

Milieu de partie

Leçon 7 : Notions et concepts fondamentaux

Je ne sais pas quoi faire ?

Pour les juniors

Milieu de partie – Je ne sais pas quoi faire

Pour bien jouer le milieu de partie, il faut d'abord maîtriser trois notions :

- A. Les Forces
- B. Les Faiblesses
- C. Les Menaces

Autant les vôtres que celle de votre adversaire !

OK

Leçon 1-6

Et ensuite comprendre 5 concepts fondamentaux, soit

- 1. Etre actif
- 2. Analyser correctement la position et établir un plan
- 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison
- 4. L'art de bien jouer les pions
- 5. L'échange de pièce

Leçon

7-11

**Si vous n'arrivez pas à identifier et à bien comprendre ces 3 notions et ces 5 concepts,
il sera difficile de pouvoir bien jouer le milieu de partie**

Milieu de partie – Je ne sais pas 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.

Les règles pour être ACTIFS :

- 1. Jouer les coups qui attaquent les faiblesses de l'adversaire
- 2. Jouer les coups qui engendrent des menaces
- 3. Jouer des coups qui comblent ou attaquent plusieurs faiblesses
- 4. Jouer les coups qui offrent de l'espace ou qui diminuent l'espace de l'adversaire
- 5. Jouer des coups qui fortifient sa position

4.

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.

1. Jouer les coups qui attaquent les faiblesses de l'adversaire

Qu'est ce qu'une faiblesse ?

1. Pion arriéré
2. Pion doublé
3. Pièce non protégé
4. Roi isolé
5. Affaiblissement de l'aile-Roi

OK

Leçon 1-6

Milieu de partie – Je ne sais pas 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.

Les règles pour être ACTIFS :

- 1. Jouer les coups qui attaquent les faiblesses de l'adversaire
- 2. **Jouer les coups qui engendrent des menaces**
- 3. Jouer des coups qui comblent ou attaquent plusieurs faiblesses
- 4. Jouer les coups qui offrent de l'espace ou qui diminuent l'espace de l'adversaire
- 5. Jouer des coups qui fortifient sa position

4.

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.

2. Jouer les coups qui engendrent des menaces

Quels sont les principales menaces connues ?

1. Attaque de pièce simple
2. Attaque double
3. Créer un réseau de mat (connaître les principaux réseaux de mat)
4. Créer un réseau permettant un gain matériel (Dame, tour)
5. Mettre l'adversaire en zugzwang
6. Clouage
7. Ouverture de diagonale ou de colonne sur l'aile-Roi
8. Echec à la découverte (Roi)
9. Double échecs à la découverte
10. Menace à la découverte (autre pièce)
11. Attaque d'une pièce surchargée
12. Echec perpétuel
13. PAT
14. L'interception des lignes
15. Coup intermédiaire (coup non prévu, mais plus efficace que le coup plausible)
16. La moulinette.

OK

Leçon 1-6

Milieu de partie – Je ne sais pas 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.

Les règles pour être ACTIFS :

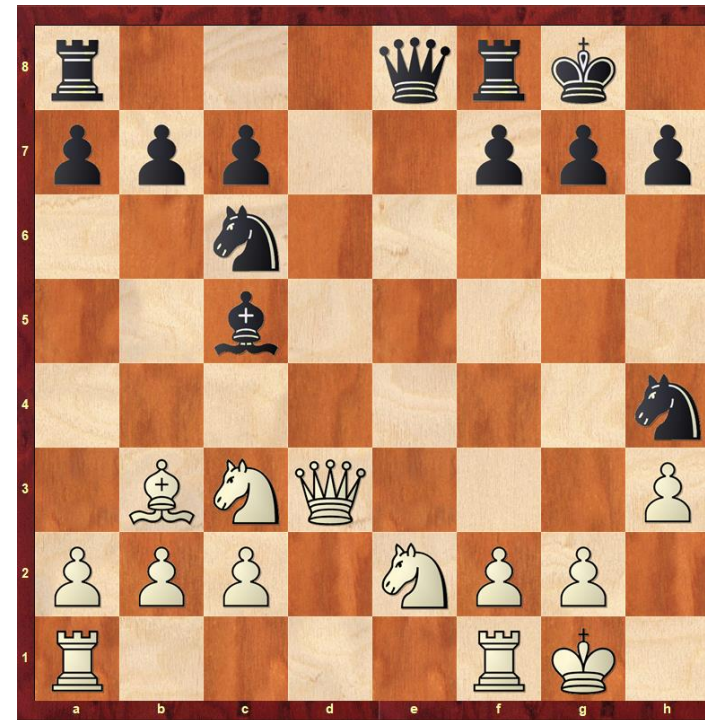
- 1. Jouer les coups qui attaquent les faiblesses de l'adversaire
- 2. Jouer les coups qui engendrent des menaces
- **3. Jouer des coups qui combtent ou attaquent plusieurs faiblesses**
- 4. Jouer les coups qui offrent de l'espace ou qui diminuent l'espace de l'adversaire
- 5. Jouer des coups qui fortifient sa position

4.

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. Jouer des coups qui combtent ou attaquent plusieurs faiblesses



1.Dc4 attaque 2 pièces non protégées

... **De7** protège les 2 pièces

2.Cd5 attaque la pièce surchargée

... **Dg5** contre-attaque avec menace de mat du baiser de la mort en g2

(voir diagramme)

Milieu de partie – Je ne sais pas 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.

