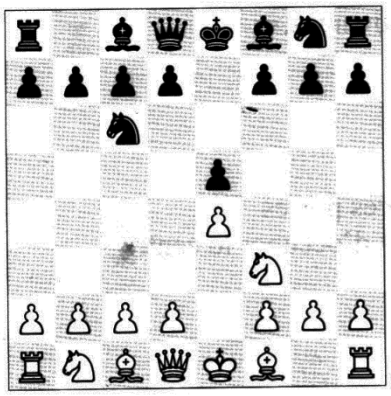
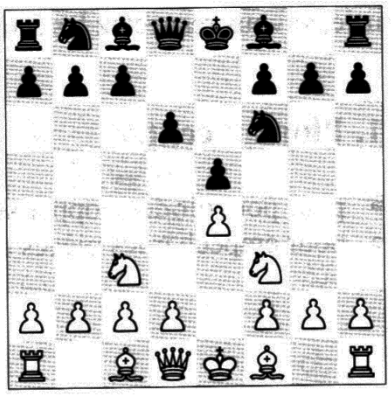
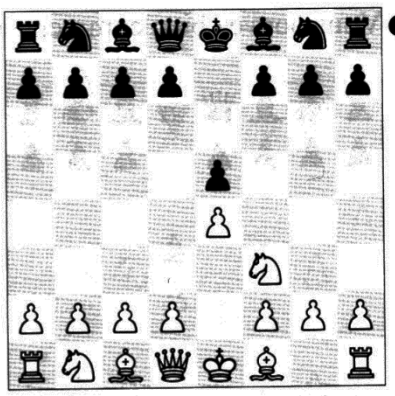
Applique les règles d'or pour choisir ton coup parmi les 3 propositions
Le trait est aux blancs, sauf si point noir dans le coin en haut à droite



