

POUR WINDOWS ET MAC · VERSION 1.9.18

Échecs Thèmes PDF

Toutes les fonctions : fiches d'exercices, mats, tactiques, stratégie, analyses, rapports d'ouverture, 8 millions de parties.

Orazio Puglisi · professeur d'échecs

LE CONSTAT

Préparer un cours, c'est des heures à chercher le bon exemple

Fouiller les parties

Des milliers de parties à parcourir pour trouver un seul beau sacrifice ou une vraie case forte.

Recopier les diagrammes

Chaque position à remettre en page, une par une, pour obtenir une fiche propre.

Rédiger les solutions

Vérifier chaque ligne au moteur et expliquer pourquoi le coup gagne.

Échecs Thèmes PDF fait tout ce travail à votre place.

LA SOLUTION

Un thème, un clic, vos fiches

1

Votre base PGN

Exportée de ChessBase,
téléchargée gratuitement, ou vos
parties Lichess et Chess.com.

2

Un thème

Sacrifice, mat, tactique, stratégie,
finale, ouverture ou position de
votre choix.

3

Vos fiches

PDF ou Word : 6 diagrammes par
page, solutions à la fin, et le
fichier PGN des parties.

VUE D'ENSEMBLE

Dix onglets, un logiciel complet

Sacrifices · dame, tour, fou, cavalier, et les clés de sacrifice

Tactiques · 23 thèmes, de la fourchette au moulin

Finales · 16 catégories, plus la structure de pions

Rapport d'ouverture · l'étude complète d'une ouverture

Position · retrouvez une position dessinée

Mats · 47 tableaux de mat, mats en 1, 2, 3 coups ou plus

Stratégie · 43 thèmes, de la case forte à la forteresse

Matériel · toute répartition de pièces

Analyse (Stockfish) · vos parties commentées

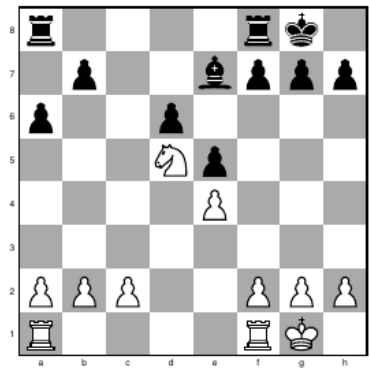
Jouer · contre Stockfish, avec un entraîneur

Et l'échiquier d'analyse, pour vos propres analyses comme dans ChessBase.

CE QUE VOUS OBTENEZ

Une vraie fiche de cours, prête à imprimer

Le thème : Case forte / avant-poste



La position - trait aux Blancs

L'idée

Une case forte est une case du camp adverse (5e ou 6e rangée) qu'aucun pion adverse ne pourra plus jamais contrôler, et qui est soutenue par un ou deux de nos pions. Une pièce qui s'y installe ne peut plus être chassée : ici, le cavalier d5, soutenu par e4, domine la partie (les pions noirs des colonnes c et e ne peuvent plus l'attaquer).

Comment le reconnaître

- Une case de la 5e ou de la 6e rangée, dans le camp adverse.
- Plus aucun pion adverse, sur les deux colonnes voisines, ne peut venir la contrôler.
- Un ou deux de vos pions la soutiennent.

Le plan

Repérer la case, échanger les pièces adverses qui la contrôlent, puis y conduire un cavalier (la meilleure pièce pour occuper une case forte) et s'en servir comme point d'appui pour l'attaque.

À retenir : Un cavalier sur une case forte vaut souvent une tour : il ne peut plus être chassé.



Aron Nimzowitsch (1886-1935)

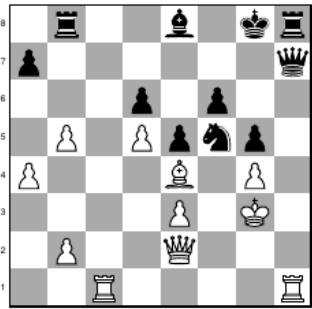
Né à Riga, grand théoricien de l'école hypermoderne. Dans « Mon système » (1925), il explique le blocage, la prophylaxie, les avant-postes et l'occupation des colonnes ouvertes : des idées que tout joueur utilise aujourd'hui.

Comment travailler les diagrammes

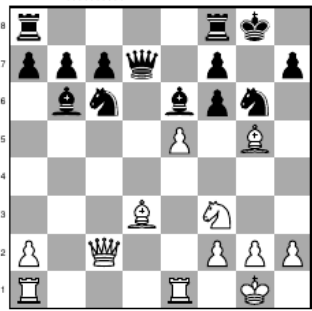
1. Repérez l'élément stratégique dans le diagramme (case, pion, colonne, pièce).
2. Demandez-vous quel est le plan des deux camps, avant de regarder la suite de la partie.
3. Rejouez la suite et notez le moment où l'avantage devient concret.

