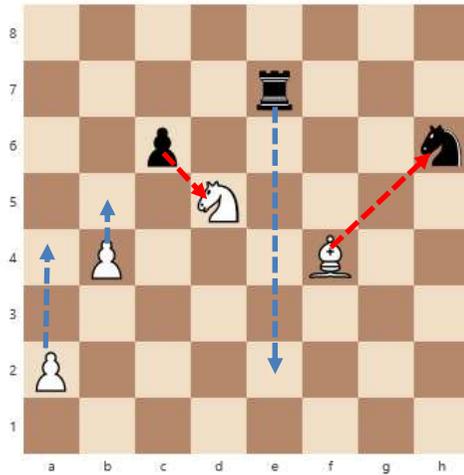




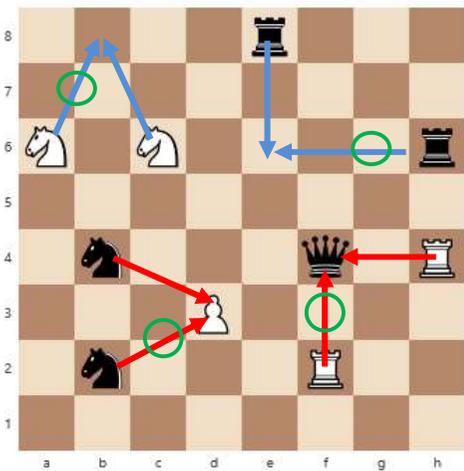
D001 - Notation algébrique des coups joués



(1) (2) (3) (4) (5)

(1)	déplacement du pion	a4	on indique simplement la case d'arrivée du pion
(2)	déplacement du pion	b5	on indique simplement la case d'arrivée du pion
(3)	capture par un pion*	cxd5	on indique la colonne de départ du pion et la case sur laquelle la capture est faite, sans préciser quel type de pièce se trouvait sur cette case
(4)	Déplacement d'une Pièce	Te2	on indique le type de Pièce (ici une Tour) et la case d'arrivée
(5)	Capture par une pièce*	Fxh6	on indique le type de Pièce qui effectue la capture et la case sur laquelle une pièce est capturée, sans préciser quel type de pièce se trouvait sur cette case

* Le symbole **X** pour signifier qu'il y a une capture



Cas particulier pour un Cavalier ou pour une Tour. Il se peut que 2 Cavaliers puissent se déplacer sur une même case ou capturer une pièce sur une même case. Idem pour les Tours.

Il faut alors préciser soit la rangée, soit la colonne sur laquelle se trouvait le Cavalier (ou la Tour) qui a fait l'action.

Pour les actions marquées par un **○**

Cab8 c'est le Cavalier qui est sur la colonne a qui se déplace en b8

C2xd3 c'est le Cavalier qui est sur la rangée 2 qui capture la pièce qui est sur la case d3

The8

T2xf4 ou **Txf4**

0-0 pour le roque
0-0-0 pour le grand roque

+ échec (après le coup qui met en échec)
échec et mat (idem)

Pour noter un coup joué : **21.Ce4 Txe8**

N° du coup joué

Coup joué par les Blancs

Coup joué par les Noirs



Ouverture : **Partie italienne – Giuoco Pianissimo** (jeu très tranquille)

C'est une ouverture qui a été étudiée par un moine italien, Gioacchino GRECO, vers 1650. L'objectif dans cette ouverture est de pouvoir roquer le plus rapidement possible et de faire une menace sur le pion « f7 » des Noirs.

Attention : l'adversaire ne va pas nécessairement jouer les coups prévus pour les Noirs dans cette ouverture. Parmi bien d'autres possibilités, il peut par exemple jouer « un coup du berger ». Il faut donc s'assurer que les coups prévus dans l'ouverture italienne peuvent être joués sans danger et le cas échéant adapter son propre jeu aux coups joués par l'adversaire.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5 4.d3 d6 5.0-0 Cf6 Après le coup 4.d3



« Le trait est au Noir » =
c'est aux Noirs de jouer

Le « coup du berger »

C'est une ouverture à connaître pour ne pas se laisser surprendre par l'adversaire mais elle n'est à utiliser que contre un joueur inexpérimenté. Le coup du berger ne respecte pas les principes généraux de l'ouverture (déplacement de la Dame prématuré, les Cavaliers et les Fous devraient être développés en priorité).

1.e4 e5 2.Fc4 Cc6 3.Dh5 Fc5 4.Dxf7 # (échec et mat).

Pour éviter l'échec et mat, les Noirs auraient dû jouer 3...g6 au lieu de 3...Fc5.

Autre erreur fréquente des Noirs, jouer 3. ... Cf6 pour attaquer la Dame en h5 mais cela n'empêche pas 4. Dxf7 #