Les règles pour être ACTIFS :

- 1. Jouer les coups qui attaquent les faiblesses de l'adversaire
- 2. Jouer les coups qui engendrent des menaces
- 3. **Jouer des coups qui combtent ou attaquent plusieurs faiblesses**
- 4. Jouer les coups qui offrent de l'espace ou qui diminuent l'espace de l'adversaire
- 5. Jouer des coups qui fortifient sa position

4.

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. Jouer des coups qui combtent ou attaquent plusieurs faiblesses



1.Dc4 attaque 2 pièces non protégées

... De7 protège les 2 pièces

2.Cd5 attaque la pièce surchargée

... Dg5 contre-attaque avec menace de mat du baiser de la mort en g2

(voir diagramme)

3a.Dg4 Bloque le mat

... Dxc4 Echange et baisse de pression (seul coup)

4.hxc4 égalise

3b.g3 Bloque le mat et attaque le Cavalier

... Tae8 Attaque le Cavalier en compensation du Fc5

4.Dxc5 gagne une pièce

... Txe2 regagne la pièce

5.Tad1 égalise

Notez bien
Tous les coups joués sont actifs (attaque une ou deux pièces)

Milieu de partie – Je ne sais pas 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.

Les règles pour être ACTIFS :

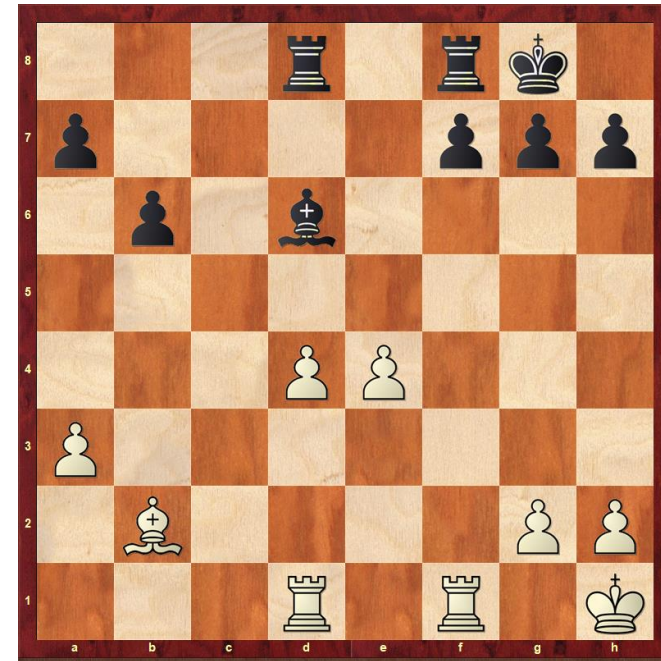
- 1. Jouer les coups qui attaquent les faiblesses de l'adversaire
- 2. Jouer les coups qui engendrent des menaces
- 3. Jouer des coups qui comblent ou attaquent plusieurs faiblesses
- 3. 4. Jouer les coups qui offrent de l'espace ou qui diminuent l'espace de l'adversaire
- 4. 5. Jouer des coups qui fortifient sa position

4.

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.

4. Jouer les coups qui offrent de l'espace ou qui diminuent l'espace de l'adversaire



- 1.e5 Attaque le Fou et augmente son espace
...Fb8 doit se parquer (seule case)
2.d5 avance et prend de l'espace
...Td7 bloque avance des blancs
3.Td3 pour permettre de doubler les Tours en colonne d et une vue sur Tg3→Txg7
...Tfd8 pour obliger d6
4.d6 on continue de prendre de l'espace et avance de pion
...f6 pour miner la paire de pion
(Voir diagramme)

Milieu de partie – Je ne sais pas 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.

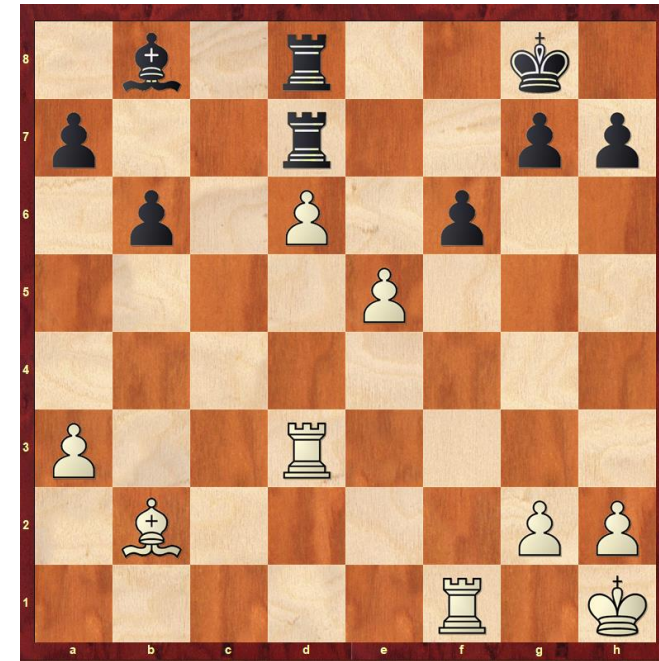
Les règles pour être ACTIFS :

- 1. Jouer les coups qui attaquent les faiblesses de l'adversaire
- 2. Jouer les coups qui engendrent des menaces
- 3. Jouer des coups qui comblent ou attaquent plusieurs faiblesses
- 3. 4. **Jouer les coups qui offrent de l'espace ou qui diminuent l'espace de l'adversaire**
- 4. 5. Jouer des coups qui fortifient sa position

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.

