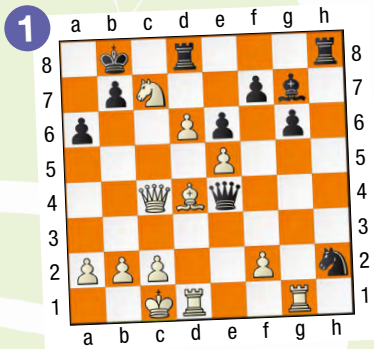


Essaie de jouer aussi bien qu'Inès Bernard, la championne de France benjamine.

Open 2024 de Domloup face à Noa Charil (2047). Trait aux Blancs. La terrible attaque à la découverte. Facile.



Ta solution :

Lichess 2021. Les Blancs gagnent du matériel ou ... matent. Élimination du défenseur.



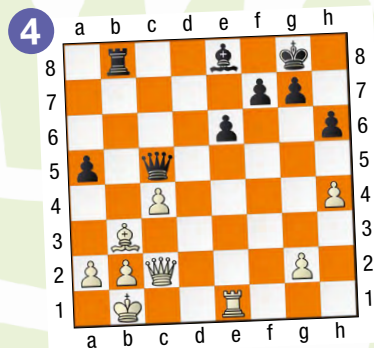
Ta solution :

Championnat de France de blitz 2024 en ligne face à Émilie Alfano (1868), la championne de France pupille 2022. Trait aux Noirs. Attraction-fourchette. Un grand classique.



Ta solution :

Championnat de France benjamines 2023 face à Anu Bat (1790). Inès en route vers le titre ! Trait aux Noirs. Même thème que dans le diagramme précédent : attraction-attaque double.



Ta solution :

partie commentée p.2

Tarrasch, Siegbert • Alekhine, Alexandre

exercices

p.3 Niveau 1 Parcours du Pion

p.6 Niveau 4 Parcours de la Tour

p.4 Niveau 2 Parcours du Cavalier

p.7 Niveau 5 Parcours de la Dame

p.5 Niveau 3 Parcours du Fou

Inès Bernard, Rennes de l'échiquier

Deux titres, un chez les pupillettes en 2021 et un chez les benjamines en 2023, en trois participations. Et une seule défaite pour 27 parties jouées. Le moins qu'on puisse dire, c'est que les statistiques d'Inès Bernard au championnat de France des jeunes sont assez flatteuses. Et encore, en 2022, l'année où elle ne termine "que" deuxième *ex æquo*, elle était sous antibiotiques pendant toute la durée de la compétition.



Pourtant, rien ne prédisposait la jeune Bretonne à briller derrière un échiquier. Chez elle, personne ne jouait. Un échiquier de poche, cadeau des grands-parents du papa d'Inès, sommeillait dans un placard, mais il n'avait jamais attiré l'attention de la fillette jusqu'à ses six ans. C'est au CP qu'Inès découvre les Échecs, au hasard d'un exposé du maître en classe. Elle apprend la marche des pièces et se met à jouer avec une copine. Mais elle attendra ses neuf ans pour pousser les portes du club de Betton, la petite ville où elle habite en périphérie de Rennes. Un an plus tard, le club de Vitré lui propose d'intégrer son équipe de Nationale jeunes.

La crise sanitaire provoquera un déclin. Comme beaucoup de joueurs d'Échecs, Inès profite du confinement pour se mettre au jeu sur internet et dispute des milliers de blitz sur Lichess. Pas vraiment une surprise, du coup, si elle se distingue lors du Championnat de France de blitz en ligne qui se déroule en ce début d'année sur la plateforme d'Immortal Game. Inès remporte le tournoi qui la qualifie pour la super finale en mars aux côtés, notamment, de Marie Sebag et d'Almira Skripchenko.

