

Sommaire

Chapitre 1 : la notation, langage universel

Chapitre 2 : rappels illustrés des règles

Chapitre 3 : quelques thèmes combinatoires

Chapitre 4 : un thème, des styles, le coup Napoléon

Chapitre 5 : parties classiques

Chapitre 6 : parties classiques avec avancées Ghestem

Chapitre 7 : parties Hoogland

Chapitre 8 : parties semi-ouvertes ou semi-classiques

Chapitre 9 : enchainement de l'aile droite ou EAD

Chapitre 10 : partie avec un marchand de bois

Chapitre 11 : parties avec pions taquins

Chapitre 12 : parties Keller

Chapitre 13 : parties Roozenburg

Chapitre 14 : parties Bonnard

Chapitre 15 : des ouvertures pour chaque style

Chapitre 16 : les solutions