Les diagrammes des pages suivantes sont tirés de vraies parties de votre base.

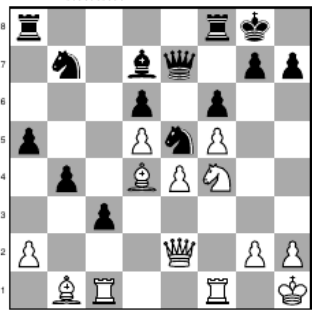
Case forte / avant-poste



13. MacDonnell, George Alc...
Dublin m 1862
Case forte / avant-poste
Difficulté : ★★★★★



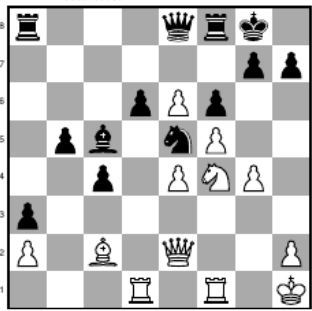
15. Hein, Richard - Knorre, V...
Berlin 1864
Case forte / avant-poste
Difficulté : ★★★★★



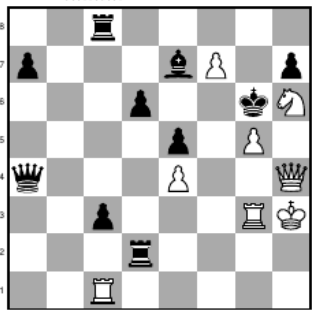
17. Anderssen, Adolf - Neum...
Berlin m1 1866
Case forte / avant-poste
Difficulté : ★★★★★



