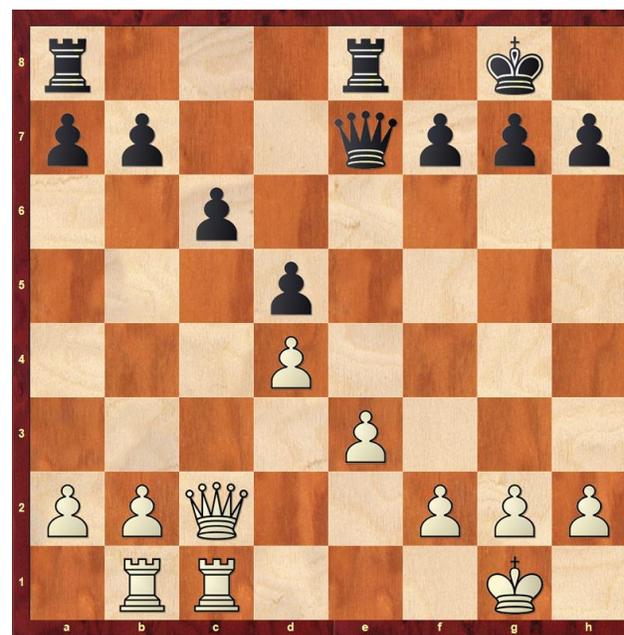
Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

- 1. Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
- 2. Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
- 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable,
- 4. L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
- 5. L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

3. L'art de bien jouer les pions

Pions et figures: de manière générale, la Dame et le cavalier ne sont pas beaucoup impactés par la position des pions contrairement au Fou et à la Tour !



Position qui paraît symétrique donc égale a priori avec, dans chaque camp, une colonne semi-ouverte et pourtant les Blancs sont légèrement mieux !

Pourquoi :

- car pour casser la muraille adverse, les blancs utilisent **leurs pions d'assaut** alors que les Noirs doivent utiliser **leurs pions du roque**
 - Et parce que c'est à eux de jouer ! Car si c'était aux Noirs, ils joueraient
1. ... a5 ! Et bloqueraient la position

➔ l'Art de jouer les pions

Que doivent faire les Blancs ?

- 1.b4! (immédiatement pour préparer l'attaque de minorité sur c6) a6
- 2.a4 (pour soutenir la poussée b5) Tec8
- 3.h3 (pour offrir une bouffée d'air au Roi) g6 (pour la même raison)
- 4.Db3 Dd7 5.Tc5 h5 6.b5! (la poussée concrétisant l'objectif initial) axb5
- 7.axb5 Rg7 8.bxc6 bxc6 (diagramme)

→ Les Blancs ont l'initiative et de meilleurs chances de gain

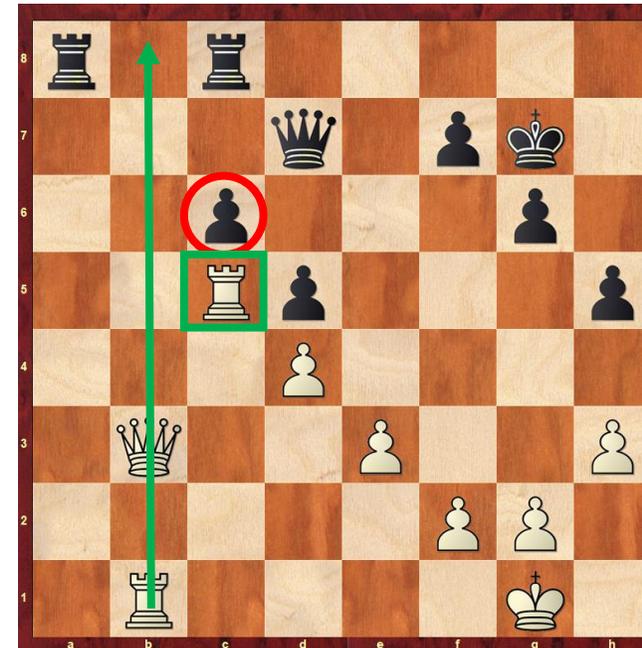
Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

- 1. Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
- 2. Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
- 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable,
- 4. L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
- 5. L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

3. L'art de bien jouer les pions

Pions et figures: de manière générale, la Dame et le cavalier ne sont pas beaucoup impactés par la position des pions contrairement au Fou et à la Tour !