4. Jouer les coups qui offrent de l'espace ou qui diminuent l'espace de l'adversaire



- 1.e5 Attaque le Fou et augmente son espace
...Fb8 doit se parquer (seule case)
2.d5 avance et prend de l'espace
...Td7 bloque avance des blancs
3.Td3 pour permettre de doubler les Tours en colonne d et une vue sur Tg3→Txg7
...Tfd8 pour obliger d6
4.d6 on continue de prendre de l'espace et avance de pion
...f6 pour miner la paire de pion (Voir diagramme)
5.h4 donne une porte de sortie au Roi et menace une attaque sur la colonne g
...fxe5 prend pion passé
6.Fxe5 reprend le pion, le pion d6 est miné pour les Noirs
...b5 développe aile-Dame
7.h5 Prend de l'espace, g4 suivra

Milieu de partie – Je ne sais pas 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.

Les règles pour être ACTIFS :

- 1. Jouer les coups qui attaquent les faiblesses de l'adversaire
- 2. Jouer les coups qui engendrent des menaces
- 3. Jouer des coups qui comblent ou attaquent plusieurs faiblesses
- 4. Jouer les coups qui offrent de l'espace ou qui diminuent l'espace de l'adversaire

4.

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.

5. Jouer des coups qui fortifient sa position



Carlsen, Magnus (2877) - Wojtaszek, Radoslaw (2735)

Tromsø, 05.08.2014

1.e4 c5 2.Cc3 d6 3.g3 Cc6 4.Fg2 g6 5.d3 Fg7 6.Fe3 e5
7.Ch3 Cge7 8.f4 Cd4 9.0-0 0-0 10.Dd2 Fd7 11.Cd1!?
Dc8?!N 12.Cdf2 Cdc6 13.c3 b5? 14.fxe5! Cxe5 15.Fh6
C7c6 16.Fxg7 Rxg7 17.Cf4 Dd8 18.Tad1 Tc8 19.De2
h5?! 20.d4 cxd4 21.cxd4 Cg4

Plan de Carlsen

s'emparer de la colonne f semi-ouverte
pour une attaque sur le Roi adverse

22.h3 (Attaque le Cavalier dangereux) Cxf2
(le seul coup)

23.Dxf2 (Elimine le Cavalier et prépare le
triplement des pièces lourdes sur colonne
semi-ouverte f) Ce7

24.Td3! (Active la 3^{ème} pièce lourde) b4

25.Tf3 (Triple les pièces lourdes) De8?
(voir diagramme)

Milieu de partie – Je ne sais pas 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.

Les règles pour être ACTIFS :

- 1. Jouer les coups qui attaquent les faiblesses de l'adversaire
- 2. Jouer les coups qui engendrent des menaces
- 3. Jouer des coups qui comblent ou attaquent plusieurs faiblesses
- 4. Jouer les coups qui offrent de l'espace ou qui diminuent l'espace de l'adversaire

5. **Jouer des coups qui fortifient sa position**

4.

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.

5. Jouer des coups qui fortifient sa position



Carlsen, Magnus (2877) - Wojtaszek, Radoslaw (2735)
Tromsø, 05.08.2014

1.e4 c5 2.Cc3 d6 3.g3 Cc6 4.Fg2 g6 5.d3 Fg7 6.Fe3 e5
7.Ch3 Cge7 8.f4 Cd4 9.0-0 0-0 10.Dd2 Fd7 11.Cd1!?
Dc8?! 12.Cdf2 Cdc6 13.c3 b5? 14.fxe5! Cxe5 15.Fh6?
C7c6 16.Fxg7 Rxg7 17.Cf4 Dd8 18.Tad1 Tc8 19.De2
h5?! 20.d4 cxd4 21.cxd4 Cg4

22.h3 (Attaque le Cavalier dangereux) Cxf2
(le seul coup)

23.Dxf2 (Elimine le Cavalier et prépare le
triplement des pièces lourdes sur colonne
semi-ouverte f) Ce7

24.Td3! (Active la 3^{ème} pièce lourde) b4

25.Tf3 (Triple les pièces lourdes) De8?
(voir diagramme)

26.g4 (Ouvre colonne h, prend espace) hxg4

27.hxg4 (Colonne h ouverte) Fb5 (seul coup)

28.Te1 (Evite la perte de la Tour) Dd8

29.g5 (Prend de l'espace et donne des cases
aux pièces blanches) Db6?!

30.Fh3 (Attaque la Tour, coup insidieux) Tcd8
31.Fe6 (Mine les défenses du Roi et libère la
colonne h)

(voir diagramme)

Il est intéressant de voir comment, en 4
coups, Carlsen à fortifier sa position.

Milieu de partie – Je ne sais pas 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.

Les règles pour être ACTIFS :

- 1. Jouer les coups qui attaquent les faiblesses de l'adversaire
- 2. Jouer les coups qui engendrent des menaces
- 3. Jouer des coups qui comblent ou attaquent plusieurs faiblesses
- 4. Jouer les coups qui offrent de l'espace ou qui diminuent l'espace de l'adversaire

5. **Jouer des coups qui fortifient sa position**

4.

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.