14. Vitzthum von Eckstaedt...
WSB-04.Kongress 1864
Case forte / avant-poste
Difficulté : ★★★★★



16. Neumann, Gustav Richar...
Berlin R 1865
Case forte / avant-poste
Difficulté : ★★★★★



18. Anderssen, Adolf - NN,
Berlin sim 1866
Case forte / avant-poste
Difficulté : ★★★★★

Solutions - Case forte / avant-poste

- 49.Rf2 Cf5 50.gxf5 Txf5+ → Bilan : les Blancs gagnent une pièce contre un pion (+2) ; avec colonne b ouverte tenue par la tour, cavalier sur la case forte c5, avantage d'espace (11 cases contrôlées dans le camp adverse contre 3). Les Blancs gagnent la partie.
34. 25...Cxf4 26.Dh4 → Bilan : les Noirs gagnent une pièce (+3) ; avec cavalier sur la case forte f4, roi adverse dégarni, faiblesses adverses (pion isolé). Les Noirs gagnent la partie.
35. 19...Cd4 20.Dg4 Df6 21.Tg1 b5 22.Te3 (meilleure défense : 22.Fb3 h6 23.Te3 Rh8, -4,0) 22...bxc4 23.Cxc4 → Bilan : les Noirs gagnent une pièce contre un pion (+2) ; avec cavalier sur la case forte d4, cavalier sur la case forte f4, roi adverse dégarni, faiblesses adverses (pion arriéré). Les Noirs gagnent la partie.
36. 40.Cc6 Db6 41.Ta7 Rg8 42.Re2 h5 (meilleure défense : 42...Fg5 43.Rf1, +1,1) 43.Td7 (mieux : 43.gxh5 b4 44.cxb4 Db5, +2,7) 43...hgx4 44.hgx4 Da6 45.Txd6 Da2 46.Cxe5 Dxb2+ 47.Rf1 b4 48.Td7 bxc3 49.Txf7 Dxf2+ 50.Dxf2 Fxf2 51.Txf8+ Rxf8 52.Re2 Re7 53.Cxc4 Rf6 54.e5+ Re7 55.Rd3 Fd4 56.e6 g5 57.Ca3 Ff6 58.Cb5 Rd8 59.Cxc3 → Bilan : les Blancs gagnent deux pions (+2) ; avec pion passé en d5, pion passé soutenu en e6. Les Blancs gagnent la partie.
37. 28.Cc6 Tb7 (meilleure défense : 28...Ta8, -0,8) 29.Txb4 cxb4 30.Da6 De8 31.Da8+ Rd7 32.Dxb7 Da8 → Bilan : les Blancs gagnent une pièce (+3) ; avec cavalier sur la case forte c6, roi adverse dégarni, faiblesses adverses (pion arriéré), avantage d'espace (13 cases contrôlées dans le camp adverse contre 6). Les Blancs gagnent la partie.
38. 21...Cxe4 22.De3 (meilleure défense : 22.Rh2 Cxg3, -2,1) 22...Ce5 23.b3 Cd3 24.Rh2 Cxe1 25.Fxe1 → Bilan : les Noirs gagnent la qualité et un pion (+3) ; avec colonne e ouverte tenue par la tour, cavalier sur la case forte e4, faiblesses adverses (pions doublés). Les Noirs gagnent la partie.
39. 12.Fd5 Cf6 13.c4 Dc7 14.Cc3 a6 15.Tb1 Fa7 16.f4 Tb8 17.Ca4 b6 18.Df3 Fg4 19.Dg3 exf4 20.Txf4 h5 21.Txf6 Dxxg3 22.Tf7+ Rd6 23.hxg3 b5 → Bilan : les Blancs gagnent une pièce (+3) ; avec tour sur la 7e rangée, colonne f ouverte tenue par la tour, fou sur la case très forte d5, avantage d'espace (15 cases contrôlées dans le camp adverse contre 8). Les Blancs gagnent la partie.
40. 26...Cc4 27.Df2 d2 28.Tf1 Fxb1 29.Cxd7 → Bilan : les Noirs gagnent une pièce contre un pion (+2) ; avec pion passé en d2, colonne f ouverte tenue par la tour, cavalier sur la case forte c4, roi adverse dégarni. Les Noirs gagnent la partie.
41. 10.Ff5 h5 11.d4 exd4 12.Cxd4 Df6 13.c3 Fxd4 14.Dxd4 Dxd4 15.cxd4 Cc6 16.O-O-O Ce7 17.g4 Cxf5 → Bilan : les Blancs ont donné une pièce. L'attaque est décisive : l'adversaire abandonne.
42. 19...Fe4 20.f5 Tc8 21.Fb3 cxd4 22.cxd4 Tc3 23.Fc2 Dd7 24.Tb1 Tfc8 25.Fa4 Dd8 26.Tb3 Tc1 27.Dd2 T1c4 28.Txb6 Dxb6 29.Fd7 → Bilan : les Noirs gagnent la qualité (+2) ; avec colonne c ouverte tenue par la tour, fou sur la case forte e4, roi adverse dégarni, pièces nettement plus actives (51 coups possibles contre 35). Les Noirs gagnent la partie.
43. 39.Fc6 Td8 40.b5 Fc5 41.Dg4 Ta7 42.b6 Txa5 43.b7 Dg8 (meilleure défense : 43...Fa7 44.Dc8 Fb8 45.Th3, +5,0) 44.b8=D → Bilan : les Blancs gagnent la dame contre deux pions (+7) ; avec fou sur la case forte c6, pièces nettement plus actives (49 coups possibles contre 34), avantage d'espace (16 cases contrôlées dans le camp adverse contre 9). Les Blancs gagnent la partie.
44. 15...Cd3 16.Te2 Tlg8 (mieux : 16...Te8 17.Fh4 Ff5 18.Txe6+, -2,8) 17.Ff6 (meilleure défense : 17.Txe6 fxe6 18.Ff6 Cxb2, -1,2) 17...Txg2+ 18.Rxxg2 Tg8+ 19.Rf3 Fg4+ 20.Re3 Te8+ 21.Rd4 Txe2 22.Ca3 Cxf2 23.Tg1 → Bilan : les Noirs gagnent deux pions (+2) ; avec tour sur la 2e rangée, colonne e ouverte tenue par la tour, avantage d'espace (12 cases contrôlées dans le camp adverse contre 5). Les Noirs gagnent la partie.
45. 24...Cf4 25.Dd1 dxe4 26.dxe4 Tad8 27.Df1 Dg4 28.f3 Cxf3 29.Cf5 Cxg1 30.Fxf4 → Bilan : les Noirs gagnent la qualité et un pion (+3) ; avec colonne d ouverte tenue par la tour, roi adverse dégarni. Les Noirs gagnent la partie.
46. 28.Ce5 Te7 29.g4+ Rh6 30.g5+ Rh7 31.Tf3 g6 32.Th3+ Rg7 33.Th6 c5 34.Txg6+ Rh7 35.Fg8+ Rh8 36.Cf7+ Txf7 37.Fxf7 b5 → Bilan : les Blancs gagnent la qualité et un pion (+3) ; avec pion passé soutenu en g5. Les Blancs gagnent la partie.
47. 22...Cd3 23.Fb3 Tad8 24.Dd2 f5 25.c4 (meilleure défense : 25.Fc2, -2,7) 25...f4 26.cxd5 f3+ 27.Rh1 Dh4 28.Fc4 Dxxh3 29.Fxd3 exd3 30.Tf2 Fe4 31.Tc1 Tf6 32.Db4 d2 33.Td1 Dg3 34.De7 Tc8 35.Tfxd2 De1+ 36.Txe1 f2+ 37.Dxe4 fxe1=D+ 38.Rg2 Dxd2+ → Bilan : les Noirs gagnent la qualité et une tour contre deux pions (+5) ; avec colonne f ouverte tenue par la tour, roi adverse dégarni, pièces nettement plus actives (49 coups possibles contre 4). Les Noirs gagnent la partie.
48. 18.Cc6 Tbe8 19.Dd2 a6 20.Tf4 Cf6 21.Taf1 Rh7 22.Rh2 Ce4 23.Cxe4 Txe4 24.Txe4 Fxe4 25.c4 f5 26.Te1 Tf6 27.Te2 De8 28.a4 Dg6 29.De3 Tf8 30.a5 Te8 31.Dg3 Df6 32.De1 h5 33.Cb4 De5+ 34.Rg1 Dd4+ 35.Rh2 g5 36.Cxa6 g4 37.Cxc7 Tg8 → Bilan : les Blancs gagnent deux pions (+2) ; avec pion passé en a5, colonne e ouverte tenue par