Position qui paraît symétrique donc égale à priori avec, dans chaque camp, une colonne semi-ouverte et pourtant les Blancs sont légèrement mieux !

Pourquoi :

- car pour casser la muraille adverse, les blancs utilisent **leurs pions d'assaut** alors que les Noirs doivent utiliser **leurs pions du roque**
 - Et parce que c'est à eux de jouer ! Car si c'était aux Noirs, ils joueraient
1. ... a5 ! Et bloqueraient la position

→ **L'Art de jouer les pions**

Que doivent faire les Blancs ?

- 1.b4! (immédiatement pour préparer l'attaque de minorité sur c6) a6
- 2.a4 (pour soutenir la poussée b5) Tec8
- 3.h3 (pour offrir une bouffée d'air au Roi) g6 (pour la même raison)
- 4.Db3 Dd7 5.Tc5 h5 6.b5! (la poussée concrétisant l'objectif initial) axb5 7.axb5 Rg7 8.bxc6 bxc6 (diagramme)

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

- 1. Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
- 2. Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
- 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable,
- 4. L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
- 5. L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

3. L'art de bien jouer les pions

Pions et figures: de manière générale, la Dame et le cavalier ne sont pas beaucoup impactés par la position des pions contrairement au Fou et à la Tour !



Analyse de la situation:

Il y a 2 béliers (d, e) bloquant le jeu des fous, mais surtout du **fou noir**. La partie se concentre sur l'aile-Roi ou la paire de fou des Blancs est forte

➔ **Les Blancs sont mieux**, mais comment gagner ?

➔ **Les coups candidats**

➔ g5 et gxh5

Question : faut-il obstruer par g5 ou ouvrir par gxh ?

1.g5+ Rh7

2.Fa4 Cb8

3.Re3 Fd7

4.Fc2 Cc6

5.b4 b5

6.Rd3 (=)

(diagramme)



De manière générale, quant on a la paire de fou, mieux vaut ouvrir le jeu !

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

- 1. Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
- 2. Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
- 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable,
- 4. L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
- 5. L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

3. L'art de bien jouer les pions

Pions et figures: de manière générale, la Dame et le cavalier ne sont pas beaucoup impactés par la position des pions contrairement au Fou et à la Tour !



Analyse de la situation:

Il y a 2 béliers (d, e) bloquant le jeu des fous, mais surtout du fou noir. La partie se concentre sur l'aile-Roi ou la paire de fou est forte

- ➔ **Les Blancs sont mieux**, mais comment gagner ?,
- ➔ **Les coups candidats** g5 et gxh5

Question : faut-il obstruer par g5 ou ouvrir par gxh ?

- | | |
|-----------|---|
| 1.g5+ Rh7 | 1.gxh5 gxh5 |
| 2.Fa4 Cb8 | 2.Fe7 (menace mat de Boden avec Ff8) Rg7 |
| 3.Re3 Fd7 | 3.Fd6 (le cheval n'a plus de case) Rf7 |
| 4.Fc2 Cc6 | 4.Rg5 (et le pion h des noirs va tomber, et le pion h3 gagnera 1-0) |
| 5.b4 b5 | (diagramme) |
| 6.Rd3 (=) | (diagramme) |

De manière générale, quant on a la paire de fou, mieux vaut ouvrir le jeu !

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

- 1. Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
- 2. Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
- 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable,
- 4. L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
- 5. L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

3. L'art de bien jouer les pions

Pions et figures: de manière générale, la Dame et le cavalier ne sont pas beaucoup impactés par la position des pions contrairement au Fou et à la Tour !



