Vidéo (C) : Partie Italienne – Synthèse des recommandations.

La partie Italienne qui a été jouée est une partie Italienne Giuoco Pianissimo.
La défense des Noires est la défense des 2 Cavaliers.

Recommandations tactiques dans cette ouverture.

- Si l'adversaire joue une défense des 2 Cavaliers, il ne faut pas jouer
  4.Cc3 car après 4. ... Cxe4
  5. Cxe4 les Noirs jouent d5 et font une attaque double Fc4 et Ce4
- Dans la partie italienne, il est très important de jouer 4.d2-d3 pour soutenir le pion e4.
- 6. c2-c3 est aussi un coup très important pour empêcher le Cavalier Noir de s'installer en d4
- La Cavalier Cf1 ne pouvant pas aller en c3, il est souhaitable de l'amener en plusieurs coups en g3 pour renforcer l'attaque sur l'aile Roi (Tf1-e1 Cb1-d2 -> Cd2-f1 -> Cf1-g3)
- Après 7. ... d8-d6 la menace des Noirs est Fc8-g4 clouant le Cf3. Cette menace n'est pas très importante si par ailleurs les Blancs ont joué Cb1-d2.
- Une autre menace des Noirs est de jouer Cc6-a5 pour attaquer le Fc4 qui n'a pas de position de repli. Il faut donc anticiper cette attaque et jouer Fc4-b3 pour pouvoir, le cas échéant, replier le Fb3 en c2.

Recommandations d'ordre général

- Avant chaque échange, il faut se poser la question : à qui profitera l'échange ?
  En particulier en fonction du coup de reprise par l'adversaire de la pièce échangée.
  Il peut être préférable de ne rien faire et de laisser, le cas échéant, l'adversaire provoquer lui-même l'échange.
- Principe de neutralisation : empêcher l'adversaire d'installer des Pièces sur votre territoire et, si c'est le cas, faire fuir ces pièces.
- Avant de déplacer une Pièce, il faut toujours se demander : quel était son rôle sur sa case actuelle (défense d'une autre pièce) ?
- Il faut chercher à obliger l'adversaire à déplacer des pions du côté de son Roi car cela expose son Roi à nos futures attaques.
- Lorsqu'il y a un risque d'attaque sur l'une de nos pièces, il faut toujours se demander quelle sera sa position de repli. S'il n'en existe pas, il faut chercher à libérer une case pour permettre un repli.
- Pour optimiser notre position, il faut toujours chercher à activer toutes nos Pièces. Pour la Tour, il faut rechercher une colonne ouverte ou semi-ouvert (sans pion de notre camp).
- Dans le milieu de jeu, il faut chercher à installer l'une de nos Pièces sur le territoire de l'adversaire. En général, cela aura pour conséquence de provoquer des coups forcés.
- Pour qu'une attaque de mat réussisse, il faut au minimum 3 pièces : 1 à sacrifier et 2 pour mater.
- La Dame et le Cavalier est le meilleur duo d'attaque.
- Quand on est gagnant, il ne faut pas hésiter à échanger des Pièces.

- En finale, il est crucial de pousser nos pions passés. La poussé du pion passé peut se faire même si l'adversaire menace de prendre un autre pion.
- En finale, il faut rechercher et attaquer toutes les Pièces et les pions faibles (non protégés).
- En finale, il faut activer son Roi pour attaquer les pions adverses ou défendre ses propres pions.
- Lorsqu'on a une majorité de pions, des îlots de pions en opposition avec un pion supplémentaire pour celui qui a la majorité de pions, elle donne la possibilité de créer un pion passé. Il faut pousser le pion qui n'a pas d'opposant sur sa colonne.