De quoi remplir une saison de cours

47

tableaux de mat, du mat du couloir au Mat Orazio

23

thèmes tactiques : fourchette, clouage, déviation...

43

thèmes stratégiques : case forte, 7e rangée, épine...

16

catégories de finales, des pions aux dames

14

clés de sacrifice célèbres, et les vôtres

≈ 80

ouvertures pour le rapport d'ouverture

Et aussi : sacrifices par pièce et par case, matériel, position dessinée, structure de pions.

Seulement les sacrifices qui rapportent

La pièce sacrifiée

Dame, tour, fou, cavalier, ou toutes les pièces, classées par pièce.

Les cases

La case de départ et la case d'arrivée de votre choix (Fxf7+, Cxf7...).

Un vrai gain

Retenus seulement s'ils mènent au mat ou à un gain de matériel. Les gaffes sont écartées.

Des réglages fins

Mat ou gain dans les 1 à 30 coups, abandon compté comme un mat, parties gagnées seulement.

Retrouver une combinaison par ses coups

Sacrifice grec : Fxh7+ Cg5+ Dh5

Sacrifice grec, toutes les suites

Double sacrifice des fous (Lasker)

Fegatello : Cxf7 Rxf7 Df3+

Sacrifice en f7 : Fxf7+ Rxf7 Cg5+

Dame sacrifiée en h7, mat de la tour

Tour sacrifiée en h7 puis Dh5

Fou sacrifié en g7 puis Dg4+ / Dh6

Cavalier en e6 (Sicilienne)

Cavalier en d5 (Sicilienne)

Cavalier en f5

Qualité en c6 / c3 (Dragon)

Dame sur la 8e rangée, mat du couloir

Fou sacrifié en h6 puis Dg5+

14 clés prêtes à l'emploi, et vos propres suites de coups. Écrites pour les Blancs, elles sont cherchées aussi pour les Noirs.

ONGLET MATS

47 tableaux de mat

Mat Orazio

Mat du berger

Deux fous

Étouffé sans sacrifice

Mat du crochet

Mat de Morphy

Mat de Blackburne

Mat du guéridon

Mat de Pillsbury

Mat de Lolli

Mat du coin

Mat du couloir

Mat de Légal strict

Mat du sot

Fou + cavalier

Mat d’Anastasie

Mat de Vukovic

Mat de Boden

Mat de Balestra

Mat des épaulettes

Mat de l’Opéra

Mat de Damiano

Mat semi-étouffé

Mat de l’escalier

Légal, seconde forme

Roi + dame

Mat de Lucena

Mat arabe

Mat de la boîte

Fous croisés

Mat de Réti

Mat du triangle

Mat d’Anderssen

Mat de Max Lange

Mat de suffocation

Mat du baiser

Légal dérivé

Roi + tour

Étouffé, sacrifice de dame

Arabe, avec la dame

Mat de Greco

Deux fous parallèles

Queue d’aronde (Cozio)

Mat de Mayet

Cochons aveugles

Deux cavaliers

Mat du pion

Et la recherche des mats en 1, 2, 3 coups ou plus, avec ou sans sacrifice.

23 thèmes tactiques

Fourchette

Fourchette cavalier + pion

Enfilade

Échec à la découverte

Attraction

Interception

Pièce piégée

Sous-promotion

Fourchette de cavalier

Clouage absolu

Rayons X

Attaque à la découverte

Déviation

Sacrifice d'obstruction

Pièce en prise

Sacrifice

Fourchette de pion

Clouage relatif

Échec double

Moulin

Capture du défenseur

Sacrifice d'évacuation

Promotion

Chaque thème a sa page d'explication. Choix du camp, d'une position de départ, des parties gagnées seulement.

