

Principes du jeu ouvert

Fédération américaine, version Denis Dupuis, Beloeil 1983.

La présente traduction peut se transmettre entre joueurs francophones mais ne peut aucunement être publiée dans une revue échiquéenne quelconque, questions de droits d'auteur. Bonne Lecture.

1. Roquer de bonne heure;
2. Développer mes pièces le plus vite possible (cavaliers, fous, tours);
3. Développer les pièces de l'aile-roi en premier;
4. Combattre pour le contrôle du centre avec les pions;
5. Ne pas jouer les cavaliers sur la bande;
6. Développer les cavaliers avant les fous (relatif au jeu);
7. Ne pas sortir la dame de bonne heure;
8. Ne pas jouer la même pièce deux fois dans l'ouverture;
9. Développer avec des menaces;
10. Essayer d'attaquer les pièces clouées, spécialement avec des pions;
11. Développer pendant les échanges;
12. Le premier pas dans l'attaque du roi est de trouver une case-cible;
13. Dans l'application, prendre les cases-cibles de la couleur de mon fou d'extra;
14. Les trucs tactiques (combinaisons) sont plus fréquents sur la couleur de mon fou d'extra;
15. Concentrer mes pièces pour exploiter les colonnes et les lignes ouvertes;
16. Concentrer les pièces en avant;
17. Les colonnes ouvertes appartiennent aux tours;
18. Maximiser l'efficacité des fous;
19. Avancer mes pions sur la couleur opposée de mon fou.
20. Garder mes faiblesses sur la couleur opposée du fou d'extra de mon adversaire;
21. Pour exploiter un avantage de développement; attaquer;
22. Ne pas sacrifier sans bonne raison;
23. Se fier à ses propres pouvoirs;
24. La meilleure façon de réfuter un sacrifice est de l'accepter (relatif au jeu);
25. Prendre avec la pièce de moindre valeur (sauf par quelque exception de mats);
26. En partie ouverte, les fous sont meilleurs que les cavaliers;
27. Échanger si je suis en avance de matériel ou sous l'attaque adverse;
28. Éviter les échanges si je suis en moins de matériel ou lorsque j'attaque;
29. Essayer d'avancer mes pions centraux de deux cases.

Principes du jeu fermé

Fédération américaine, version Denis Dupuis, Beloeil 1983.

La présente traduction peut se transmettre entre joueurs francophones mais ne peut aucunement être publiée dans une revue échiquéenne quelconque, questions de droits d'auteur. Bonne Lecture.

1. Il faut sacrifier des temps pour gagner de l'espace;
2. En jeu fermé, les cavaliers sont meilleurs que les fous;
3. Ne pas bloquer ses fous par des pions;
4. Choisir un plan et le garder, changer s'il le faut, ou si obligé;
5. Si je suis étouffé, échanger pour libérer mon jeu;
6. Échanger les pièces mineures mauvaises pour les bonnes;
7. Si la position n'est pas claire ou réglée, cacher mes pions, jouer des coups non-compromettants;
8. Pour gagner de l'espace, avancer mes pions-clefs;
9. Prendre les lignes ouvertes;
10. Si le centre est bloqué, ne pas roquer automatiquement;
11. Essayer d'accumuler de petits avantages;
12. Si je suis en arrière de développement, garder la partie fermée;
13. Pour renforcer le contrôle d'une colonne, doubler les tours avec tour ou dame;
14. Essayer de dominer la 7^e rangée;
15. Utiliser une méthode analytique, évaluer et se questionner.

64 principes échiquéens

Fédération américaine, version de feu Mark Grist, Chambly 1983.

La présente traduction peut se transmettre entre joueurs francophones mais ne peut aucunement être publiée dans une revue échiquéenne quelconque, questions de droits d'auteur. Bonne Lecture.

1. Soyez agressif mais jouez solidement. Ne prenez pas de risques inutiles;
2. Chaque coup doit avoir une idée réfléchie;
3. Prenez avantage du style de l'adversaire si vous le connaissez; Jouez l'échiquier et non la personne;
4. Prenez en considération les coups de l'adversaire;
5. Donnez un échec seulement quand il le faut. Ne donnez pas un échec sans but;
6. Répondez à toute attaque. Essayez de le faire en améliorant votre position et/ou faire une contre-attaque;
7. Jouez pour l'initiative. Si vous l'avez, gardez-la, sinon prenez-la;
8. Quand vous échangez, essayez de ravoir autant que vous donnez;
9. Prenez avec la pièce de moindre valeur sauf s'il y a raison de faire autrement;
10. Réduisez vos pertes, si vous devez perdre du matériel perdez-en le minimum;
11. Si vous gaffez, n'arrêtez pas de vous battre. Votre adversaire peu relaxer et vous pouvez vous échapper;
12. Ne jouez pas des coups douteux, espérant que votre adversaire ne verra pas la menace, sauf si vous avez une position perdante car vous n'avez rien à perdre et tout à gagner;
13. Jouez selon vos capacités. Si vous ne voyez pas le but du coup de l'adversaire, assumez qu'il n'y ait pas de but;
14. Ne faites pas de sacrifice dans raison;
15. Si vous ne savez pas si vous devez ou pas accepter un sacrifice, acceptez-le. La meilleure façon de réfuter un sacrifice c'est de l'accepter;
16. Regardez pour des attaques doubles;
17. Attaquez en force. N'attaquez pas avec une ou deux pièces;
18. Jouez pour le centre, conservez-le, occupez-le, utilisez-le;
19. Battez-vous pour le centre avec les pions;
20. Ne jouez pas les pions inutilement. Dans l'ouverture jouez le minimum de coups pour compléter votre développement;

