

## Conseils pour bien commencer la partie

Le début de la partie est aussi appelé « l'**ouverture** ». Dès les premiers coups il y a de très nombreuses façons différentes de jouer, mais toutes ne sont pas bonnes.

Dans l'ouverture il faut surtout :

- développer toutes ses pièces
- prendre du terrain
- mettre son Roi à l'abri

Il est conseillé de sortir d'abord :

- 1) **Les pions** (mais pas n'importe lesquels)
- 2) **Les Cavaliers**
- 3) **Les Fous**

La Dame et les Tours, nos pièces les plus fortes, préfèrent sortir plus tard.

Le Roi préfère attendre que beaucoup de pièces se soient échangées.

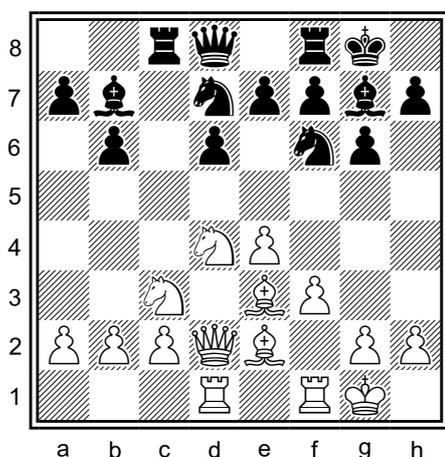
Il est prudent de **roquer** dans les 10 premiers coups. La **sécurité du Roi** est ce qu'il y a de plus important aux Échecs !

Une zone de l'échiquier est plus intéressante que les autres à contrôler : le **centre** (cases d4-d5-e4-e5).

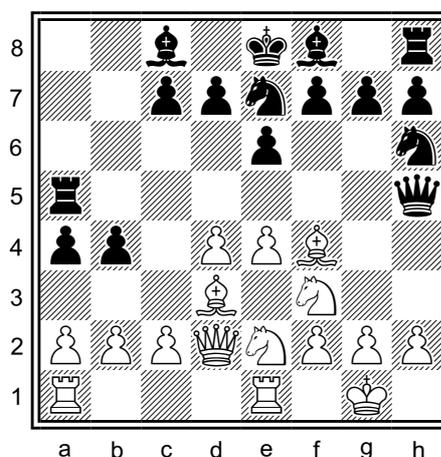
Les 12 cases situées tout autour du centre sont importantes aussi.

Ce qu'il **ne faut pas faire** :

- sortir la Dame trop loin, elle va se faire attaquer et devra se défendre.
- déplacer 2 fois la même pièce si cela ne vaut pas le coup, car pendant ce temps les autres pièces s'impatientent !
- gêner nos propres pièces entre elles !
- lancer une attaque avec une seule pièce, car en général cela ne donne rien.

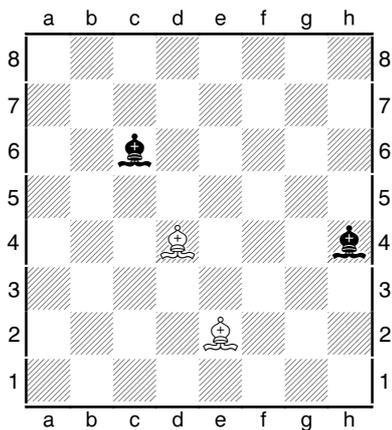


Chaque joueur a joué 11 coups.  
Les 2 camps ont bien réussi l'ouverture.

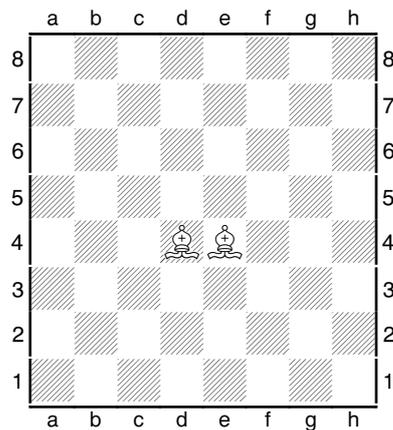


Chaque joueur a joué 10 coups.  
Qui a mieux réussi l'ouverture ?