Élève en 4^e, la championne de France benjamine, qui pratique également le volley en club et l'alto au conservatoire, ne sait pas encore à quoi elle se destine sur le plan professionnel. En ce qui concerne les Échecs, elle ne fixe aucune limite à ses ambitions. « J'aimerais aller le plus loin possible. » Dans l'immédiat, elle sera à Agen en avril pour tenter de conserver son titre. Et améliorer encore ses statistiques.



Même si le mat reste l'objectif ultime dans une partie d'Échecs, tu sais qu'il faut souvent se contenter d'objectifs intermédiaires, comme le gain de matériel. Si tu as cherché (et trouvé !) les positions d'Inès Bernard en page 1, tu as pu constater que les quatre faisaient intervenir des motifs combinatoires qui permettent précisément de gagner du matériel. Dans le premier diagramme, c'était l'attaque à la découverte, qui est une arme redoutable. Une pièce découvre une autre pièce qui était masquée et qui fait parfois échec. On parle dans ce cas d'échec à la découverte.

Cette célèbre partie est un bel exemple de la découverte. Elle fut jouée en 1922 à Bad Pistyan, dans l'ancienne Tchécoslovaquie, entre Alexandre Alekhine, qui allait devenir quelques années plus tard champion du monde, et Siegbert Tarrasch, un grand théoricien et un des meilleurs joueurs de l'époque.



Tarrasch, Siegbert • Alekhine, Alexandre

Bad Pistyan, 1922



1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♗f3 c5 4.d5 b5!?

Le gambit Blumenfeld.

5.dxe6

Selon la théorie d'aujourd'hui, il est plus sûr de refuser le gambit (sacrifice de pion) en jouant **5.♗g5**. Cette partie d'Alekhine y est certainement pour beaucoup.

5...fxe6 6.cxb5 d5

En échange du pion, les Noirs ont obtenu un très fort centre mobile qui va leur donner de belles possibilités d'attaque. Des compensations largement suffisantes, selon Alekhine.

7.e3 ♗d6 8.♗c3 0-0 9.♗e2 ♗b7 10.b3 ♗bd7 11.♗b2 ♖e7

Les Noirs ont terminé leur développement et sont prêts pour l'avance de leur pion e au centre.

12.0-0 ♗ad8 13.♖c2 e5

C'est parti !

14.♗fe1 e4

Le Cavalier f3 est chassé, la diagonale du Fou d6 s'ouvre et les Noirs obtiennent la forte case e5 pour un Cavalier. Sans compter la colonne f qui était déjà semi-ouverte.

15.♗d2 ♗e5 16.♗d1?

Il fallait jouer **16...h3** pour empêcher le prochain coup des Noirs.

16...♗fg4 17.♗xg4

Forcé. **17.♗f1** perdait tout de suite : **17...♗f3+!** **18.gxf3 exf3 19.♗d3 ♖h4** et les Blancs ne peuvent plus défendre le pion h2.

17...♗xg4 18.♗f1 ♖g5!

Les points faibles f2 et h2 étant pour l'instant suffisamment protégés, les Noirs vont diriger leur attaque vers le pion g2 grâce à la manœuvre **♗h6-f5-h4**. Pour parer cette menace, les Blancs sont contraints d'affaiblir leur roque.

19.h3 ♗h6 20.♗h1 ♗f5 21.♗h2

Afin de laisser la case g1 à la Tour pour défendre le pion g2.

21...d4!

Le centre noir poursuit sa marche en avant.

22.♗c1

22.exd4 n'était pas meilleur. **22...cxd4 23.♖c4+ ♗h8**, et le pion d4 n'est pas prenable : **24.♗xd4 ♗xd4 25.♖xd4 ♗xh2+-**. Découverte et gain de la Dame !

22...d3

Le pion s'enfonce dans les lignes ennemies.

23.♖c4+ ♗h8 24.♗b2 ♗g3+! 25.♗g1

25.fxg3? ♖xg3 avec une attaque double sur la Tour e1 et le Cavalier h2.

25...♗d5 26.♖a4 ♗e2+ 27.♗h1 ♖f7

Les Noirs ne se pressent pas. Inutile de sacrifier le pion a7.

