

Quelques termes techniques et éléments de bases

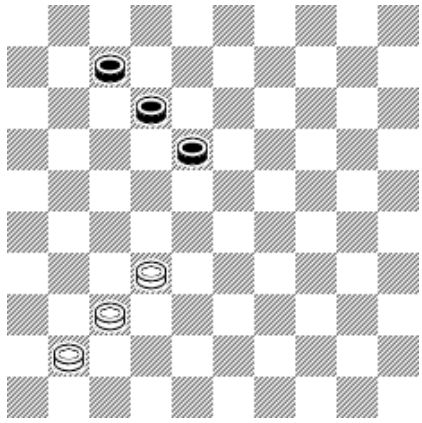
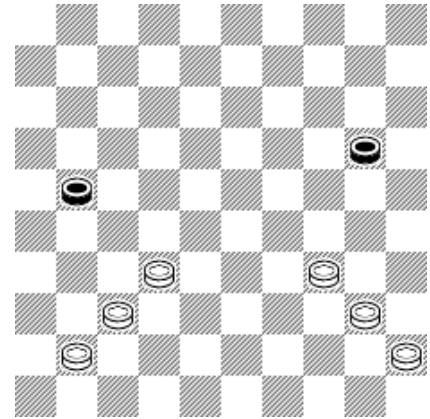


Diagramme de gauche:

Trois pions alignés forment une flèche.

Diagramme de droite:

Les blancs ont deux flèches. L'une est passive et l'autre active dite d'attaque. La flèche d'attaque est celle qui permet de faire un échange (flèche de gauche), l'on parle aussi de colonne de pionnage.



Les flèches sont des armes importantes dans le jeu.

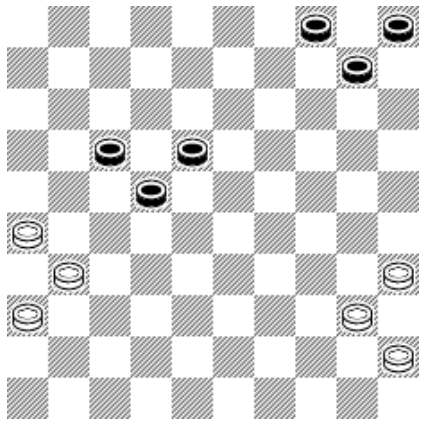


Diagramme de gauche:

Sur le diagramme l'on dénombre la présence de quatre figures nommées trèfle.

Les trèfles sont comme les flèches des armes.

Diagramme de droite:

Le trèfle permet aux blancs de gagner la partie.

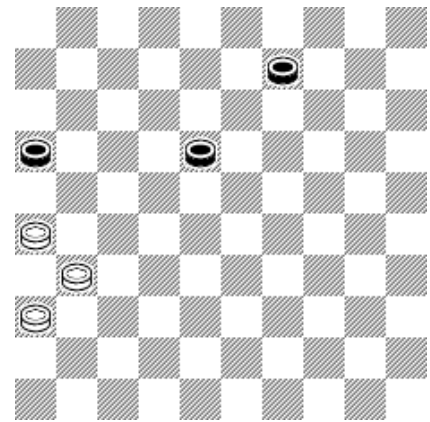
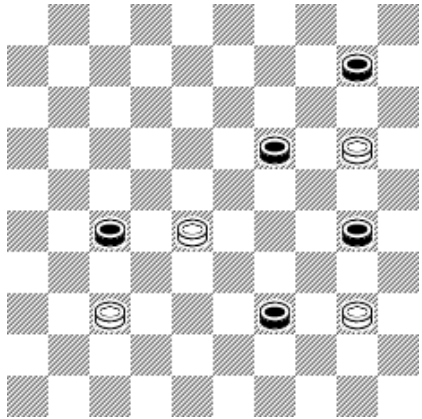


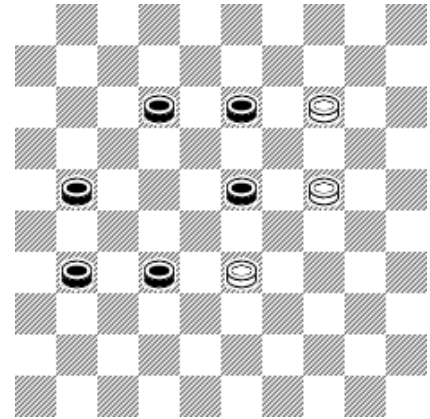
Diagramme de gauche:

Deux pions de même couleur séparés par une case vierge forme une figure nommée lunette.

La lunette est une position dangeureuse dont l'existence sur le damier doit-être le plus court possible. Combien de lunettes sont présentes sur le damier?

**Diagramme de droite:**

Avantage et désavantage d'une lunette: elle permet à celui qui entre dedans d'avoir la certitude d'avoir une prise. Attention, la gourmandise peut être un piège: si les noirs jouent 23-29, les blancs gagnent.

Exercices:

Trait aux blancs: Il faut toujours repérer les flèches d'attaques et les trèfles. Puis offrir une ou plusieurs pièces dans le but d'en capturer au moins une de plus ou obtenir une dame.