5. Jouer des coups qui fortifient sa position



Carlsen, Magnus (2877) - Wojtaszek, Radoslaw (2735)
Tromsø, 05.08.2014

1.e4 c5 2.Cc3 d6 3.g3 Cc6 4.Fg2 g6 5.d3 Fg7 6.Fe3 e5
7.Ch3 Cge7 8.f4 Cd4 9.0-0 0-0 10.Dd2 Fd7 11.Cd1!?
Dc8?!N 12.Cdf2 Cdc6 13.c3 b5? 14.fxe5! Cxe5 15.Fh6
C7c6 16.Fxg7 Rxg7 17.Cf4 Dd8 18.Tad1 Tc8 19.De2
h5?! 20.d4 cxd4 21.cxd4 Cg4

22.h3 (Attaque le Cavalier dangereux) Cxf2
(le seul coup)

23.Dxf2 (Elimine le Cavalier et prépare le
triplement des pièces lourdes sur colonne
semi-ouverte f) Ce7

24.Td3! (Active la 3^{ème} pièce lourde) b4

25.Tf3 (Triple les pièces lourdes) De8?
(voir diagramme)

26.g4 (Ouvre colonne h, prend espace) hxg4

27.hxg4 (Colonne h ouverte) Fb5 (seul coup)

28.Te1 (Evite la perte de la Tour) Dd8

29.g5 (Prend de l'espace et donne des cases
aux pièces blanches) Db6?!

30.Fh3 (Attaque la Tour, coup insidieux) Tcd8
31.Fe6 (Mine les défenses du Roi et libère la
colonne h)

(voir diagramme)

31. ...Fe8 (le meilleur coup, mais inutile !)

32.Cd5 (Elimine un défenseur et sécurise le
Fou, mais Th3 était plus expéditif) Cxd5

33.Fxd5 (Sécurise le Fou et permet l'attaque
finale) Td7

34.Th3 (Prend la colonne h) Tg8
(voir diagramme)

Toutes les pièces blanches sont en
position pour attaquer le Roi adverse

Milieu de partie – Je ne sais pas 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.

Les règles pour être ACTIFS :

- 1. Jouer les coups qui attaquent les faiblesses de l'adversaire
- 2. Jouer les coups qui engendrent des menaces
- 3. Jouer des coups qui comblent ou attaquent plusieurs faiblesses
- 4. Jouer les coups qui offrent de l'espace ou qui diminuent l'espace de l'adversaire

4.

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.

5. Jouer des coups qui fortifient sa position



Carlsen, Magnus (2877) - Wojtaszek, Radoslaw (2735)
Tromsø, 05.08.2014

1.e4 c5 2.Cc3 d6 3.g3 Cc6 4.Fg2 g6 5.d3 Fg7 6.Fe3 e5
7.Ch3 Cge7 8.f4 Cd4 9.0-0 0-0 10.Dd2 Fd7 11.Cd1!?
Dc8?! 12.Cdf2 Cdc6 13.c3 b5? 14.fxe5! Cxe5 15.Fh6
C7c6 16.Fxg7 Rxg7 17.Cf4 Dd8 18.Tad1 Tc8 19.De2
h5?! 20.d4 cxd4 21.cxd4 Cg4

Toutes les pièces noires, à part la Dame,
sont en défense et ne jouent pas
ensemble → attaque finale

22.h3 (Attaque le Cavalier dangereux) Cxf2
(le seul coup)

23.Dxf2 (Elimine le Cavalier et prépare le
triplement des pièces lourdes sur colonne
semi-ouverte f) Ce7

24.Td3! (Active la 3^{ème} pièce lourde) b4

25.Tf3 (Triple les pièces lourdes) De8?

(voir diagramme)

26.g4 (Ouvre colonne h, prend espace) hxg4

27.hxg4 (Colonne h ouverte) Fb5 (seul coup)

28.Te1 (Evite la perte de la Tour) Dd8

29.g5 (Prend de l'espace et donne des cases
aux pièces blanches) Db6?!

30.Fh3 (Attaque la Tour, coup insidieux) Tcd8

31.Fe6 (Mine les défenses du Roi et libère la
colonne h)

(voir diagramme)

31. ...Fe8 (le meilleur coup, mais inutile !)

32.Cd5 (Elimine un défenseur et sécurise le
Fou, mais Th3 était plus expéditif) Cxd5

33.Fxd5 (Sécurise le Fou et permet l'attaque
finale) Td7

34.Th3 (Prend la colonne h) Tg8

(voir diagramme)

35.e5 (Echange gagnant, ouvrir e) dxe5

36.Txe5 (Vise le Fe8, puis Dh4, Dh6) Rf8

37.Th7 (Vise f7 après Txe8 et Fxf7) Dc7

38.Dh4 (Vise h6 et mat) 1-0

Milieu de partie – Je ne sais pas 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.

Les règles pour être ACTIFS :

- 1. Jouer les coups qui attaquent les faiblesses de l'adversaire
- 2. Jouer les coups qui engendrent des menaces
- 3. Jouer des coups qui comblent ou attaquent plusieurs faiblesses
- 4. Jouer les coups qui offrent de l'espace ou qui diminuent l'espace de l'adversaire

5. **Jouer des coups qui fortifient sa position**

4.

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.

5. Jouer des coups qui fortifient sa position



17.d5 (prend de l'espace, mais surtout ouvre la diagonale b1-h7 au fou) **exd5**

18.e5 (donne un pion, mais surtout ouvre la diagonale et attaque la Dame) **De6** (le seul coup) (voire diagramme)

Kasparov,Garry (2640) - Najdorf,Miguel (2510)
[E12] Bugojno Bugojno (3), 09.05.1982

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.a3 Fb7 5.Cc3 d5
6.cxd5 Cxd5 7.e3 Fe7 8.Fb5+ c6 9.Fd3 Cxc3
10.bxc3 c5 11.0-0 Cc6 12.e4 0-0 13.Fe3 cxd4
14.cxd4 Tc8 15.De2 Ca5 16.Tfe1 Dd6

Plan de Kasparov
Ouvrir les colonnes pour attaquer le Roi adverse



Milieu de partie – Je ne sais pas 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.