1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Cf3 Cf6 4.e3
e6 5.Fxc4 c5 6.0–0 Cc6 7.De2 a6
8.Td1 b5 9.dxc5 Dc7 10.Fd3 Fxc5
11.a4

Analyse de la situation:

La partie est égale, mais les Noirs doivent se positionner sur le dernier coup des blancs 11.a4

Question positionnelle:

faut-il obstruer par b4 ou ouvrir par bxa ? Ne rien faire étant perdant car les blancs joueraient axb4

La théorie a démontré que la prise est meilleure que la poussée car:

- La prise offre plus de liberté aux pièces noires que la poussée qui obstrue la colonne b et la diagonale a3-f8
- La case b4 doit être vue comme une case forte pour le cavalier noir, or poussée b4 ne permettrait plus d'obtenir cet avantage

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

- 1. Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
- 2. Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
- 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable,
- 4. L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
- 5. L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

3. L'art de bien jouer les pions

Pions et figures: de manière générale, la Dame et le cavalier ne sont pas beaucoup impactés par la position des pions contrairement au Fou et à la Tour !



Analyse de la situation:

Les blancs constatent qu'ils peuvent mettre en place le stratagème de la fourchette et joue:

- 1.Cxe5 Cxe5
- 2.d4 avec petit avantage Fd6
- 3.dxe5 Fxe5
(Diagramme)

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Fc5

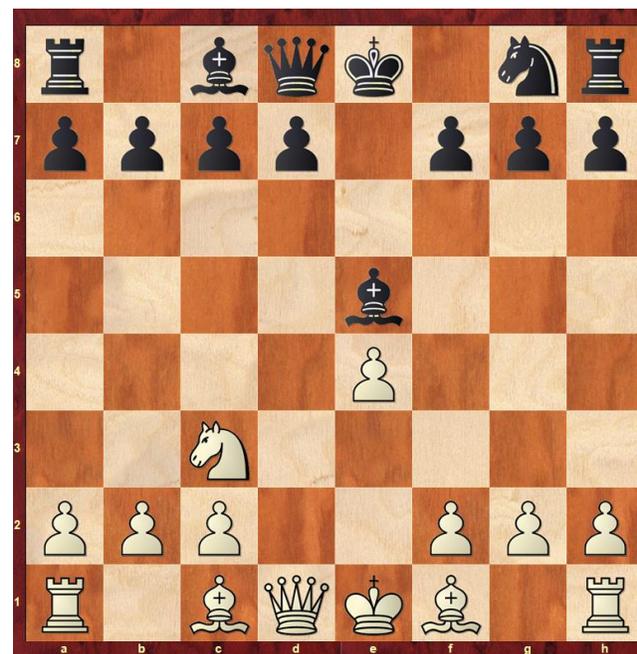
Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

- 1. Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
- 2. Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
- 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable,
- 4. L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
- 5. L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

3. L'art de bien jouer les pions

Pions et figures: de manière générale, la Dame et le cavalier ne sont pas beaucoup impactés par la position des pions contrairement au Fou et à la Tour !



1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Fc5

Analyse de la situation:

Les blancs constatent qu'ils peuvent mettre en place le stratagème de la fourchette et joue:

1.Cxe5 Cxe5
2.d4 avec petit avantage Fd6
3.dxe5 Fxe5
(Diagramme)