64 principes échiquéens (suite)

21. Si possible, avancez les pions centraux de deux cases;
22. Dans l'ouverture, avancez seulement les pions centraux sauf si le système ou la position requiert autre chose;
23. Développez les fous avant d'être obligé de les enfermés;
24. Développez les pièces rapidement, préférablement vers le centre;
25. Développez avec idées non pour le développement seul;
26. Ne perdez pas du temps ou des coups. Essayez de développer une nouvelle pièce à chaque coup. Ne bougez pas la même pièce deux fois sans bonne raison dans l'ouverture;
27. Développez en menaçant mais n'attaquez pas sans but;
28. Développez tôt les pièces mineures. Celles de l'aile-roi avant celles de l'aile-dame. Cavaliers avant fous;
29. Développez-vous durant les échanges;
30. Pour exploiter un avantage de développement, attaquez;
31. Dans l'ouverture, ne mettez pas la dame hors-jeu pour gagner un pion;
32. Ne sortez pas la dame trop tôt sauf si nécessaire;
33. Donnez le maximum d'espace possible à vos pièces;
34. Contrôler les colonnes ouvertes, se débattre s'il le faut;
35. Développez les tours sur les colonnes ouvertes ou celles qui devraient se faire ouvrir;
36. Roquez tôt;
37. Empêchez l'adversaire de roquer. Gardez son propre roi au centre surtout dans les parties ouvertes;
38. Clouez les pièces de votre adversaire et évitez le clouage de vos propres pièces;
39. Prenez une pièce clouée seulement quand vous pouvez en tirer un bénéfice. Si possible, essayez d'attaquer une pièce clouée avec vos pions;
40. Après le roque, ne bougez pas les pions en avant du roi sans bonne raison;

64 principes échiquéens (suite)

41. Pour attaquer le roi, choisissez une case-cible autour de lui;
42. Si possible, choisissez une case de la couleur de votre fou d'extra. Si votre fou est le fou des cases noires et l'adversaire ne possède plus le sien, attaquez sur les cases noires. Vice et versa pour votre fou aux diagonales blanches;
43. Regardez pour des tactiques surtout sur les cases de votre fou d'extra;
44. Si vous devez perdre du matériel, prenez le maximum que vous pouvez;
45. Doublez vos pièces d'attaque en formant des batteries. Dame et tour(s) sur la même colonne ou rangée, dame et fou sur la même diagonale;
46. Formez les batteries avec les pièces de moindre valeur en premier sauf si la position en demande autrement;
47. Maximiser la valeur de vos coups. Jouez de façon flexible;
48. Pour renforcer le contrôle d'une colonne ouverte, doublez vos pièces majeures sur elle;
49. Déterminez si vous avez une partie ouverte et jouez selon le cas;
50. Essayez de garder vos fous dans une partie ouverte et les cavaliers dans les parties fermées;
51. Pour donner plus d'espace à son fou, placez vos pions sur des cases opposées à la couleur du fou d'extra;
52. Gardez ses faiblesses sur la couleur opposée du fou d'extra de l'adversaire;
53. Échangez quand vous avez l'avantage matériel ou sous une attaque, sauf si vous avez raison de faire autrement. Évitez les échanges quand vous attaquez ou que vous avez moins de matériel;
54. Choisissez un plan et conservez-le. Changez-le seulement si nécessaire. Vaut mieux avoir un plan que de ne pas en avoir.
55. Pour gagner de l'espace, il faut normalement sacrifier du temps;
56. Si vous avez une position serrée, échangez du matériel pour vous libérer;
57. Échangez vos mauvaises pièces mineures contre les bonnes;
58. Si la position est compliquée, déguisez vos plans, jouez des coups d'attente;
59. Pour garder du terrain ou ouvrir des colonnes, avancez-les vos pions;
60. Si le centre est bloqué, ne roquer pas automatiquement;
61. Si votre développement a du retard, garder la partie fermée;
62. Accumulez de petits avantages. La victoire provient d'une succession des petits avantages;
63. Contrôlez la 7^e rangée avec les tours;
64. Analysez si vous ne savez pas quoi faire, évaluez la position du mieux que vous pouvez et reposez-vous des questions.