28.♖a6 h5!

Alekhine a déjà en tête le sacrifice du 34^e coup.

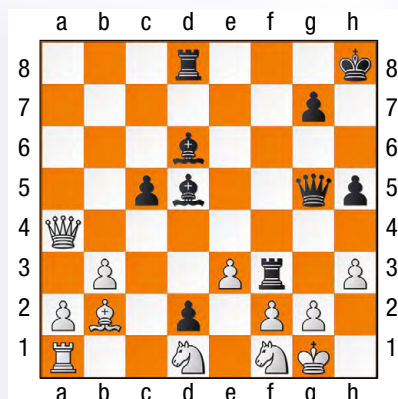
29.b6 ♗g3+!

Même musique qu'au 24^e coup.

30.♗g1 axb6 31.♖xb6 d2 32.♖f1 ♗xf1

33.♗xf1 ♗e6! 34.♗h1

34.♖c6 pour revenir défendre g2, aurait permis une brillante conclusion, donnée par Alekhine dans ses notes : **34...♖f3! 35.♖xe4 ♗d5 36.♖a4**



36... ♖xg2+!! Un spectaculaire sacrifice de Dame destiné à attirer le Roi dans un terrible échec à la découverte. **37.♗xg2 ♖g3+** Echec à la découverte ! **38.♗h2 ♖g2+ Bis ! 39.♗h1 ♖h2+ Ter ! 40.♗g1 ♖h1#** et mat !

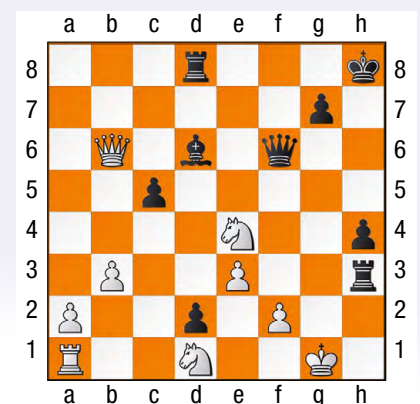
34...♗xh3! 35.gxh3 ♖f3 36.♗g3 h4 37.♗f6
Une dernière tentative ingénieuse, mais insuffisante.

37...♖xf6

37...gxf6?? (37...♖xf6?) 38.♖xd8+-.

38.♗xe4 ♖xh3+ 39.♗g1

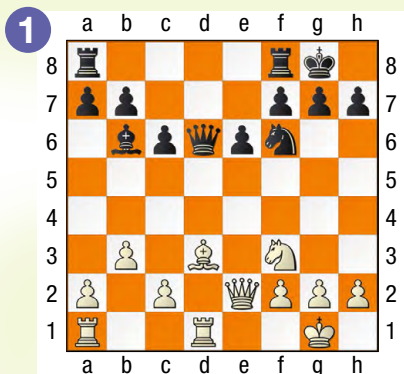
39.♗g2 conduit au mat : **39...♖f3+ 40.♗f1 ♖h1#.**



39...♗h2+ Encore une découverte ! La même que celle du premier diagramme d'Inès Bernard. Les Noirs gagnent la Dame. **0-1**

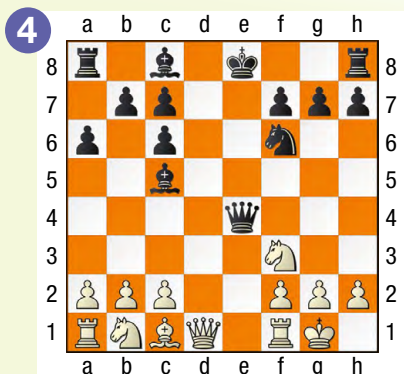


Une attaque à la découverte des plus basiques. Tout pareil que dans la partie d'Inès Bernard contre Noa Charil et celle d'Alekhine contre Tarrasch.