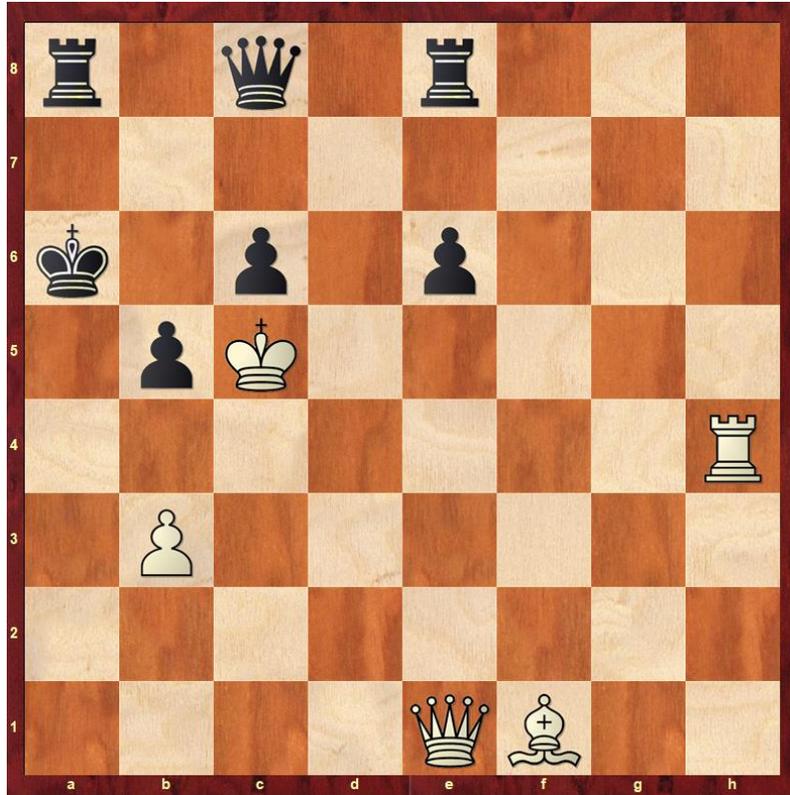
Les Blancs sont légèrement mieux car dans l'ouverture les blancs ont déjà un coup d'avance et peuvent en générale améliorer leur situation.

Par contre, si c'est les Noirs qui utilise ce stratagème, ils peuvent tout au plus égaliser !

Partie récréative

Trouver le meilleur coup

Trouver le meilleur coup



1. +- (#3): 1.Da5+ Rxa5 2.Ta4+ bxa4 3.b4#
2. +- (8.32): 1.Da1+ Rb7 2.Th7+ Dc7 3.Txc7+ Rxc7 4.Dg7
3. -+ (-2.60): 1.Th7 Dd8 2.Da1+ Da5 3.Dxa5+ Rxa5 4.Th2
4. -+ (-5.06): 1.De5 Dd7 2.Fxb5+ cxb5 3.Td4 De7+ 4.Td6

