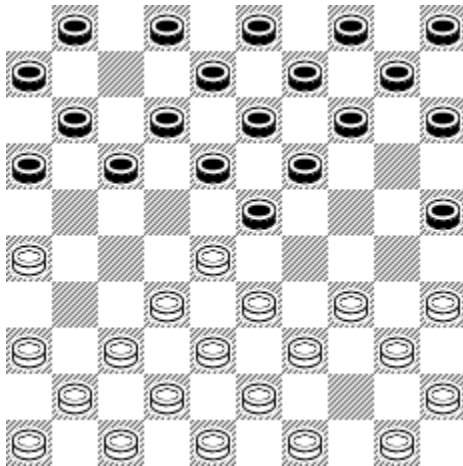
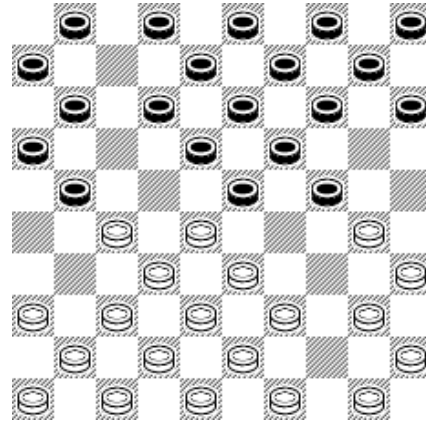


Le début de partie Classique

L'objectif de la partie classique consiste à prendre et à tenir la position Barteling. De mettre en jeu rapidement le pion corse et avoir un temps de développement similaire à son adversaire de préférence -1 à -2 temps.

La sortie du pion corse est délicate en raison des menaces de combinaisons damantes. Le risque est important avec la présence du pion 34 pour les blancs et 17 pour les noirs.

**1.33-28 18-23 2.39-33 12-18 3.44-39
7-12 4.34-30 17-21
5.31-27 20-24**



Dans le début de partie ci-dessus, les noirs ont joué la symétrie sans risque et en respectant les objectifs de la partie classique.

Cette pratique est certes jouable. Elle comporte toutefois le danger de voir le conducteur des blancs tenter un piège (combinaison).

1.33-28 18-23 2.39-33 12-18 3.44-39 7-12
4.31-26!?

20-25
voir le diagramme ci-contre. Les blancs jouent et gagnent 2 pions.

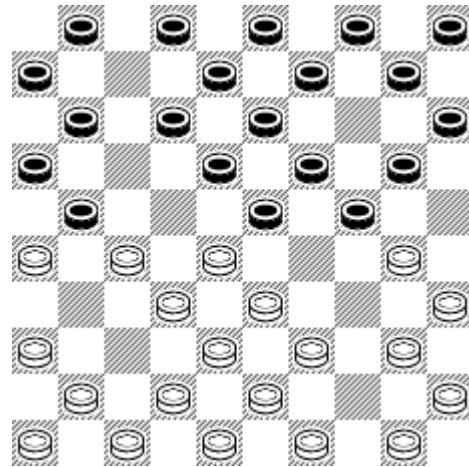
Attention, le coup 4.31-26!?

1. Le **!** signifie que le coup joué est bon et ceci est vrai si l'adversaire joue 20-25.
2. Le **?** indique un coup faible c'est aussi le cas dans une partie classique surtout si votre adversaire ne répond pas 20-25.

1.33-28 18-23 2.39-33 12-18 3.44-39 7-12
4.31-27 20-24 5.34-30 17-21 6.37-31
14-20 7.31-26??

En classique, on ne joue pas pour les blancs 31-26 et pour les noirs 20-25, à moins d'être un joueur émérite comme Arnaud Cordier, multiple champion de France.

Illustrons le risque de jouer 31-26 en présence d'un adversaire jouant la symétrie. le 7e temps des blancs est noté d'un double point d'interrogation pour indiquer une faute stratégique et une faute tactique. Voir le diagramme, les noirs jouent et gagnent un pion.



Exercices:

Trait aux blancs: Le temps de repos, une autre arme pour les combinaisons.