Les règles pour être ACTIFS :

- 1. Jouer les coups qui attaquent les faiblesses de l'adversaire
- 2. Jouer les coups qui engendrent des menaces
- 3. Jouer des coups qui comblent ou attaquent plusieurs faiblesses
- 4. Jouer les coups qui offrent de l'espace ou qui diminuent l'espace de l'adversaire

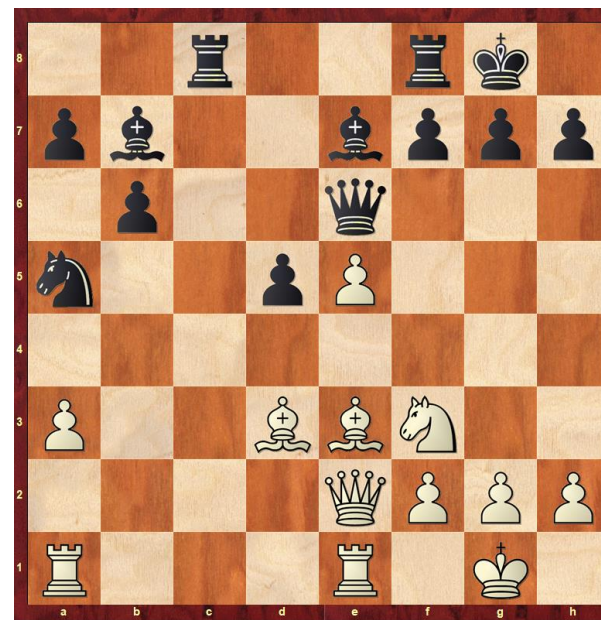
5. **Jouer des coups qui fortifient sa position**

4.

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.

5. Jouer des coups qui fortifient sa position



Kasparov, Garry (2640) - Najdorf, Miguel (2510)
[E12] Bugojno Bugojno (3), 09.05.1982

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.a3 Fb7 5.Cc3 d5
6.cxd5 Cxd5 7.e3 Fe7 8.Fb5+ c6 9.Fd3 Cxc3
10.bxc3 c5 11.0-0 Cc6 12.e4 0-0 13.Fe3 cxd4
14.cxd4 Tc8 15.De2 Ca5 16.Tfe1 Dd6

Les Blancs ont fortifié leur position. Des menaces sur h7 existent et la De6 n'est pas en sécurité

17.d5 (prend de l'espace, mais surtout ouvre la diagonale b1-h7 au fou) **exd5**

18.e5 (donne un pion, mais surtout ouvre la diagonale et attaque la Dame) **De6** (le seul coup) (voire diagramme)

19.Cd4 (attaque la Dame et donne le pion pour obtenir un jeu actif) **Dxe5** (le seul coup)

20.Cf5 (très actif accompagné de nombreuses menaces sur g7, sur la Dame, etc.) **Ff6** (logique, même si Cc4 était meilleur)

21.Dg4 (accentue les menaces sur g7 et rend la partie très complexe à jouer pour l'adversaire) **Tce8** (le deuxième meilleur coup et pourtant un coup perdant, il fallait jouer Dc3, mais qui voit ce coup ?)

(voire diagramme)

Milieu de partie – Je ne sais pas 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.

Les règles pour être ACTIFS :

- 1. Jouer les coups qui attaquent les faiblesses de l'adversaire
- 2. Jouer les coups qui engendrent des menaces
- 3. Jouer des coups qui comblent ou attaquent plusieurs faiblesses
- 4. Jouer les coups qui offrent de l'espace ou qui diminuent l'espace de l'adversaire

5. **Jouer des coups qui fortifient sa position**

4.

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.

5. Jouer des coups qui fortifient sa position



Kasparov, Garry (2640) - Najdorf, Miguel (2510)
[E12] Bugojno Bugojno (3), 09.05.1982

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.a3 Fb7 5.Cc3 d5
6.cxd5 Cxd5 7.e3 Fe7 8.Fb5+ c6 9.Fd3 Cxc3
10.bxc3 c5 11.0-0 Cc6 12.e4 0-0 13.Fe3 cxd4
14.cxd4 Tc8 15.De2 Ca5 16.Tfe1 Dd6

Kasparov a donné deux pions pour ouvrir les colonnes et fortifier son attaque !

17.d5 (prend de l'espace, mais surtout ouvre la diagonale b1-h7 au fou) **exd5**

18.e5 (diagonale ouverte et attaque Dame)

De6 (le seul coup)

(voire diagramme)

19.Cd4 (attaque la Dame et donne le pion pour obtenir un jeu actif) **Dxe5** (le seul coup)

20.Cf5 (très actif accompagné de nombreuses menaces sur g7, sur la Dame, etc.) **Ff6** (logique, même si Cc4 était meilleur)

21.Dg4 (accentue les menaces sur g7 et rend la partie très complexe à jouer pour l'adversaire) **Tce8** (le deuxième meilleur coup et pourtant un coup perdant, il fallait jouer Dc3, mais qui voit ce coup ?)

(voire diagramme)

22.Fd2 (à nouveau un coup génial intégrant de nombreuses menaces sur la Dame, sur le Ca5, sur Fb4 attaquant la Tf8, ...) **Dxa1** (et les Noirs craquent sous la pression, le seul coup Db2 n'est pas facile à voir, mais dans tous les cas la situation était perdante !)