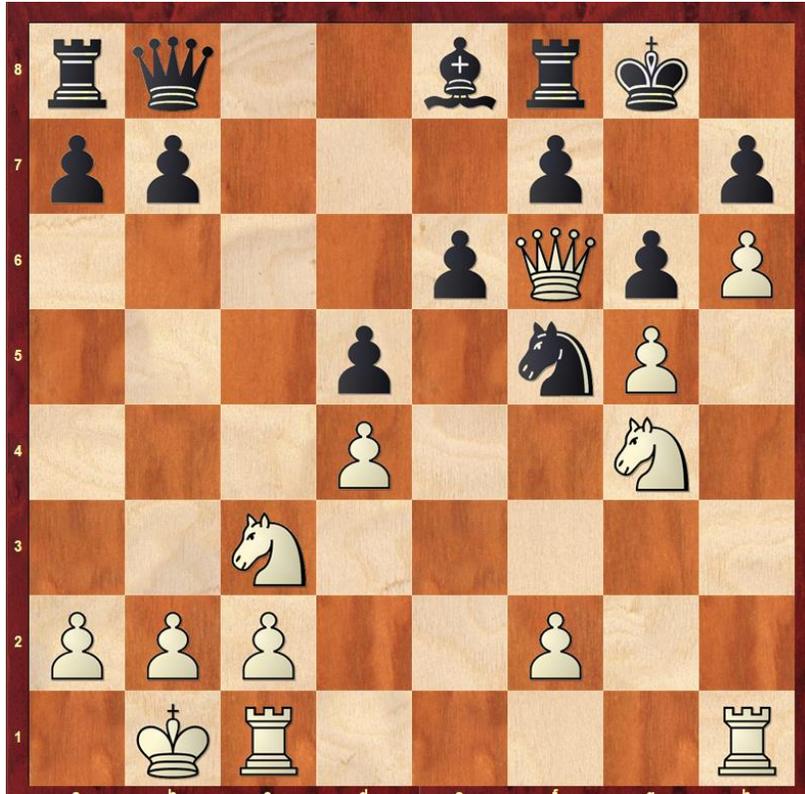
Noir



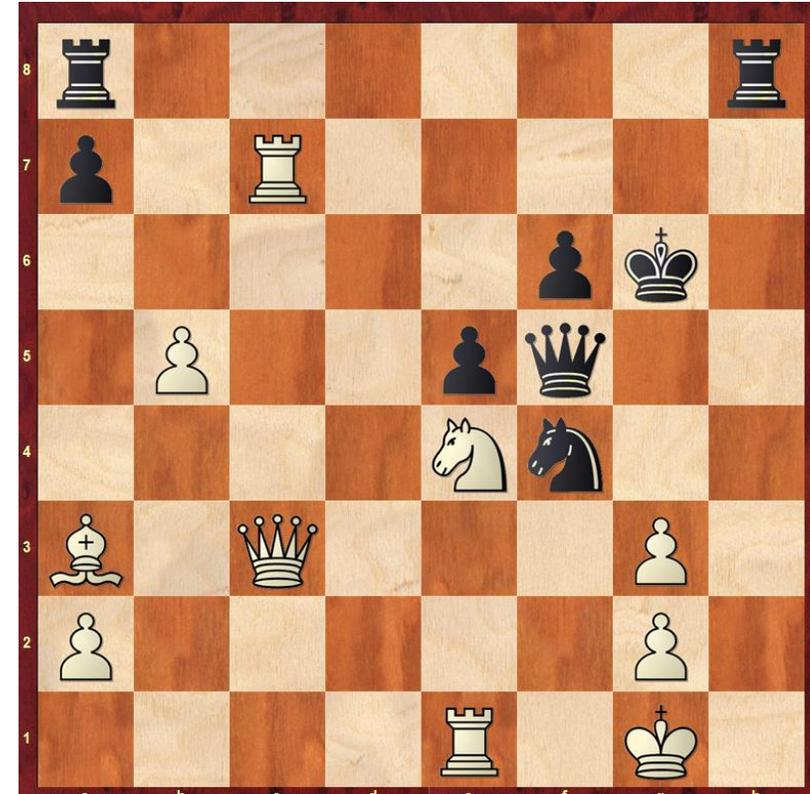
1. -+ (-#6): 1...Fxc7+ 2.Rxc7 Tc1+ 3.Fc3 Txc3+ 4.Dc6 Txc6+ 5.Rb8 Tc8+ 6.Txc8 Db7#
2. +- (7.49): 1...Dd3 2.Fxb2 f1D 3.Fxa1 Rc2 4.Dc6+ Dc4 5.Ce3+ Rb3 6.Cxc4 Dxc4 7.Dxc4
3. +- (9.61): 1...Rc1 2.Fxb2+ Rxb2 3.Txd5 f1D 4.a8D Tc1 5.Td2+ Rc3 6.Df6+ Rxd2 7.Td8
4. +- (9.96): 1...f1D 2.Txd5+

Trouver le meilleur coup

Noir



1. +- (#4): 1.Dg7+ Cxg7 2.Cf6+ Rh8 3.hxg7+ Rxg7 4.Txh7#
2. +- (2.54): 1.Ce2 Dd8 2.Cg3 Dxf6 3.Cxf6+ Rh8 4.Cxf5 gxf5 5.Tcg1
3. +- (2.38): 1.Cd1 Dd8 2.Cde3 Dxf6 3.Cxf6+ Rh8 4.Cxf5 gxf5
4. +- (1.79): 1.Tcd1 a5 2.Ce3 Dd8 3.Cxf5 Dxf6 4.gxf6 gxf5

