

Ces conseils - souvent de bon sens - supposent a minima la connaissance des règles du jeu, de la marche des pièces et des roques. Les conseils jugés importants, figurent en italique.

➤ Recommandations de début de jeu

- *occuper par priorité le centre de l'échiquier ;*
- *roquer, d'un côté ou de l'autre, dès que c'est possible ;*
- *évitez de sortir la Dame trop tôt (les pièges sont nombreux) ; évitez les attaques rapides par 2 ou 3 pièces non étayées de l'arrière par exemple ;*
- *ne cherchez à répéter une ouverture connue que si vous connaissez au moins, ses 5 premiers coups*
- *chez les Noirs, la meilleure défense est celle qui combine une bonne défense à une bonne attaque (quand c'est possible)*

➤ Précautions avant de jouer un coup en milieu ou en fin de partie

- *voir si l'adversaire peut vous mettre en échec.* Dans ce cas, s'il n'y a pas de réponse satisfaisante, avant de faire autre chose, déplacer le roi -par exemple, roquer pour le mettre à l'abri. Dans ce cas, s'assurer que la tour ne va pas être en danger et pour le roi, s'assurer qu'il ne s'enfermera pas ; le mettre à l'abri de 2 ou 3 pions ;

- *voir si vous n'avez pas une pièce non défendue susceptible d'être prise,* dans l'ordre : la dame, les tours, les fous, mes cavaliers. Si une de ces pièces est susceptible d'être facilement attaquée par une pièce adverse, la mettre sur une case défendue; rappel : perdre une qualité ou plusieurs pions, peut être fatal;

- *voir si le dernier coup de l'adversaire n'a pas pour but de me prendre une pièce, d'initier une action d'attaque, voire de faire mat* (exemples : fourchette, échec à la découverte) ;

- choisir soit un coup tactique qui donne un avantage immédiat, soit un coup stratégique qui améliorera la position ou affaiblira celle de l'adversaire. Se souvenir qu'en fin de partie, les pièces mineures prennent leur importance : les tours, les fous, les cavaliers.

Attention aux «mauvais fous», ceux barrés par les pions de même couleur de l'adversaire);

- compter le nombre de fois qu'une pièce attaquée est défendue : si elle est défendue autant de fois qu'elle est attaquée, il ne devrait pas y avoir de perte matérielle.

- *enfin, un mot des coups forts et des coups faibles . Un coup faible ne donne pas à l'adversaire d'avantage immédiat mais nous place dans une mauvaise position où progressivement notre adversaire va tranquillement prendre le dessus. Un coup fort développe, défend, menace des pièces, entraîne une combinaison de mat.*

Bon courage à tous !