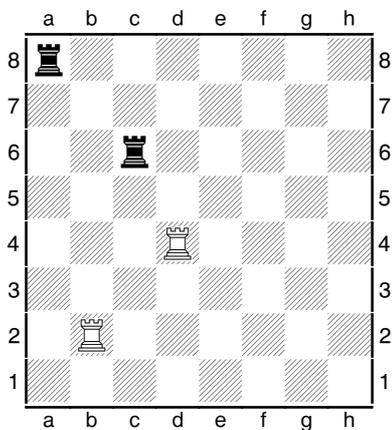
## Nombre de cases contrôlées / Force des pièces



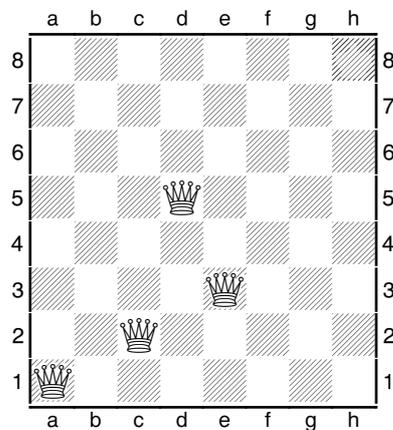
Un Fou au centre = 13 cases  
 Fou c6 (ou carré c3-c6-f6-f3) = 11 cases  
 Fou e2 (ou carré b2-b7-g7-g2) = 9 cases  
 Fou h4 (ou sur un bord) = 7 cases



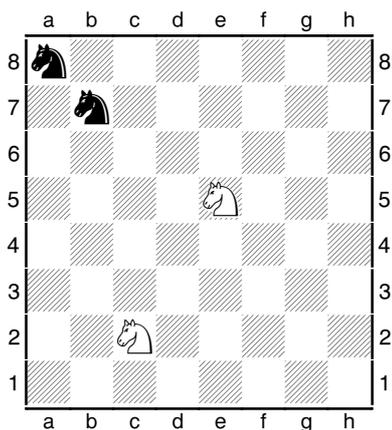
La paire de Fous au centre = 26 cases !  
 Presque aussi forts qu'une Dame...  
 Les Fous sont complémentaires, contrairement aux Cavaliers par exemple.



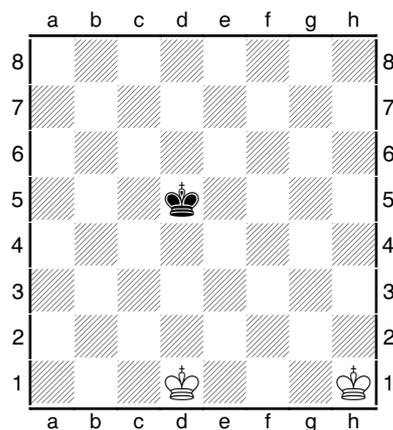
Toutes ces Tours contrôlent 14 cases ! Au centre, au bord, n'importe où, ça ne change rien ! Voici une des explications de la force de la Tour...



Une Dame au centre = 27 cases (14+13)  
 Elle perd de la force comme le Fou : 25 cases autour du centre, 23 pour la Dc2, 21 au bord.



Cavalier au centre = 8 cases, perd de la force lorsqu'il s'approche des bords puis des coins.



Roi au centre = 8 cases, au bord 5, au coin 3.

Valeur des pièces : ♙ = 1 point ♘ = 3 points ♚ = 3 points ♖ = 5 points ♔ = 9 points

Compléments :

- Les pions a et h valent un peu moins (ils ne visent qu'une case).
- Plus un pion s'approche de la promotion, plus il devient fort.
- Le Fou vaut en moyenne légèrement plus qu'un Cavalier.