23.Txa1 Fxa1 (les Noirs ont échangés leur dame contre deux tours, cela paraît correct 23-25 pour Noirs, mais) (voire diagramme)

Milieu de partie – Je ne sais pas 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.

Les règles pour être ACTIFS :

- 1. Jouer les coups qui attaquent les faiblesses de l'adversaire
- 2. Jouer les coups qui engendrent des menaces
- 3. Jouer des coups qui comblent ou attaquent plusieurs faiblesses
- 4. Jouer les coups qui offrent de l'espace ou qui diminuent l'espace de l'adversaire

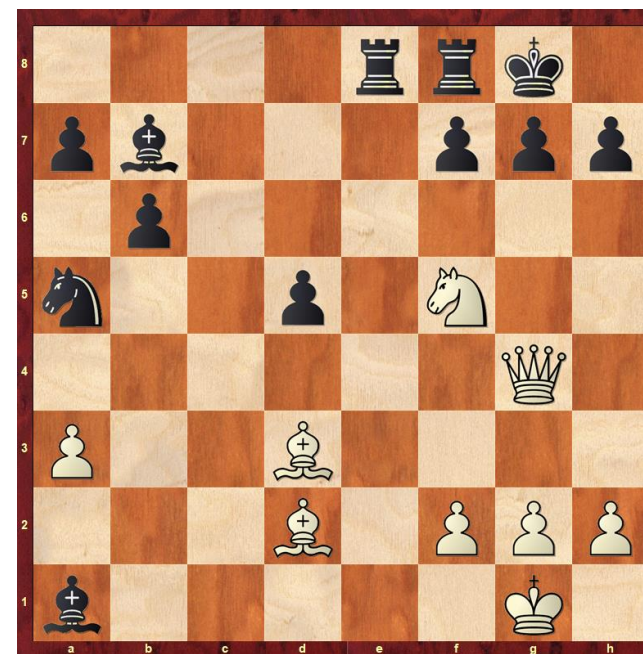
5. **Jouer des coups qui fortifient sa position**

4.

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.

5. Jouer des coups qui fortifient sa position



Kasparov, Garry (2640) - Najdorf, Miguel (2510)
[E12] Bugojno Bugojno (3), 09.05.1982

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.a3 Fb7 5.Cc3 d5
6.cxd5 Cxd5 7.e3 Fe7 8.Fb5+ c6 9.Fd3 Cxc3
10.bxc3 c5 11.0-0 Cc6 12.e4 0-0 13.Fe3 cxd4
14.cxd4 Tc8 15.De2 Ca5 16.Tfe1 Dd6

Les Blancs ont la main et peuvent terminer rapidement cette partie

17.d5 (prend de l'espace, mais surtout ouvre la diagonale b1-h7 au fou) **exd5**

18.e5 (diagonale ouverte et attaque Dame)

De6 (le seul coup)

(voire diagramme)

19.Cd4 (attaque la Dame et donne le pion pour obtenir un jeu actif) **Dxe5** (le seul coup)

20.Cf5 (très actif accompagné de nombreuses menaces sur g7, sur la Dame, etc.) **Ff6** (logique, même si Cc4 était meilleur)

21.Dg4 (accentue les menaces sur g7 et rend la partie très complexe à jouer pour l'adversaire) **Tce8** (le deuxième meilleur coup et pourtant un coup perdant, il fallait jouer Dc3, mais qui voit ce coup ?)

(voire diagramme)

22.Fd2 (à nouveau un coup génial intégrant de nombreuses menaces sur la Dame, sur le Ca5, sur Fb4 attaquant la Tf8, ...) **Dxa1** (et les Noirs craquent sous la pression, le seul coup Db2 n'est pas facile à voir, mais dans tous les cas la situation était perdante !)

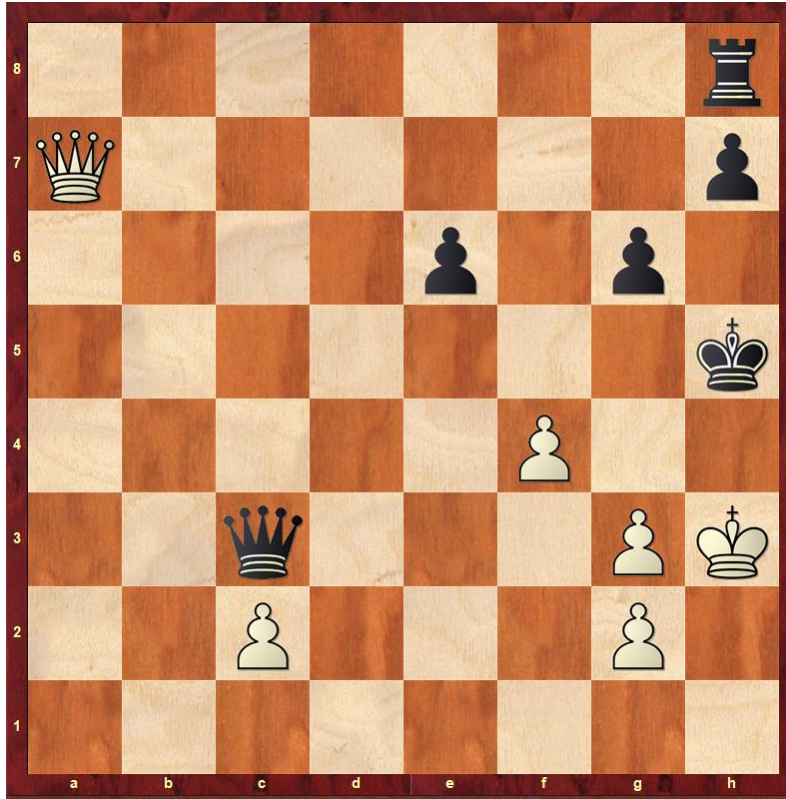
23.Txa1 Fxa1 (les Noirs ont échangés leur dame contre deux tours, cela paraît correct 23-25 pour Noirs, mais) (voire diagramme)

