

**LES PRINCIPES  
FONDAMENTAUX  
DES ÉCHECS**



Apprendre la base des échecs  
pour devenir expert !



**Cours pour joueurs de 1800 ELO et moins  
et tous les entraîneurs d'échecs**

La plus grande faiblesse d'un joueur d'échecs :

Ne pas maîtriser les principes  
fondamentaux des échecs



# AUX échecs, il y a trois façons de gagner

1. Par échec et mat



2. Votre adversaire abandonne la partie



3. Votre adversaire perd la partie par le temps



AUX échecs, il y a trois phases de jeu :

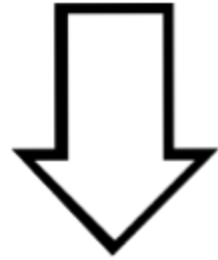


1. L'ouverture

2. Le milieu de partie

3. La finale

Quelle est l'idée principale qu'il faut penser du début à la fin de la partie ?



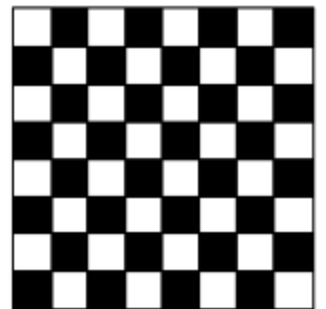
L'activité des pièces



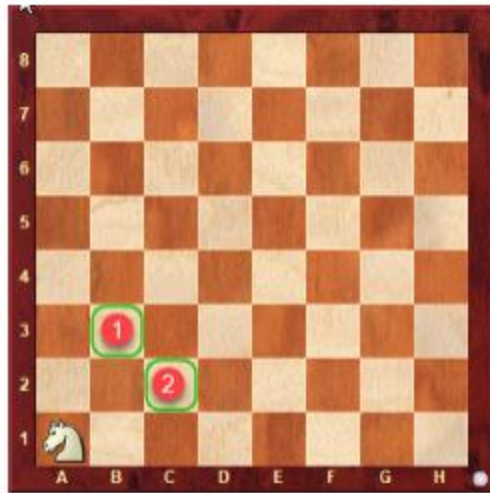
# Ça veut dire quoi l'activité des pièces ?



Chaque pièce que vous jouez doit contrôler  
le maximum de cases sur l'échiquier



Chaque pièce que vous jouez doit contrôler  
le maximum de cases sur l'échiquier



Le Ca1 a 2 cases d'activité



Le Ce4, au centre de l'échiquier,  
a 8 cases d'activité

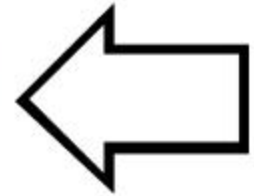
Chaque pièce que vous jouez doit contrôler  
le maximum de cases sur l'échiquier



Le Fa1 a 7 cases d'activité

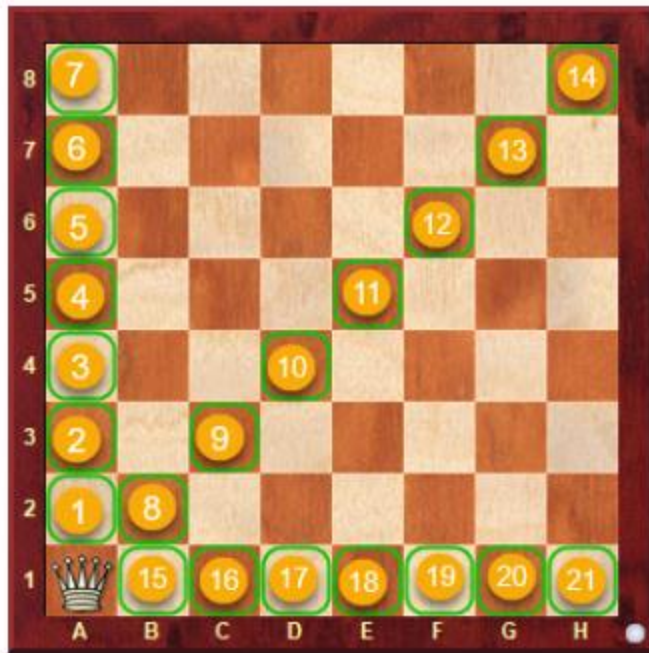


Le Fe5, au centre de l'échiquier,  
a 13 cases d'activité





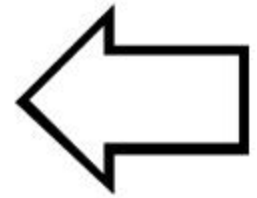
Chaque pièce que vous jouez doit contrôler  
le maximum de cases sur l'échiquier