Ta solution : 2 pts

Une pièce qui ne peut pas bouger sous peine d'exposer une pièce de plus grande valeur est dite clouée. On parle d'un clouage absolu lorsque c'est le Roi qui est derrière la pièce clouée. Voici un piège d'ouverture qu'on rencontre fréquemment dans les parties de joueurs débutants. Les Noirs viennent de capturer imprudemment un pion en e4 avec leur Dame. Clouage royal !



Ta solution : 2 pts



Comme tu l'as peut-être deviné, ce numéro d'Échec & Mat junior sera centré sur les combinaisons élémentaires qui permettent de gagner du matériel.

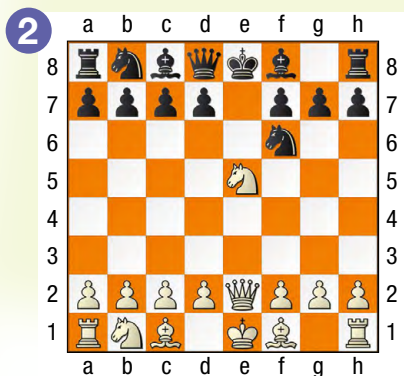
Dans ce parcours du pion, nous allons retrouver l'attaque à la découverte, que nous avons déjà étudiée dans la partie commentée, et nous allons découvrir le clouage et l'attaque double qu'on appelle également fourchette.

Ces trois combinaisons élémentaires – attaque à la découverte, clouage et fourchette – sont assurément les trois les plus basiques qu'il faut absolument connaître.

Tu as les Blancs dans toutes les positions. Si tu ne sais pas coder les coups, tu peux mettre une flèche pour indiquer ce que tu jouerais.

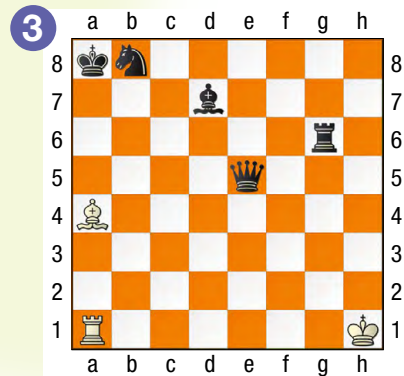
Un piège classique d'ouverture qui survient après les coups 1.e4 e5 2.♘f3 ♗f6 3.♗xe5 ♖xe4 4.♙e2 ♘f6 et qui fait de nombreuses victimes dans les parties de jeunes joueurs. Lorsque la pièce qui est découverte fait échec (sans se déplacer, donc), on parle d'un échec à la découverte.

Parfois, la pièce qui se déplace et celle qui est découverte font toutes les deux échec. Il s'agit dans ce cas d'un échec double, une arme très puissante, puisqu'aucune des deux pièces ne peut être capturée (sauf éventuellement par le Roi). C'est le cas ici. Les Blancs font mat en un coup.



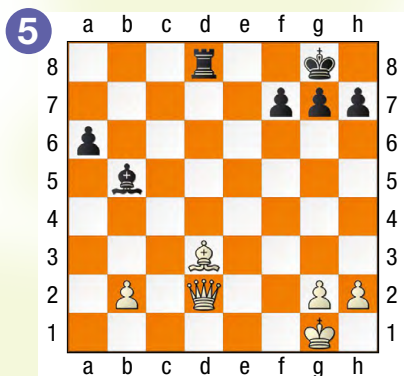
Ta solution : 2 pts

Lorsque ce n'est pas le Roi qui est derrière la pièce clouée, mais la Dame, on parle d'un clouage relatif. Dans ce cas, attention, la pièce clouée a le droit de jouer. Ici, les Noirs viennent de déplacer leur Tour en d8 pour clouer le Fou blanc sur sa Dame. Trouve pourquoi ce n'était pas bon.



