ANALYSE DE PARTIE 03

Partie joué par deux personnes venant d'apprendre les règles.
Sortez votre échiquier et rejouez cette partie en lisant les commentaires.

Blancs Noirs
1. e2-e4 e7-e5

Bon début pour les deux joueurs ils ont bien écouté leur professeur.

2. Cg1-f3

Bonne continuation, logique et efficace. Sortie d'une pièce, attaque le pion e5 et contrôle le centre.

2. ... Ff8-d6

Les Noirs ont raison de défendre leur pion mais ce n'est pas la meilleure façon.

En se plaçant en **d6** le Fou bloque le pion **d7** et entrave la sortie du **Fc8**.

Une bonne réponse serait **2. ... Cb8 – c6**

3. Ff1-d3

Ce n'est pas la meilleur façon de continuer, la critique est la même que le 2eme coup des Noirs.

Le Fou bloque le pion **d2** et entrave la sortie du **Fou c1**.

Ce coup n'est même pas justifié par la nécessité de défendre le pion **e4** qui n'est même pas attaqué.

Une bonne réponse serait **3.Ff1-c4**

3. ... Cg8-f6

Bien joué. Les Noirs rétablissent l'équilibre au centre.

4. a2-a3

Un coup trop prudent aucune pression ennemie de ce côté-là. **4. 0-0** (petit roque) étant le bon coup en protégeant le roi et en mobilisant une pièce la Tour roi.

4. ... Fd6xa3 ?

Ail ! Les noirs perdent un temps en rejouant une seconde fois leur Fou pire encore ils font une opération d'échange à leur détriment. Ils échangent un Fou qui vaut 3 points contre un Pion à 1 point. Le bon coup **4. ... 0-0**.

5. b2xa3 g7-g5 ?

Encore une faute grave, mettant un nouveau pion en prise et surtout affaiblissant le rempart qui protège le roi.

Pas le moindre plan d'action ou de développement à la place ils pouvaient jouer **5. ... Cb8-c6** ou **5. ... d7-d6**.

6. g2-g4

Dépourvu de sens, ce pion se met, lui aussi, en prise tout en dégarnissant le rempart de pion du roi.

6. ... Cf6xg4

Les noirs récupère une partie de leurs points perdus ils ont maintenant 2 pions = 2pts contre un Fou = 3pts.

7. h2-h3

Attaque le pion **c**, mieux aurait été **7. Th1-g1 !**

7. ... a7-a5 ?

Les noirs n'ont pas vu la menace sur leur cavalier. Il fallait retirer le cavalier **7. ... Cg4-h6**

8. Fd3-c4 ?

Les blancs sont aveugles, il faut prendre le cavalier !

8. ... Th8-g8 ?

Les noirs non rien compris ou sont eux aussi aveugles, il faut retirer la pièce de la case **g4**.

9. h3xg4

Les blancs ont retrouvé la vue et prennent un avantage considérable le départ du pion **h3** a ouvert la colonne pour la tour le pion **h7** est menacé.

9. ... h7-h5

Ce n'est pas la bonne façon de protéger l'unité menacée il faut jouer **9. ... Tg8-h8**

10. Th1xh5 Tg8-h8

Les noirs précipitent leur désastre.

11. Th5xh8+ Re8-e7

12. Th8xd8 Les noirs abandonnent.