

MASTERCLASS FFE DU 15 MARS 2019

A RETENIR

ASYMÉTRIE DES PIÈCES LÉGÈRES

Nous pouvons reprendre toutes les informations données dans la première masterclass (encart sur la modification du rapport matériel pour le jeu sur une couleur) et préciser les points suivants :

- Fous de couleurs opposées :
 - En finale, leur présence permet plus facilement d'annuler une position avec un déficit de pions en raison de la capacité de blocage sur une couleur que l'adversaire ne pourra pas contrôler.
 - En milieu de jeu, leur présence augmente au contraire les chances de gain en rendant les attaques plus tranchantes.
- Paire de Fous contre Fou et Cavalier :
 - Repousser le Cavalier en lui interdisant tout point d'ancrage.
 - Affaiblir et attaquer la position adverse sur la couleur de cases du Fou manquant.
- 2 Cavaliers et 1 Fou contre paire de Fous et 1 Cavalier :
 - Ériger une structure de pions forte sur la couleur du Fou qui nous fait défaut afin de limiter le jeu de la paire de Fous adverse.
 - Affaiblir et attaquer sur la couleur de cases où l'on dispose de la supériorité numérique (3 pièces légères contre 2).

LES ÉCHANGES DE PIÈCES

Quels échanges doit-on faire selon la situation ?
(et réciproquement !)

- Un joueur a l'avantage matériel
 - échanger les pièces mais pas les pions
- Un joueur a l'avantage d'espace
 - éviter les échanges de pièces
- Un joueur se fait attaquer son Roi
 - échanger les Dames
 - échanger les pièces
- Un joueur a une avance de développement (et/ou attaque un Roi au centre)
 - éviter les échanges de pièces (sauf si on élimine un défenseur important)
 - garder les Dames
- Meilleure structure de pions
 - échanger les pièces : une finale peut être favorable
 - échanger les pièces : pas trop parce qu'il faut quand même des pièces pour attaquer les faiblesses
- Un joueur a un pion passé
 - les échanges de pièces favorisent le pion passé
- Autres bonnes raisons d'échanger
 - Éliminer un défenseur important d'une faiblesse ou du Roi
 - Échanger un mauvais Fou contre un bon Fou, ou en général une forte pièce adverse