43 thèmes stratégiques

Cases et lignes

Case forte / avant-poste
Case très forte
Case assimilée forte
Rentrée en 7e / 2e rangée
Rentrée en 8e / 1re rangée
Colonne ouverte
Colonne semi-ouverte
Grande diagonale a1-h8
Grande diagonale h1-a8

Pions

Pion passé
Pion passé soutenu
Pion isolé adverse
Pions doublés adverses
Pions pendants adverses
Pion arriéré adverse
Majorité à l'aile dame
L'épine, sur 8 cases
Attaque de minorité

Pièces et plans

Paire de fous
Mauvais fou adverse
Pièce adverse hors jeu
Roques opposés
Ouverture de lignes
Fermeture de lignes
Zugzwang
Forteresse
Dame capturée

Sacrifices positionnels

De la dame
De la tour, de la qualité
Du fou
Du cavalier
Du pion
Sacrifice de promotion

Choix du camp, durée minimale du thème, parties gagnées seulement.

NOUVEAU DANS LA 1.9.18

La case forte, au sens strict

Case forte

Plus aucun pion adverse ne pourra la contrôler, et un ou deux de nos pions la soutiennent.

Case très forte

Soutenue par deux pions : si l'adversaire prend la pièce installée, la reprise crée un pion passé soutenu.

Case assimilée forte

Une case qui devient forte dès qu'un de nos pions la contrôle.

Les trois thèmes sont en tête de liste, avec des exemples où la case rapporte un gain concret.

Des solutions qui vont jusqu'au bout

Jusqu'à un résultat clair

La suite est menée jusqu'au gain de matériel ou au mat.

Un bilan

En quoi consiste l'avantage : pion, pièce, qualité, pion passé, 7e rangée, case forte, activité, espace...

Les meilleures lignes

Quand un joueur s'est trompé, le moteur ajoute une courte variante : « mieux » ou « meilleure défense ».

EXEMPLE TIRÉ D'UNE FICHE

24.Cf7 Tde8 25.Cf6 (mieux : 25.Cxh8 c4
26.e7 Fc5, +6,8) 25...Cc6 26.Cxh8 Txh8

→ Bilan : les Blancs gagnent la qualité (+2).

Finales, matériel, position, structure

16 catégories de finales

Pions : toutes, majorités symétriques et asymétriques, pion de plus, pion passé éloigné, pion passé protégé · Tours · Fous : toutes, même couleur, couleurs opposées · Cavaliers · Dames · Fou contre cavalier · Tour contre fou · Tour contre cavalier · Dame contre tour

Matériel

Toute répartition : tour contre fou et deux pions...

Position

Placez les pièces : à l'identique ou seulement les pièces choisies.

Structure de pions

Dessinez-la : aussi en miroir et en couleurs inversées.

POUR TOUTES LES RECHERCHES

Des filtres et un document sur mesure

Filtres

Elo minimum, années, nombre de coups, résultat, tournoi, joueur, cadence.

Ouverture

Environ 80 ouvertures par leur nom, ou n'importe quel code ECO.

Difficulté

De 1 à 5 étoiles, classée du plus facile au plus difficile.

PDF ou Word

Ou les deux. Le Word se modifie librement.

Le fichier PGN

Toutes les parties trouvées, pour ChessBase ou un autre logiciel.

Rapide

Tous les cœurs de l'ordinateur, même sur des millions de parties.

INTÉGRÉ AU LOGICIEL

8 millions

de parties dans les statistiques d'ouverture,
mises à jour régulièrement.

À chaque position, les coups classés du plus joué au moins joué.

Pour chaque coup : nombre de parties, réussite, Elo moyen.

Arbre dépliable, parcouru au clavier.

Mises à jour en ligne, sans rien réinstaller.

Avec votre base : toutes les parties de la position, en PDF ou en PGN.

S'ENTRAÎNER

Jouer contre Stockfish, avec un entraîneur

8 niveaux

Du débutant à la force maximale.

Chaque coup commenté

Coups théoriques, erreurs, réfutation et meilleur coup, en français.

8 millions de parties

Les coups les plus joués, mis à jour en ligne régulièrement.

FichierÉditionAffichageOutilsFenêtreAide

Échecs Thèmes PDF 1.9.18
Fiches d'exercices, rapports et analyses tirés de vos parties

Base de parties (PGN) : C:/Users/Moi/Documents/Echecs/Ma base.pgn

Parcourir...En ligne...

SacrificesMatsTactiquesStratégieFinalesMatérielRapport d'ouvertureAnalyse (Stockfish)PositionJouer

Jouez contre Stockfish : l'entraîneur commente chaque coup en français (coups théoriques, erreurs, réfutations, meilleur coup).

Vous jouez :

les Blancs

Adversaire :

Niveau 4 - environ 1500 Elo

☒ L'entraîneur commente mes coups

☒ Stockfish joue les coups théoriques en début de partie

▶ Commencer la partie

La partie s'ouvre dans une fenêtre à part. Boutons « Indice » et « Reprendre », nom de l'ouverture en direct. Ensuite, revoyez-la coup par coup (◀▶), écrivez votre analyse, placez des diagrammes aux moments clés, ajoutez des parties de référence, et obtenez la partie commentée en PDF et en PGN (elle s'ouvre dans ChessBase).

