

Cours n°2 – L'ouverture

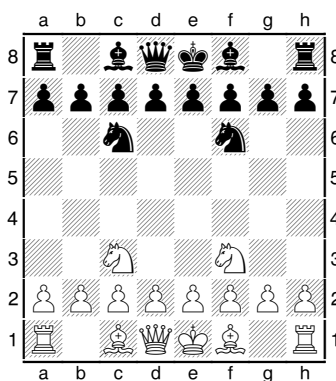
Les premiers coups de la partie s'appellent l'ouverture

Dans leur position de départ les pièces ne sont pas actives, elles doivent entrer en jeu. Il est dangereux de lancer une attaque avant d'avoir terminé l'ouverture.

Pendant l'ouverture le joueur doit :

- placer ses pièces légères (Fous et Cavaliers) sur des cases actives
- mettre son Roi à l'abri en effectuant un roque

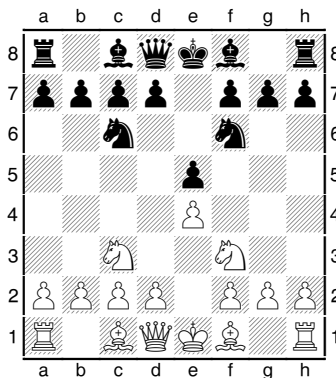
Les Cavaliers ont des cases naturelles de sortie



c3 est la case naturelle du Cavalier b1
f3 est la case naturelle du Cavalier g1
c6 est la case naturelle du Cavalier b8
f6 est la case naturelle du cavalier g8

Sur ces cases les Cavaliers sont actifs parce qu'ils sont au centre de l'échiquier.

Il faut bouger le moins de pions possible mais les Pions interdisent aux Fous de sortir. Il faut donc bouger les pions du centre.



Jouer le Fou en f1 sur la case d3 (on note Ff1-d3 ou plus simplement Fd3) serait une erreur. Pourquoi ?

Chaque pièce ne doit bouger qu'une fois, bouger une pièce plusieurs fois c'est perdre du temps

L'ouverture se termine

- Quand le Roi est à l'abri après avoir fait le roque
- Quand les Cavaliers et les Fous sont sortis.