24.Cxg7! (le coup fatal) **Fxg7** 25.Fh6 1-0

Partie récréative

Trouver le meilleur coup

Trouver le meilleur coup



1. +- (11.27): 1.Dg7 e5 2.Dxh8 Rh6 3.Df8+ Rh5 4.Dg7 Dc8+ 5.Rh2 h6 6.De7
2. = (-0.01): 1.De7 Rh6 2.Dg5+ Rg7 3.De7+ Rh6
3. = (-0.14): 1.Df7 e5 2.f5 Rg5 3.De7+ Rxf5 4.Df7+ Re4 5.Db7+ Re3 6.Df3+
4. -+ (-5.05): 1.Dd7 Rh6 2.De7 Ta8 3.Dh4+ Rg7 4.De7+ Rg8 5.Dxe6+ Rh8 6.

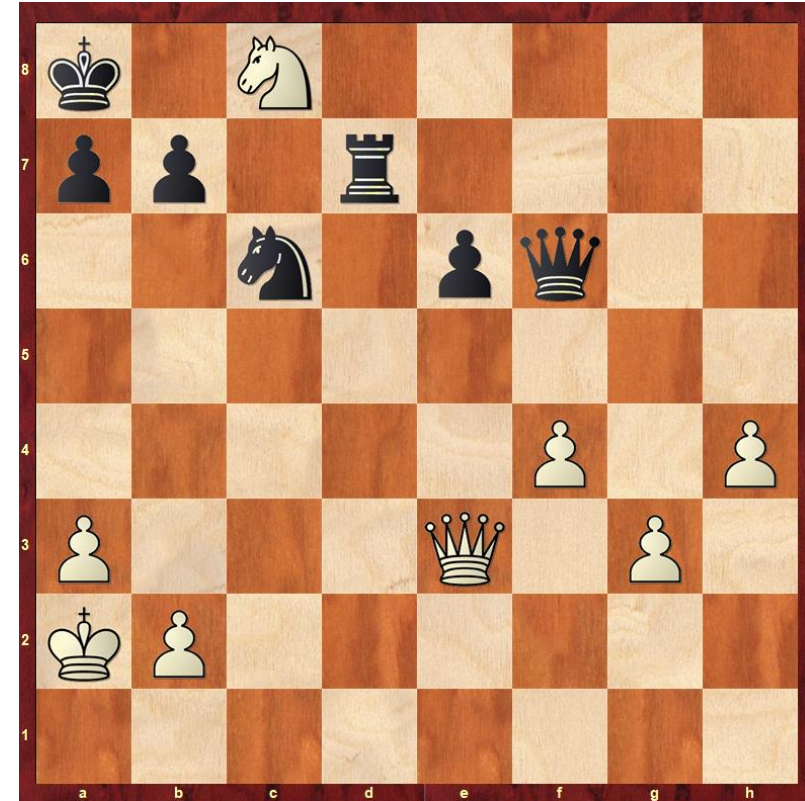


1. +- (4.43): 1.Fxf7+ Txf7 2.Ce6 Cc6
2. = (0.10): 1.Cf3 d6 2.0-0 a6 3.exd6
3. = (-0.01): 1.Ff4 d6 2.De2 Cxb3 3.Cxb3 dxe5 4.Fxe5 Fg4 5.f3 Fe6 6.De3
4. = (-0.20): 1.h4 Cxb3 2.axb3 d6 3.exd6 Cxd6 4.h5 Cf5 5.Cxf5 Dxd1+ 6.7