Avec une base choisie en haut : coups classés du plus joué au moins joué, % de réussite, et toutes les parties de la base qui ont atteint la position (consulter, PDF, PGN).

Sans base : statistiques de référence intégrées (près de 8 millions de parties), mises à jour régulièrement en ligne, sans réinstaller le logiciel.

↻ Mettre à jour les statistiques

Elo minimum des deux joueurs :

0

Cases des diagrammes :

Gris

 Document :

PDF

 (Word : modifiable à volonté) ☒ Variantes du moteur dans les solutions

Difficulté : ☒ Classer du plus facile au plus difficile Niveaux de

1

 à

5

 (1 = très facile, 5 = très difficile)

Ouverture :

Toutes les ouvertures

 code ECO libre : (ex. B33, B20-B99)

Années, joueur, tournoi... :

Autres filtres...

aucun

Nombre de pages de diagrammes :

0

 (0 = sans limite) Enregistrement :

Dossiers...

 à côté de la base

Choisissez votre base PGN, l'onglet, puis lancez la recherche.

Commencer la partie

Arrêter (et faire le document)

Plein écran

? Aide

📄 Presse-papiers

🔍 Analyser une partie

♟️ Échiquier d'analyse

À propos

Échecs Thèmes PDF 1.9.18

17

Vos parties analysées et commentées

D'où viennent les parties

Un fichier PGN, une partie collée, vos dernières parties Lichess ou Chess.com, ou toute une base.

Le presse-papiers de parties : rangez-les, puis analysez-les toutes d'un coup.

Ce que dit l'analyse

Imprécisions, erreurs et gaffes, avec ce qu'il fallait jouer et pourquoi, la variante et la réfutation.

Les menaces (fourchette, clouage...), les conséquences stratégiques, et « À retenir ».

Ce que vous obtenez

Un résumé (ouverture, tournant, précision de chaque joueur) et les leçons de la partie.

Un rapport d'erreurs et des exercices tirés de vos propres fautes.

Une barre de progression indique le pourcentage et le temps restant.

Commentez comme un professionnel

Avant et après

Ce que vous pensiez avant le coup, votre jugement après.

Les symboles

!, ?, !?, +-, compensation, initiative... rangés comme dans ChessBase.

Flèches et cases

En vert, rouge, jaune ou bleu, imprimées sur les diagrammes.

Diagrammes

Avant ou après le coup de votre choix, là où vous le voulez.

Parties de référence

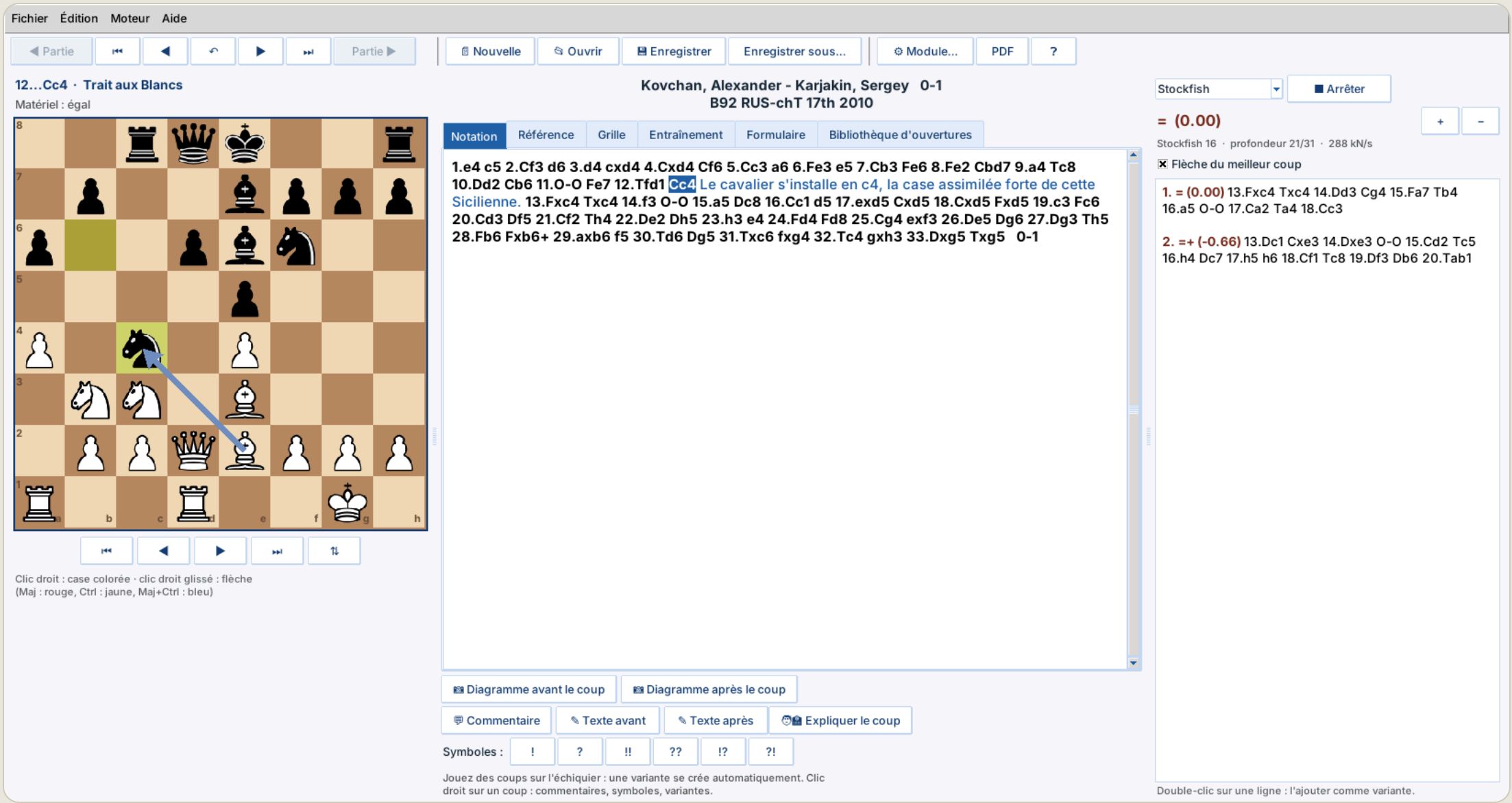
Les meilleures parties passées par la même position, classées par Elo.