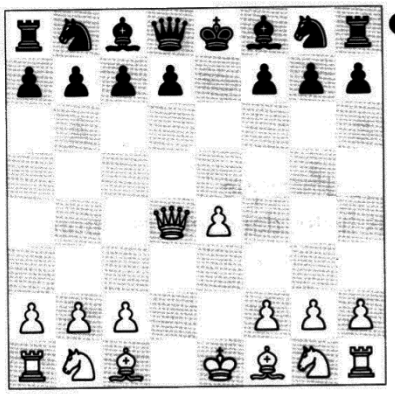
Ff1-d3 | **Ff1-c4** | Cb1-a3



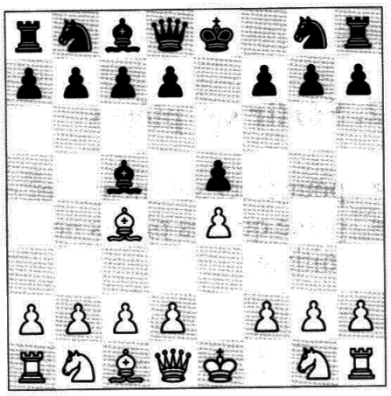
Ff1-c4 | Ff1-b5+ | Ff1-e2



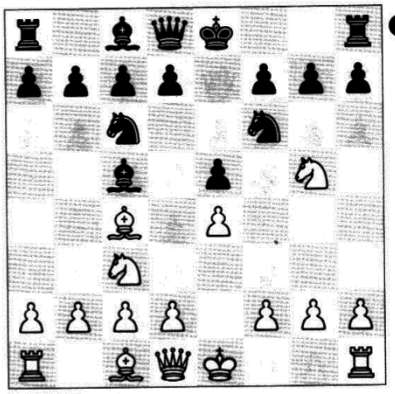
f7-f6 | **Cb8-c6** | Dd8-e7



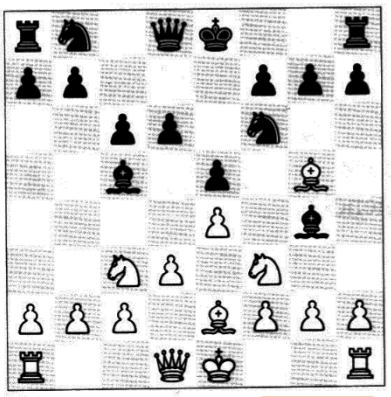
c7-c5 | **Cb8-c6** | d7-d6



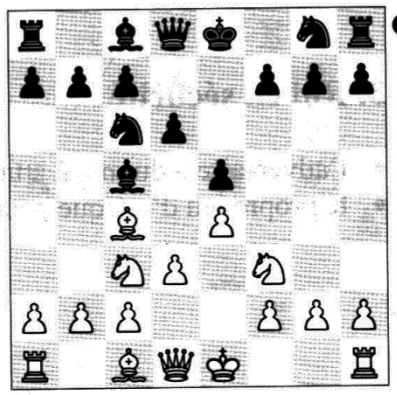
Dd1-f3 | **Cg1-f3** | Dd1-h5



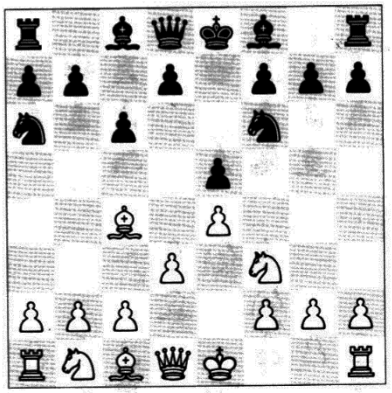
0-0 | Dd8-e7 | Th8-f8



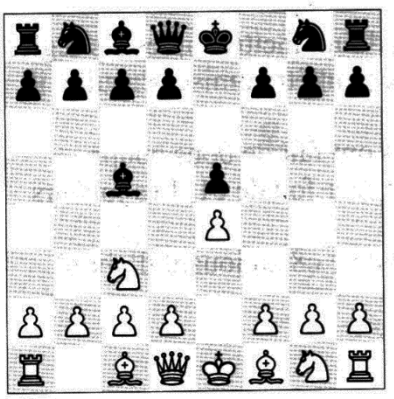
Fg5-e3 | Fg5xf6 | **0-0**



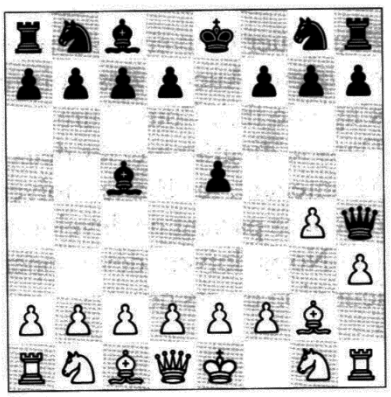
Cg8-e7 | Fc8-d7 | **Cg8-f6**



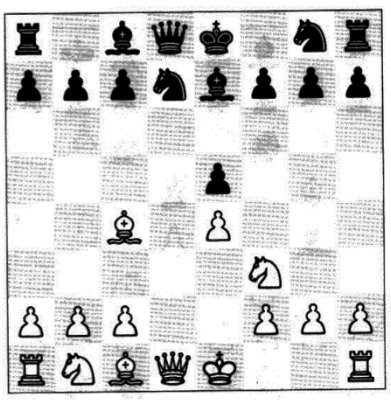
Cf3xe5 | **0-0** | Cf3-g5



Ff1-b5 | d2-d3 | **Cg1-f3**



d2-d4 | Cg1-f3 | **e2-e3**



Cb1-c3 | 0-0 | **Dd1-d5**

1) Fc4 : Le fou regarde le centre et la moitié adverse.
Fd3 : Le fou gêne le pion d2.
Ca3 : Sur la case a3 le cavalier est moins mobile et il ne regarde pas le centre.
2) Fc4 : Le fou regarde le centre et les cases de la moitié adverse.
Fb5+ : Dans cette position, il n'est pas bien de faire échec. Les Noirs jouent 1. ... c6 et le fou doit se déplacer à nouveau.
Fe2 Un coup trop modeste. Le fou permet d'effectuer le roque, mais il ne regarde pas le centre.
3) Cc6 La meilleure manière de protéger le pion en e5.
f6 Le pion en f6 gêne le cavalier en g8. Il est encore trop tôt pour expliquer les conséquences de 2. Cf3xe5.
De7 La dame protège le pion en e5, mais le fou en f8 ne peut pas jouer provisoirement.
4) Cc6 Un coup de développement avec attaque contre la dame. Les Blancs doivent maintenant perdre du temps.
c5 Le coup du pion attaque la dame, mais en c5 le pion gêne quelque peu le fou en f8.
d6 Ce n'est pas un mauvais coup, mais ce n'est pas le meilleur. Les Blancs jouent 2. Cf3 et après 2. ... Cc6 3. Lb5. Il garde alors la dame en d4.
5) Cf3 La meilleure place pour le cavalier. Au coup suivant, les Blancs peuvent roquer.
Df3 Seulement si les Noirs ne font pas attention, ce coup peut être considéré comme bon, mais après 1. ... Cf6 les Noirs ont paré la menace de mat. La dame en f3 gêne alors le cavalier en g1.
Dh5 Les Noirs jouent 1. ... De7 et au prochain coup, ils chassent la dame par 2. ... Cf6.
6) 0-0 Les Noirs protègent f7 en jouant un bon coup de développement.
De7 La dame ne protège pas vraiment f7. Sa valeur est trop importante.
Tf8 Ce n'est pas un bon coup de protection. Les Noirs ne peuvent plus effectuer le petit roque.
7) 0-0 Le roi en sécurité. Un coup excellent.
Fe3 Le fou est bien en g5. Il n'y a pas de raison de jouer deux fois la même pièce pendant l'ouverture.
Fxf6 Un échange inutile. N'échangez pas si vous n'y êtes pas contraint.
8) Cf6 Le coup correct.
Ce7 Le cavalier en e7 est moins mobile qu'en f6. Il ne regarde qu'une case centrale.
Fd7 Un coup de développement, mais le fou n'est pas vraiment actif en d7.
9) 0-0 Les Blancs appliquent correctement la troisième règle d'or.
Cf3xe5 Le pion en e5 ne peut pas être pris sans conséquences. Les Noirs gagnent le cavalier après 1. ... Da5+.
Cg5 Une attaque prématurée contre f7. Les Noirs jouent 1. ... d5.
10) Cf3 Le coup du cavalier permet de roquer. En f3 le cavalier attaque e5 et il regarde deux cases centrales.
Fb5 Ce coup n'est bon que s'il y a un cavalier en c6. Le fou peut être chassé par un coup de pion.
d3 Pas un mauvais coup, mais le fou en f1 ne peut plus être développé vers une case active.
11) e3 Les Blancs doivent parer la menace Dh4xf2#. C'est le seul moyen.
d4 Pare le mat en f2, mais après 1. ... Fc5xd4, les Blancs ont un pion de moins et ils sont à nouveau confrontés à une menace de mat.
Cf3 Parfois il n'est pas bien de développer. Les Noirs font mat en f2.
12) Dd5 Parfois, une attaque rapide contre f7 peut s'avérer très forte. Les Noirs ne peuvent protéger f7 que par 1. ... Ch6, mais avec 'prendre + pièce' (2. Fc1xh6), les Blancs gagnent du matériel.
Cc3 Un bon coup, mais pas le meilleur. Il y a toujours des exceptions à la règle.
0-0 Un bon coup, mais pas le meilleur.