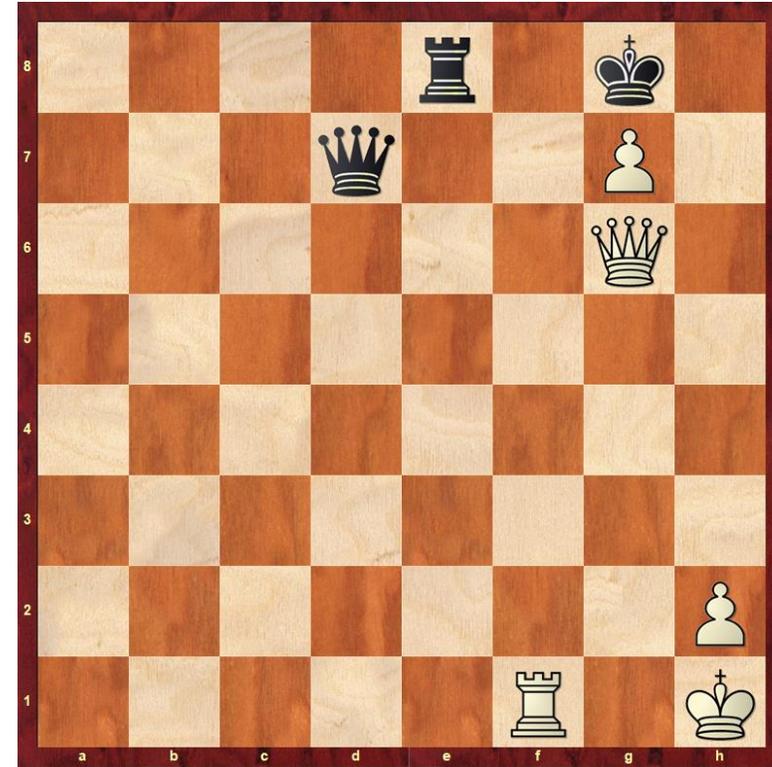


1. -- (-#5): 1...Ce2+ 2.Txe2 Th1+ 3.Rxh1 Df1+ 4.Rh2 Th8+ 5.Th7 Txh7#
2. +- (2.27): 1...Th1+ 2.Rxh1 Ce2 3.Tg7+ Rxg7 4.Dc7+ Rg6 5.Df7+ Rxf7 6.Cd6+ Re6 7.c
3. +- (3.50): 1...Cd5 2.Dc4 Cxc7 3.Dxc7 Th7
4. +- (6.19): 1...Ce6 2.Te7 Cg5 3.Cd6 Dg4 4.Dd3+ Rh5 5.Fc1 Dd4+ 6.Dxd4 exd4 7.a4 d.

Trouver le meilleur coup



1. +- (7.42): 1.Fb7+ Fxb7 2.Cd7 Fd5 3.Cxf8 Rb7 4.Dd6 Fg8 5.De7+ Rb6 6.Cd7+ F
2. +- (4.87): 1.De5 Dd8 2.Rf2 Dh4+ 3.Re3 De1+ 4.Fe2 Dc1+ 5.Rf2 Dh6 6.Rg3 Dg
3. = (0.00): 1.Dc3 Dd8 2.Db4 Dd5 3.Rf2 Df3+ 4.Re1 De3+ 5.Rf1 Df3+ 6.Re1
4. = (0.00): 1.Ce6 Df3 2.Dxf3 Fxf3 3.Rf2 Fb7 4.Fxb7+ Rxb7



1. +- (9.92): 1.Tf8+ Txf8 2.Dh7+ Rxh7 3.gxf8C+ Rh6 4.Cxd7 Rg5 5.Cc5
2. +- (5.61): 1.Dh5 Db7+ 2.Tf3 Rxc7 3.Dg5+ Rh7 4.Df5+ Rh8 5.Df6+
3. = (0.00): 1.Dg2 De6 2.Tg1 De7 3.Df3 De4 4.Dxe4 Txe4 5.Tg3 Te1+ 6
4. = (0.00): 1.Tg1 Db7+ 2.Dg2 De4 3.Dxe4 Txe4 4.Tg3 Te1+ 5.Rg2 Te7