Trouver le meilleur coup

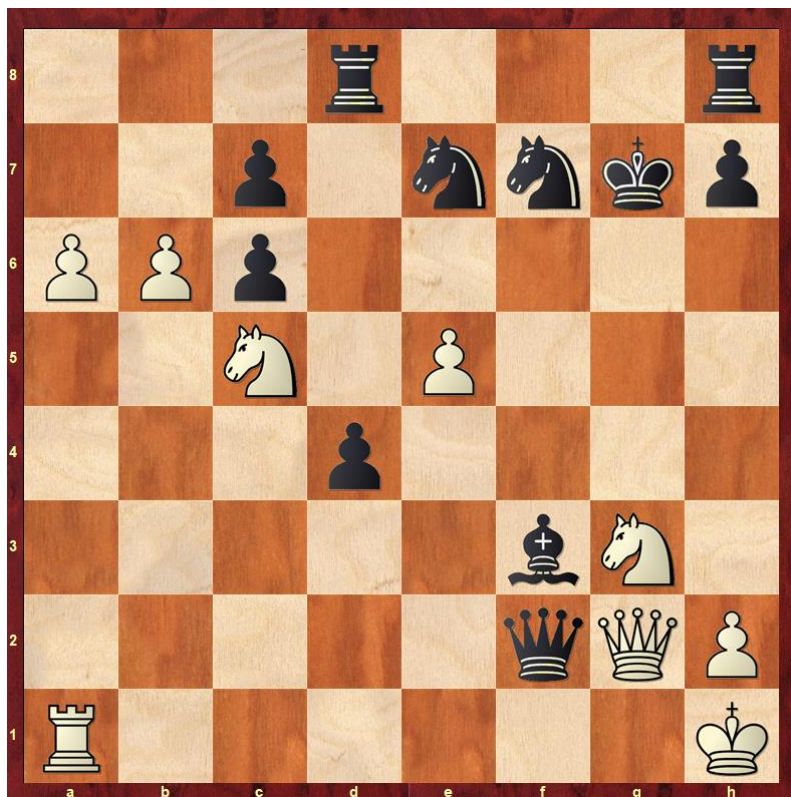


1. +- (#3): 1.Dxb7+ Rxb7 2.Tb3+ Ra6 3.Fb7#
2. = (-0.23): 1.Tf2 b6 2.Txe2 Dxe2 3.Dd5 Dd1+ 4.Fc1 Dd3+ 5.Ra1 c
3. -+ (-4.85): 1.a3 Txd2 2.Fh3 Td8
4. -+ (-6.23): 1.Txf7 Dg6+ 2.Ra1 Txc2 3.Fe1 h5 4.Dd5 Te8 5.Ff2

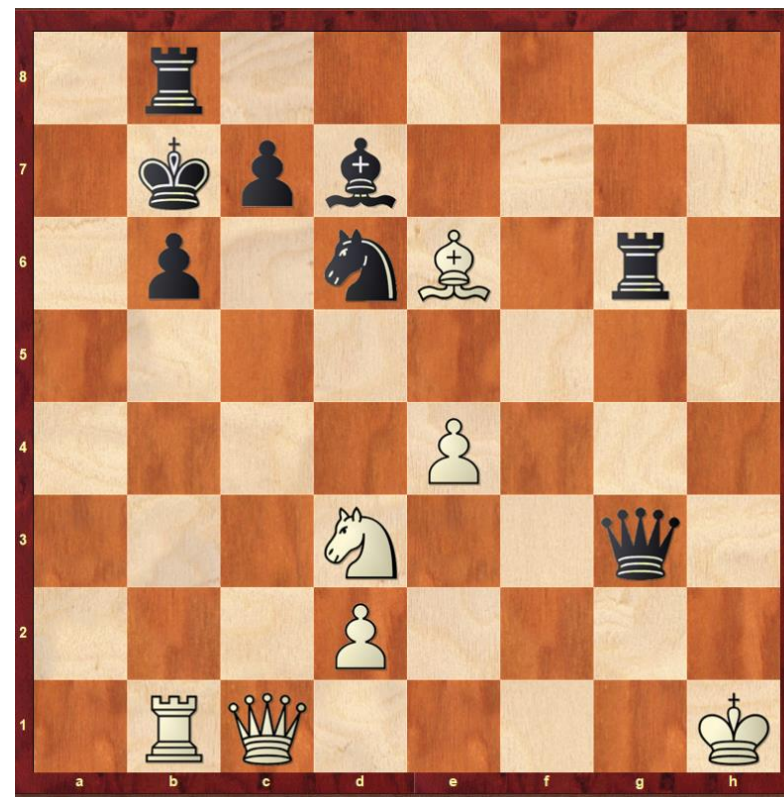


1. +- (5.78): 1.Dxa7+ Cxa7 2.Cb6+ Rb8 3.Cxd7+ Rc7 4.Cxf6 Rd6 5.g4 Re7 6
2. -+ (-3.07): 1.h5 Rb8 2.g4 Rxc8 3.Dc1 Td4 4.De3 Df7 5.Db3
3. -+ (-7.46): 1.g4 Rb8 2.Cxa7 Cxa7 3.h5 Cc6 4.De2 Td4 5.Db5 Df7 6.g5 e5
4. -+ (-7.94): 1.Db3 Rb8 2.Cxa7 Cxa7 3.Da4 Cc6 4.Db5 Dg6 5.Dg5 Df7 6.Df

Trouver le meilleur coup



1. +- (#6): 1.Cf5+ Rf8 2.Ce6+ Re8 3.Cfg7+ Rd7 4.Cc5+ Rc8 5.b7+ Rb8 6.a7+
 2. -- (-11.25): 1.Tg1 Fxg2+ 2.Txg2 De1+ 3.Tg1 Dxe5 4.bxc7 Ta8 5.Cf5+ Rf6
 3. -- (-13.46): 1.Ce6+ Rh6 2.Cf4 Fxg2+ 3.Cxg2 cxb6 4.Tf1 Da2 5.e6 Ce5 6.Tf
 4. -- (-16.51): 1.Dxf3 Dxf3+ 2.Rg1 Cg5 3.Ce6+ Cxe6 4.Tf1 De3+ 5.Rh1 Ta8



1. +- (#5): 1.Dc6+ Fxc6 2.Cc5+ Ra7 3.Ta1+ Da3 4.Txa3+ Fa4 5.Txa4#
 2. -- (-13.29): 1.Cc5+ Rc8 2.Fxd7+ Rd8 3.Df1 Th6+ 4.Fh3 Txh3+ 5.Dxh3 D
 3. -- (-#8): 1.Txb6+ Rxb6 2.Dc5+ Rb7 3.Db4+ Rc8 4.Fxd7+ Rxd7 5.Ce5+ l
 4. -- (-#5): 1.Dxc7+ Rxc7 2.Tc1+ Rd8 3.Cf4 Cxe4 4.Tf1 Cf2+ 5.Txf2 Dg1#