Ta solution : 2 pts

Les pièces non protégées peuvent souvent faire l'objet d'une attaque double (ou fourchette). Voici l'incroyable gaffe faite par Anatoli Karpov (avec les Noirs), alors champion du monde, qui vient de jouer son Cavalier en h5. Il abandonna après le prochain coup des Blancs qui gagne une pièce. C'est la partie la plus courte perdue par un champion du monde.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

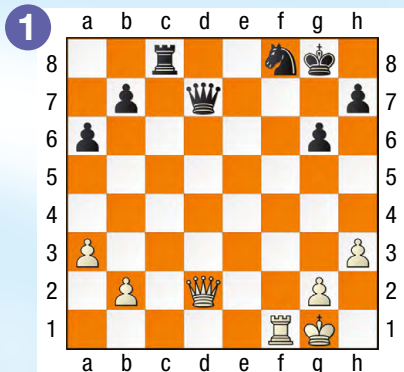
Moins de 4 points : Tu es un pion de bronze. Demande à ton entraîneur de te réexpliquer ce qu'est une attaque à la découverte, un clouage et une fourchette.

De 4 à 8 points : C'est un bon début. Tu vois déjà des petites combinaisons élémentaires.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un pion d'or. Tu peux passer au parcours du Cavalier où nous allons découvrir d'autres combinaisons.

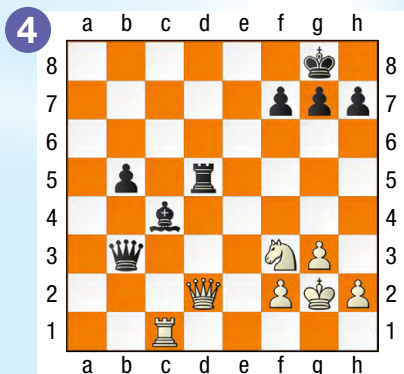


Élimination du défenseur. Facile. On repère la pièce qui défend et on l'élimine. On peut ne pas regarder à la dépense si on gagne au final une pièce plus importante que celle sacrifiée.



Ta solution : 2 pts

Ouverture de lignes. Comment pénétrer dans le couloir ?

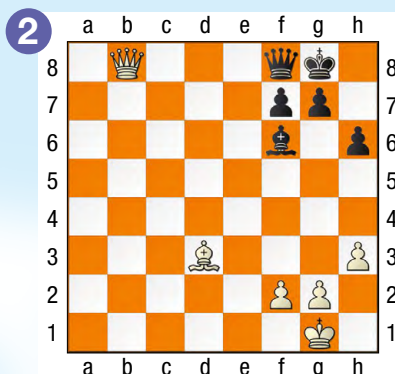


Ta solution : 2 pts

Après l'attaque à la découverte, le clouage et la fourchette, on poursuit dans ce parcours du Cavalier avec six nouvelles combinaisons : l'élimination du défenseur, la déviation, l'enfilade, l'ouverture de lignes, l'interception et le sacrifice d'obstruction.

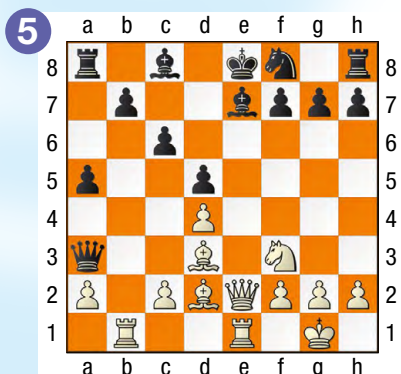
Les positions ne sont pas plus difficiles que celles vues dans le parcours du Pion, mais les thèmes sont peut-être moins connus. Les Blancs sont au trait dans toutes les positions. Comme les solutions ne dépassent pas un coup, tu peux à nouveau te contenter d'indiquer par une flèche le coup que tu jouerais si tu ne sais pas coder.

Après l'élimination pure et simple du défenseur, voici la déviation. La déviation est à distinguer de l'attraction que nous verrons au parcours de la Tour. Dans la déviation, ce qui compte, c'est qu'une pièce quitte sa case où elle se trouve, peu importe où elle aille. Dans l'attraction, c'est la case où la pièce est attirée.