PDF et PGN

Un document soigné, et un PGN qui s'ouvre dans ChessBase.

NOUVEAU DANS LA 1.9.18

L'échiquier d'analyse, comme chez les pros



Variantes et sous-variantes

Commentaires avant ou après le coup
(double-clic)

Diagrammes avant ou après le coup

Moteur en continu sur plusieurs lignes

Onglets Référence, Grille, Entraînement,
Formulaire, Bibliothèque

L'étude complète d'une ouverture

Les données

Historique de l'ouverture, meilleurs joueurs avec chaque couleur, statistiques par niveau et par cadence, tous les coups évalués par Stockfish, arbre des variantes.

Les idées

« L'essentiel » : la ligne principale expliquée coup par coup, les plans typiques, la structure de pions, où mettre son roi.

Pour l'élève

Les erreurs typiques, les pièges en exercices, un répertoire minimal, des miniatures, des parties modèles, et un programme de travail en 7 étapes.

Environ 80 ouvertures au choix, un code ECO, ou la suite de coups de votre choix.

Un professeur dans votre ordinateur

Une page d'explication par thème

L'idée, comment la reconnaître, le plan, ce qu'il faut retenir.

Les grands joueurs

Morphy, Anderssen, Greco, Philidor, Nimzowitsch... avec leur portrait.

Les mots expliqués

Centre, case forte, colonne ouverte... une bulle explique chaque terme.

Un peu d'histoire

L'histoire de l'ouverture jouée et la présentation des joueurs.

Tout ce qu'il faut au quotidien

11 moteurs gratuits

Stockfish, Berserk, Obsidian, Stormphrax, Alexandria, Caissa, Clover, Viridithas, Koivisto, Weiss, Patricia.

Installés, vérifiés et mis à jour tout seuls. Ajoutez aussi le vôtre. (Sur Mac : Stockfish et deux autres.)

Raccourcis utiles

Ctrl+D : copier l'échiquier en image, avec flèches et cases.

Ctrl+C / Ctrl+V : copier, coller une partie (ChessBase, Lichess...).

Ctrl+Maj+S : la structure de pions et ses parties.

F1 : l'aide, avec recherche.

Barre de menus comme dans ChessBase, téléchargement des parties Lichess et Chess.com, plein écran.

PRIX

30 €

TTC, une seule fois. Pas d'abonnement.

Windows 10 / 11 et Mac (puce Apple ou Intel)

Licence pour un ordinateur, réinstallations illimitées

Paiement sécurisé par PayPal ou carte bancaire



Idée cadeau : cochez « C'est un cadeau » à l'achat

TUTORIEL

De l'achat à votre première fiche

1

Acheter

2

Installer

3

Activer

4

Chercher

5

Lire la fiche

6

Aller plus loin

ÉTAPE 1 · ACHETER

Payez, et le logiciel arrive par e-mail

Sur la page de vente

1. Indiquez votre adresse e-mail.
2. Payez par PayPal ou par carte bancaire.
3. Pour offrir : cochez « C'est un cadeau » et indiquez l'e-mail de la personne.

