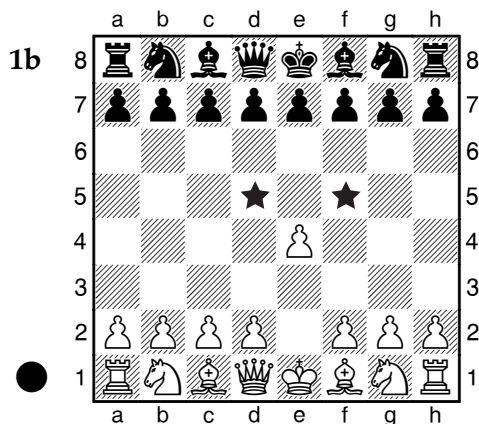
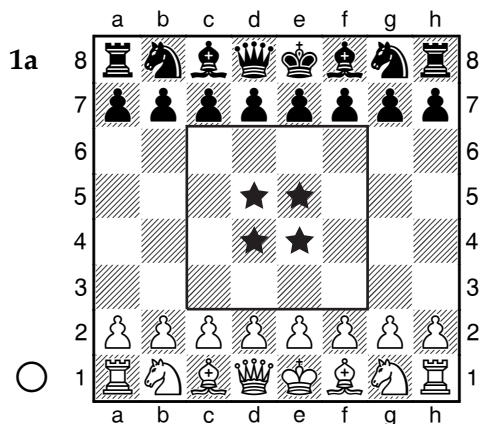


*Prend le centre et contrôler tout l'échiquier...*

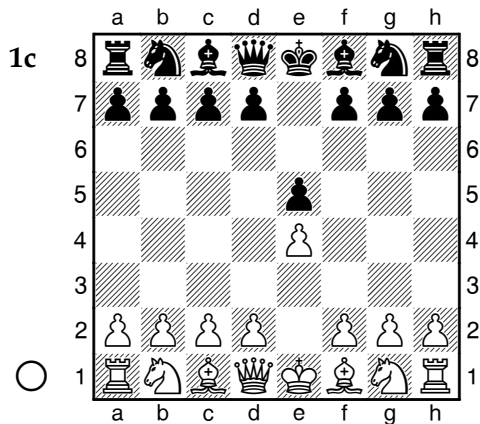
Les cases les plus importantes de l'échiquier sont les quatre qui se trouvent au milieu. Cette zone s'appelle « le centre », elle doit occuper toutes nos pensées, surtout en début de partie. Il faut chercher à contrôler le centre et à y placer ses pièces pour leur permettre de rayonner dans toutes les directions. Il est rare qu'une attaque puisse réussir sans le contrôle d'au moins deux de ces quatre cases – et si tu parviens à contrôler les quatre, autant dire que tu vas dominer tout l'échiquier ! L'étape suivante est la compréhension du « centre élargi », à savoir le carré de seize cases c3-c6-f6-f3 (diagramme ci-dessous). Ces cases ont une énorme influence sur le centre ; les pièces s'y trouvent généralement très bien placées.

Note bien qu'il est généralement avantageux d'avoir plus de pions que l'adversaire sur les colonnes centrales. C'est ce qu'on appelle une *majorité centrale*, thème que nous retrouverons très souvent au fil de ce livre.

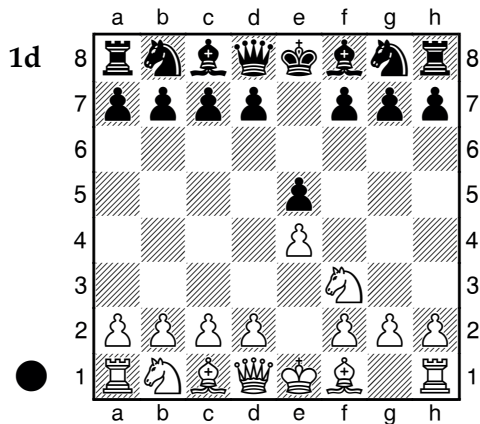


Le premier coup de la partie doit agir sur le centre. Les coups 1.e4, 1.d4, 1.c4 et 1.♘f3 ont le même intérêt : celui de contrôler des cases centrales dans le camp adverse, e5 ou d5.

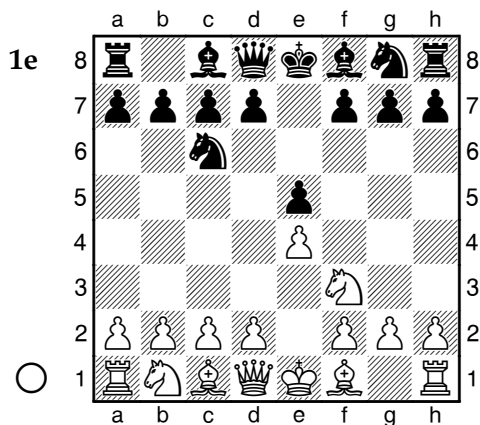
Avec 1.e4, les Blancs ont pris le contrôle d'une case au centre (d5) et une dans le centre élargi (f5). C'est un excellent coup, d'autant plus qu'il ouvre une porte de sortie pour le Fou en f1.



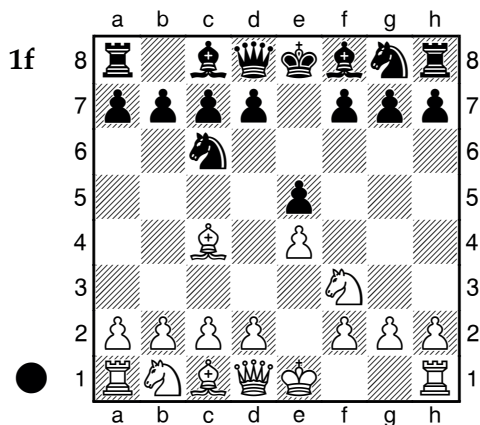
Les Noirs ont choisi la réponse symétrique 1...e5, qui a exactement les mêmes qualités que le premier coup des Blancs. Les Noirs luttent pour le contrôle du centre en attaquant la case d4.



Le coup de Cavalier 2.♘f3 menace le pion e5 tout en contestant le contrôle de la case d4. Le développement des pièces de l'aile-roi prépare aussi le roque.



Les Noirs viennent de défendre le pion e5 par 2...♘c6, qui lutte également pour d4, une case importante dans la moitié adverse de l'échiquier. Par contre, le développement de l'aile-roi est lent.



Avec 3.♗c4, les Blancs contrôlent la case centrale d5 tout en visant le pion vulnérable en f7. Ainsi, les Blancs se développent tout en préparant leur attaque et en limitant les possibilités de leur adversaire.