

Fou contre Cavalier

Matériellement parlant, un fou et un cavalier valent environ 3 points.

- ↳ A vous de jongler avec la position afin de faire en sorte que votre propre pièce légère surclasse sa rivale.
 - ↳ Dans les positions ouvertes où aucun pion n'obstrue les diagonales du fou, ce dernier surclasse le cavalier.
 - ↳ Le fou fait merveille en finale, lorsque les pions passés des deux camps se précipitent vers leur case de promotion.
 - ↳ Sa longue portée le rend alors infiniment supérieur au cavalier qui avance à pas de tortue en comparaison.
 - ↳ L'expression mauvais fou fait allusion à un fou aux diagonales obstruées par ses propres pions centraux.

Si, par malheur, votre fou est mauvais, il vous faut y remédier en adoptant l'une des stratégies suivantes:

- Changez-le contre une pièce d'égale valeur.
- Poster les pions qui obstruent votre fou sur des cases de l'autre couleur.
- Postez-le devant la chaîne de pions qui fait obstruction. Tout en restant théoriquement mauvais, il deviendra actif.

Chaque fou pris isolément traîne un lourd handicap : n'ayant accès qu'aux cases d'une seule couleur, le fou voit une bonne moitié de l'échiquier échapper à son contrôle.

Par contre, ce handicap disparaît dès que les deux fous sont réunis, car ils balayent alors autant les diagonales blanches que les diagonales noires.

Le cavalier adore les positions fermées avec pions immobilisés, car ses talents de sauteur y font merveille.

En général, le cavalier préfère fréquenter le centre plutôt que la bande. D'une part, c'est posté à la bande qu'il contrôle le moins de cases.

Et contrairement au cavalier centralisé pouvant se rendre rapidement n'importe où, un cavalier appuyer sur la bande prendra plusieurs coups pour atteindre une zone menacée à l'autre extrémité de l'échiquier.

N'étant pas une pièce à longue portée, le cavalier a besoin d'un domicile sûr et bien situé pour se montrer efficace.

On appelle ces domiciles avant-postes.

En finale, lorsqu' on trouve tous les pions du même côté de l' échiquier, le cavalier prend le pas sur le fou à longue portée. Sa faculté d' aller sur des cases des deux couleurs fait en sorte que ni le roi ni les pions ennemis ne peuvent se mettre à l' abri.

Pour neutraliser le cavalier (et donc le rendre inférieur au fou), il faut lui interdire l' accès de tous ses avant-postes potentiels.

Inversement, si vous possédez un cavalier, vous devez consacrer toutes vos énergies à lui trouver un avant-poste.

Le déséquilibre "Fou contre Cavalier" est d' une extrême importance.

Vous avez le Fou ?

Alors efforcez-vous d' interdire au cavalier ennemi l' accès à tout avant-poste.

Vous avez le cavalier ?

Alors luttez d' arrache pied afin d' offrir à votre monture un domicile satisfaisant.

Aussi faite en sorte de provoquer des situations ne permettant pas au Fou de s' exprimer librement.

Le déséquilibre "Fou contre Cavalier" ne favorise pas automatiquement le Fou ou le Cavalier.

A vous d' ensemençer la position de façon à favoriser la croissance de votre propre pièce.

Ce conseil vaut d' ailleurs pour tout les déséquilibre.

Si vous renoncez à identifier ou à exploiter un déséquilibre censé vous favoriser, vous verrez que ce prétendu avantage ne vous apportera rien de bon.

N' oubliez jamais de tenir compte des possibilités de l' adversaire.

Ne jouez jamais sans prendre le temps de réfléchir. Un seul coup joué précipitamment risque de gâcher des heures d' efforts.