



Entraînement sous Fritz 8

Fritz 8 est livré avec deux bases d'entraînement:

- Openings.cbh
- Endgames.cbh

Comme leurs noms l'indiquent, la première est consacrée aux ouvertures, la deuxième aux finales. Ces deux bases sont installées dans un sous-répertoire \Training au même niveau que celui des modules (\Engines)

En premier lieu, il s'agit de vérifier si le chemin des deux bases a bien été pris en compte lors de l'installation de Fritz. Dans Menu *Outils - Options*, il faut activer l'onglet *Entraînement*.



Si les deux cases sont vides, on peut rechercher les bases avec le bouton *Parcourir*. En cas de changement du contenu des cases, ne pas oublier de valider par *Appliquer*.

Entraînement aux ouvertures

Par Menu *Outils - Entraînement - Ouvertures*, on obtient la boîte de dialogue:



La liste contient le nom des ouvertures. L'échiquier montre la position finale à laquelle mène l'ouverture. Dans le cas de la figure, il s'agit des coups 1.e4 c5 qui sont les coups de départ de toutes les Siciliennes.

Cela semble un peu sommaire, mais avec le bouton *Détailier*, on peut affiner le choix, par ex.



1.e4 c5 2.c3 sont les coups introductifs de la variante Alapine. Selon les ouvertures choisies, les variantes seront bien sûr plus longues.

En cliquant sur *Valider*, la position est transmise sur l'échiquier principale et on peut continuer la partie contre le module de son choix.

La case *Échanger les camps* permet tout simplement de jouer avec les Noirs.

Apprendre les coups

En cochant la case *Apprendre les coups*, on démarre une nouvelle partie. Dans cette partie il s'agira de jouer la suite de coups exacte amenant à la position finale de l'ouverture choisie.

Par ex. on a choisi la *Défense Sicilienne/Variante Svechnikov* et on joue le début 1.e4, le module répond 1...c5, et la partie continue par 2.Cf3 Cc6. Et, à force de jouer l'Alapine, on place 3.c3:



L'entraîneur se manifeste par la boîte de dialogue ci-dessus. A l'inverse d'un entraîneur humain, on peut sans problème utiliser le bouton qui a été élégamment intitulé *Ignorer* et continuer à sa guise.

Le bouton *Voir le coup* donne le "bon" coup dans la boîte de dialogue et le montre graphiquement sur l'échiquier:



On peut encore n'en faire qu'à sa tête et cliquer sur *Ignorer*, mais il est possible que la plupart du temps on obtempère et que par *Reprendre le coup* on suive finalement les conseils donnés.

[2ème partie](#)

[3ème partie](#)