

# LES PRINCIPES CLASSIQUES DE LA STRATEGIE

✘ Selon Steinitz et Lasker



# 1) AVANTAGE MATÉRIEL

---

- ✘ C'est un élément important, un des plus importants mais pas le seul et il doit être confronté à ceux de temps et d'espace.
- ✘ Le camp le possédant peut se permettre de rechercher des simplifications.
- ✘ Il est cependant essentiel de savoir en permanence durant la partie qui possède cet avantage.

## 2) MAUVAISE POSITION DU ROI

---

- ✘ elle peut être due à la position du Roi au centre mais pas toujours.
- ✘ Le Roque peut aussi être affaibli notamment par des poussées de pions inadéquates.
- ✘ On peut aussi faire l'erreur de roquer sous le « feu adverse ».
- ✘ En finale, le Roi doit être activé dès que possible, sa force est du niveau d'une Tour.

### 3) PION PASSÉ DANS LE MILIEU DE JEU

- ✘ Souvent un pion d qui était au départ isolé. Cela peut aussi être un pion de l'aile mais c'est plus rare.
- ✘ Ce pion passé peut paralyser le jeu adverse car il doit être bloqué et contenu.
- ✘ Cependant, il peut devenir faible en cas de préparations insuffisantes.
- ✘ « Les pions passés sont faits pour être poussés » !

## 4) PIONS FAIBLES CHEZ L'ADVERSAIRE

- ✘ Un élément très important car il se présente souvent.
- ✘ La difficulté est de savoir si ces faiblesses sont compensées par un surcroit de dynamisme (exemple : pions isolés, pions pendants).
- ✘ Il ne faut pas hésiter à jouer rapidement contre ces pions faibles qui, souvent, immobilisent les pièces adverses devant le défendre.

## 5) CASES FORTES ET CASES FAIBLES

- ✘ Repérer ces cases qui ne peuvent être protégées par un pion.
- ✘ Il est important de les identifier et de placer une pièce visant ces cases faibles : particulièrement un cavalier.
- ✘ Cela permet souvent de suivre des idées et des plans très simples et très efficaces.
- ✘ Eviter de se créer des cases faibles sauf nécessités ou compensations dynamiques.

## 6) ILOTS DE PIONS

---

- ✘ Ce qu'on appelle plus généralement structure ou squelette de pions.
- ✘ Moins il y en a dans son camp, mieux cela vaut généralement particulièrement en finales de pions et en finales de cavaliers.
- ✘ Importance du concept de « majorité sur une aile » qui peut conditionner la recherche du plan à adopter.

## 7) FORT CENTRE DE PIONS

---

- ✘ C'est très important : un fort centre de pions permet de jouer plus facilement, d'optimiser la position de ses pièces et de construire des attaques et des initiatives.
- ✘ On peut laisser le centre à l'adversaire à la seule condition de pouvoir l'attaquer plus tard par des pions et par des pièces.
- ✘ Obtenir un fort centre de pions doit être un but essentiel de l'ouverture.

## 8) CONTRÔLE D'UNE DIAGONALE

- ✘ Par un développement classique ou au moyen d'un fianchetto. Le contrôle absolu d'une diagonale constitue souvent un avantage presque décisif.
- ✘ Cela se fait parfois par un sacrifice de pion destiné à ouvrir une diagonale afin d'en prendre le contrôle.
- ✘ Ce contrôle peut être maximisé par la présence de Fous de couleurs opposées.

## 9) CONTRÔLE D'UNE COLONNE

---

- ✘ Cela peut être une colonne ouverte ou semi-ouverte.
- ✘ Généralement, y placer une Tour, il est possible également de doubler ou de tripler les pièces lourdes sur cette colonne.
- ✘ Lorsque l'adversaire contrôle une colonne, il n'est pas toujours possible de la contester, il est nécessaire de chercher du contre-jeu ailleurs.

# 10) PAIRE DE FOUS

---

- ✘ Un avantage objectif indéniable : peut être quantifié à près de trois-quarts de pion.
- ✘ Les fous se coordonnent bien entre eux mais il est aussi possible d'en échanger un seul pour obtenir un avantage en compensation.
- ✘ Il est nécessaire d'ouvrir la position pour en profiter pleinement.
- ✘ C'est un avantage important également en finale.

# 11) CONTRÔLE D'UNE RANGÉE

- ✘ Élément fondamental lorsqu'il s'agit de la Septième rangée, cela peut conduire à des avantages décisifs.
- ✘ Le camp défendant doit absolument empêcher une telle situation et contester la présence adverse sur la rangée (par exemple, « la Tour en septième »).
- ✘ Doubler sur une rangée est terrible : cf Moulinette.

## 12) MAUVAISE POSITION DE PIÈCES

- ✘ Cavalier à la bande, Fou peu actif, Tour bloquée, Roi éloigné en Finale, etc...
- ✘ Il faut toujours se demander si une de ses pièces est mal placée et comment on pourrait la remettre dans une position active.
- ✘ Une seule pièce « mauvaise » et c'est toute la position qui est souvent mauvaise.

## 13) PIÈCES PLACÉES DE MANIÈRE PEU HARMONIEUSE

---

- ✘ Sortir ses pièces ne suffit pas, il est nécessaire de les coordonner entre elles et de les développer de manière harmonieuse et, si possible, esthétique.
- ✘ Le placement des pièces dépend souvent de la structure de pions.
- ✘ L'idée de coordination des pièces est essentielle : ex « le couple Dame+ Cavalier ou le couple Tour+Fou.

# 14) AVANTAGE DE DÉVELOPPEMENT

- ✘ Un élément temporaire mais parfois décisif.
- ✘ Le camp qui a l'avantage doit tenter d'en profiter, attaquer et garder la position la plus ouverte possible.
- ✘ Le camp qui défend doit tenter de garder la position la plus fermée possible en attendant de compenser ce retard.
- ✘ Trois temps de développement en plus valent au moins un pion.

# 15) CENTRALISATION DES PIÈCES

- ✘ Les pièces se coordonnent mieux et possèdent une force plus importante lorsqu'elles sont placées dans des positions centralisées.
- ✘ Un développement efficace doit souvent viser le contrôle du centre, ce contrôle direct est capital dans la phase d'ouverture.
- ✘ Une pièce n'a à se décentraliser que pour une bonne raison : gain matériel par exemple.

## 16) AVANTAGE D'ESPACE

---

- ✘ Un élément parfois subjectif : certains joueurs le recherchent, une minorité ne s'y sent pas à l'aise.
- ✘ Il permet principalement de choisir l'aile sur laquelle on va orienter ses opérations et même de jouer sur les deux ailes en même temps.
- ✘ C'est un avantage provisoire qui parfois doit mener à sa transformation en un autre avantage : sacrifices d'attaque, cases faibles...