

MASTERCLASS FFE DU 12 OCTOBRE 2018

A RETENIR

Accélération du jeu si l'adversaire enfreint les principes d'ouverture

- Si le jeu de votre adversaire vous semble suspect dans l'ouverture, cherchez des coups « accélérateurs »
- Coups candidats « accélérateurs » : échec, prise, menace, levier de pion
- L'attaquant cherche à ouvrir la position, le défenseur à la fermer
- Vous ne pouvez accélérer (et ouvrir) le jeu qu'avec une position saine
- Vous n'êtes pas obligés de jouer tous les accélérateurs à la suite

Modification du rapport matériel pour le jeu sur une couleur

- En début de partie, chaque joueur possède trois pièces légères pour jouer sur une couleur précise de l'échiquier (deux Cavaliers et un Fou).
- Si un échange asymétrique s'opère, un camp se renforce mécaniquement sur les cases blanches et l'autre sur les cases noires.
- Le sacrifice de qualité peut également provoquer ou accentuer le contrôle d'une couleur.
- Obtenir une supériorité sur une couleur est particulièrement efficace pour attaquer un Roi dont le roque serait justement affaibli sur cette couleur, le joueur en défense étant alors moins bien équipé pour repousser l'envahisseur.

L'activité du Roi dans la finale

- Moins il y a de pièces, plus l'activité devient importante
- Un Roi plus actif peut s'avérer décisif
- N'hésitez pas à sacrifier un ou plusieurs pions pour une énorme activité de votre Roi
- N'hésitez pas à sacrifier un ou plusieurs pions vous infiltrer dans le camp adverse
- La combinaison [Roi en 6e rangée + pion passé en 6e rangée + Tour en 7e rangée] est souvent gagnante

Compléments :

- Les Tours doivent se placer derrière les pions passés
- Les pions passés sont faits pour être poussés