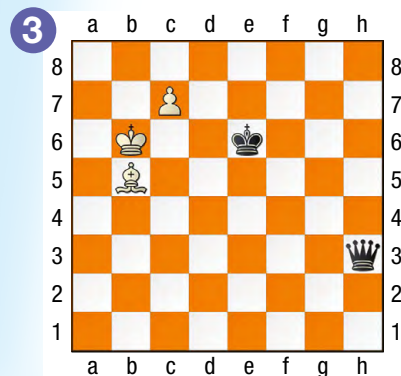
Ta solution : 2 pts

L'interception. Le Fou e7 est pour l'instant protégé par sa Dame. Comment provoquer un court-circuit entre les deux pièces ?



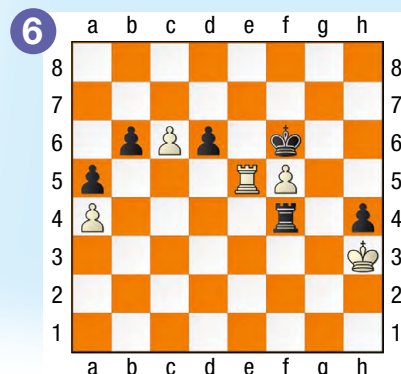
Ta solution : 2 pts

L'enfilade. On attaque une pièce de grande importance (le plus souvent le Roi ou la Dame) qui est obligée de s'écarter, et on ramasse ce qu'il y a derrière.



Ta solution : 2 pts

Le sacrifice d'obstruction. L'idée est proche de l'interception vue au diagramme précédent. Au contraire de l'ouverture de lignes du diagramme 4, ici, on les ferme. Si le pion c6 avance tout de suite en c7, la Tour noire pourra se mettre derrière et le stopper. Il faut donc ruser.



Ta solution : 2 pts



Moins de 4 points : Tu es un Cavalier de bronze. Revois toutes ces combinaisons importantes.

De 4 à 8 points : C'est pas mal. Avec encore un peu d'entraînement, tu ne manqueras plus une petite combinaison en un coup.

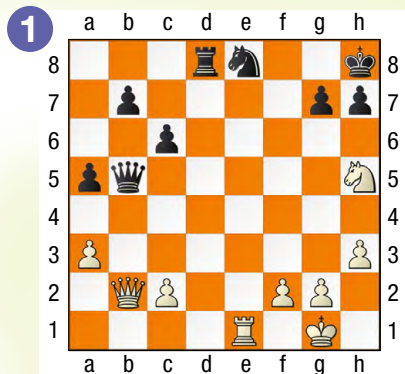
Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un Cavalier d'or. Tu peux passer au parcours du Fou.

Quel est ton niveau ? sur un maximum de 12 points



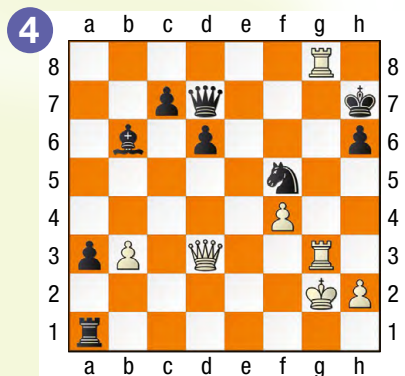
Parcours du Fou

Le principe est simple : on commence par repérer la pièce qui empêche le mat en un coup et on l'élimine sans regarder à la dépense.



Ta solution : 2 pts

On peut parfois éliminer un défenseur et en dévier un autre en un seul coup.