La Da1 a 21 cases d'activité



La De5, au centre de l'échiquier,  
a 27 cases d'activité



Chaque pièce que vous jouez doit contrôler  
le maximum de cases sur l'échiquier



La Ta1 a 14 cases d'activité

=

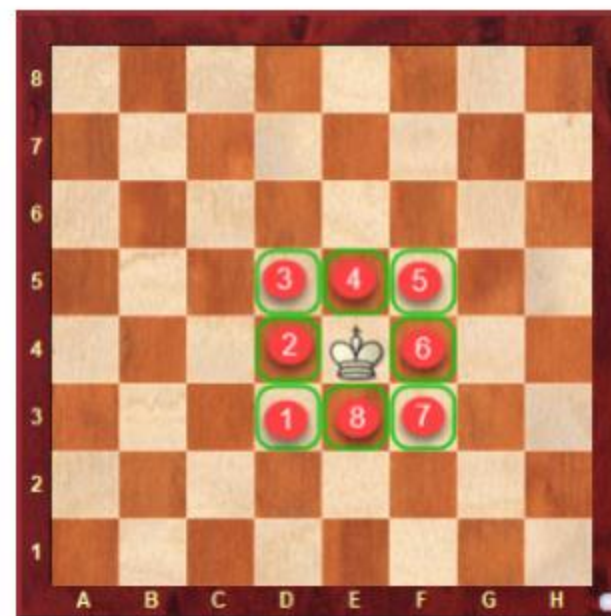


La Te5, au centre de l'échiquier,  
a 14 cases d'activité

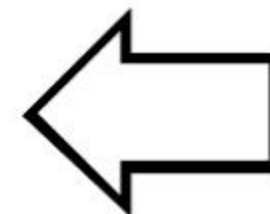
Chaque pièce que vous jouez doit contrôler  
le maximum de cases sur l'échiquier



Le Ra1 a 3 cases d'activité



Le Re4, au centre de l'échiquier,  
a 8 cases d'activité



## Résumons :

C'est au centre qu'une pièce a le plus d'activité



= 8 cases d'activité



= 8 cases d'activité



= 13 cases d'activité



= 14 cases d'activité



= 27 cases d'activité

Chaque pièce que vous jouez au centre  
vous donne le maximum d'activité sur l'échiquier



La paire de Cavaliers = 16 cases d'activité



La paire de Fous = 26 cases d'activité



Conservez toujours la paire de Fous le plus longtemps possible  
parce que vous contrôlez le maximum d'activité !

# Activité des pièces dans l'ouverture



Les pièces blanches sont plus actives parce qu'elles contrôlent plus d'espaces sur l'échiquier.

Les Fous Blancs sont actifs, tandis que les Fous Noirs ne peuvent bouger.

Les Blancs peuvent roquer tandis que les Noirs non !



# Activité des pièces dans le milieu de partie



Le Cavalier Blanc est situé au centre de l'échiquier et contrôle plusieurs cases dans le territoire des Noirs.

Le Cavalier Noir en a6 ne peut jouer sur aucune case.

Les Tours Blanches contrôlent la colonne ouverte d.

Le Fg2 contrôle plus de cases que le Fou Noir en b6.



# Activité des pièces en finale



La Tour Blanche en d7 est plus active que la Tour Noire en a8.

En finale, le Roi est une pièce très active. Il se dirige à l'aile Dame pour capturer les pions Noirs.



Les Blancs ont une position gagnante grâce à l'activité de leurs pièces !



# CONCLUSION

Le plus important durant une partie d'échecs, c'est d'avoir des pièces plus actives que son adversaire !



Chess Miche 

Pour devenir un expert aux échecs



Visitez mon site WEB [www.ChessMichel.com](http://www.ChessMichel.com)

Partagez cette vidéo avec d'autres joueurs d'échecs !