Dans votre boîte e-mail

1. Un e-mail arrive aussitôt.
2. Il contient les liens de téléchargement Windows et Mac.
3. Gardez-le : il sert pour réinstaller.

Pas d'e-mail ? Regardez dans les courriers indésirables.

Quelques clics, sur Windows comme sur Mac

Windows 10 / 11

1. Téléchargez le fichier Windows.
2. Clic droit → « Extraire tout ».
3. Double-cliquez sur l'installateur.
4. L'icône apparaît sur le Bureau.

Mac

1. Choisissez le fichier de votre Mac : puce Apple (M1 à M4) ou Intel.
2. Ouvrez-le et glissez l'application dans Applications.
3. Premier lancement : clic droit sur l'application → « Ouvrir ».

Quel Mac ? Menu Pomme → « À propos de ce Mac » : la ligne « Puce » ou « Processeur » vous le dit.

ÉTAPE 3 · ACTIVER

Une adresse e-mail, un bouton

Adresse e-mail d'achat

vous@exemple.fr

Activer en ligne

Au premier lancement, tapez **l'adresse e-mail utilisée pour l'achat**.

Cliquez sur « **Activer en ligne** ». C'est tout.

Il faut une connexion Internet, seulement pour ce moment-là.

ÉTAPE 4 · CHERCHER

Votre première recherche

FichierÉditionAffichageOutilsFenêtreAide

Échecs Thèmes PDF 1.9.18

Fiches d'exercices, rapports et analyses tirés de vos parties

Base de parties (PGN) : C:/Users/Moi/Documents/Echecs/Ma base.pgn

Parcourir...En ligne...

SacrificesMatsTactiquesStratégieFinalesMatérielRapport d'ouvertureAnalyse (Stockfish)PositionJouer

Thème stratégique : Rentrée sur la 7e rangée (Blancs)

Camp qui profite du thème : Les deux

Le thème dure au moins ... coups : 5

☒ Seulement les parties gagnées par ce camp

Solution donnée : Jusqu'à un avantage clair (recommandé) nombre fixe : 4 coups

« Jusqu'à un avantage clair » : la solution continue jusqu'au gain matériel (ou au mat), puis un BILAN dit en quoi consiste l'avantage (pion, pièce, qualité ; pion passé, 7e rangée, case forte, activité, espace...).

Elo minimum des deux joueurs : 0

Cases des diagrammes : Gris Document : PDF (Word : modifiable à volonté) ☒ Variantes du moteur dans les solutions

Difficulté : ☒ Classer du plus facile au plus difficile Niveaux de 1 à 5 (1 = très facile, 5 = très difficile)

Ouverture : Toutes les ouvertures code ECO libre : (ex. B33, B20-B99)

Années, joueur, tournoi... :

Autres filtres... aucun

Nombre de pages de diagrammes : 0 (0 = sans limite) Enregistrement : Dossiers... à côté de la base

Choisissez votre base PGN, l'onglet, puis lancez la recherche.

Lancer la recherche

Arrêter (et faire le document)

Plein écran

? Aide

Presse-papiers

Analyser une partie

Échiquier d'analyse

À propos

1. Parcourir... : choisissez votre base PGN.
2. Choisissez l'onglet, par exemple Stratégie.
3. Choisissez le thème et le camp.
4. En bas : PDF ou Word, variantes du moteur, nombre de pages.
5. Lancer la recherche.

Une fiche en trois parties

1

L'explication

L'idée du thème, comment le reconnaître, le plan, et le grand joueur qui l'a illustré.

2

Les diagrammes

6 par page, avec le trait, les joueurs et la difficulté de 1 à 5 étoiles.

3

Les solutions

À la fin du document, avec les variantes du moteur et le bilan.

À la fin de la recherche, une fenêtre propose de **consulter**, **imprimer** ou **enregistrer** la fiche. Le fichier PGN des parties est à côté.

Les boutons à connaître

Analyser une partie

Un fichier PGN, une partie collée, ou vos parties Lichess et Chess.com.

Échiquier d'analyse

Vos propres analyses, variantes et commentaires, en PGN et en PDF.

Onglet Jouer

Une partie contre Stockfish, commentée par l'entraîneur.

Rapport d'ouverture

L'étude complète d'une ouverture, pensée pour l'élève.

Moteurs d'analyse

Stockfish et d'autres moteurs gratuits, installés et mis à jour tout seuls.

Aide (touche F1)

Tapez votre question ou parcourez les thèmes de l'aide.

UNE QUESTION ?

À vous de jouer !

Sur mesure : le logiciel peut être modifié à la demande du client, sous réserve d'acceptation du créateur.

Écrivez-moi : oraziopuglisi@gmail.com

Le logiciel est en vente sur videosechecs.enligne.com