Ta solution : 2 pts



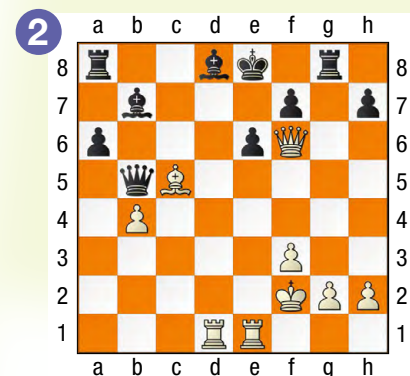
La deuxième combinaison d'Inès Bernard en page 1 faisait appel au thème de l'élimination du défenseur. Comme son nom l'indique, l'élimination du défenseur consiste à supprimer – bien souvent par un sacrifice - une pièce adverse qui exerce une mission défensive importante.

Cette élimination du défenseur peut se faire de deux manières : soit en le déviant de la case où il se trouve – c'est le principe de la déviation que nous avons vue dans le parcours du Cavalier -, soit en l'éliminant purement et simplement, ce qui sera le thème de ce parcours du Fou.

Dans toutes les positions, il faut mater en deux coups en éliminant le défenseur d'une case importante. Attention à bien prévoir la réponse de l'adversaire, même si dans la plupart des cas, il n'aura pas le choix.

Les Blancs sont au trait dans toutes les positions.

Exactement le même principe que la position précédente et tout aussi facile.



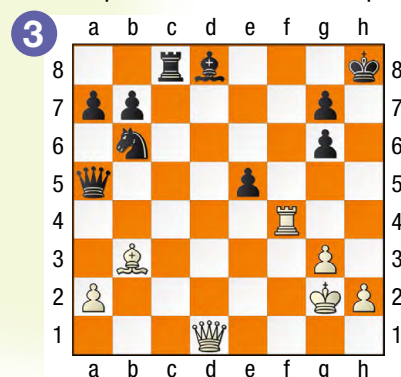
Ta solution : 2 pts

Une jolie combinaison d'Aaron Nimzowitsch, un des plus grands joueurs du début du siècle dernier et un des plus fameux théoriciens de l'histoire des Échecs. Les Blancs ne peuvent pas mater en e6 avec le Cavalier, car le Fou défend. Tout est dit.



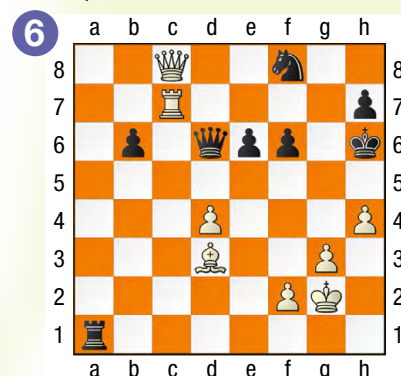
Ta solution : 2 pts

Pas besoin d'indice. Si ce n'est qu'il faut repérer la pièce qui empêche de mater en un coup.



Ta solution : 2 pts

La conclusion d'une célèbre partie du Championnat du monde 1921 disputée à La Havane entre Capablanca et Lasker. En fait, ici, il ne s'agit pas vraiment d'un mat en deux coups, car dans une variante, les Noirs peuvent retarder le mat d'un coup.



Ta solution : 2 pts

Moins de 4 points : Tu es un Fou de bronze. Tu as encore un peu de mal avec les mats en deux coups. Il faut continuer de t'entraîner avec des mats en un coup.

De 4 à 8 points : Tu es un Fou d'argent. Tu es capable de calculer des mats en deux coups. C'est un bon début.

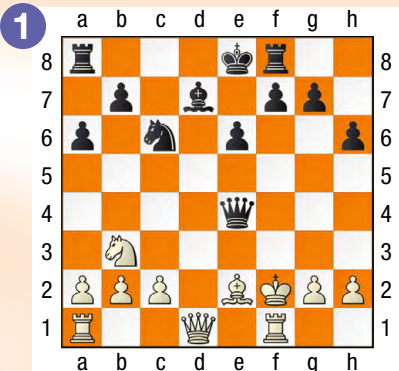
Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un Fou d'or. Les mats élémentaires en deux coups ne te posent visiblement pas de problèmes et tu as bien compris le thème de l'élimination du défenseur. Tu peux passer au parcours de la Tour.

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points



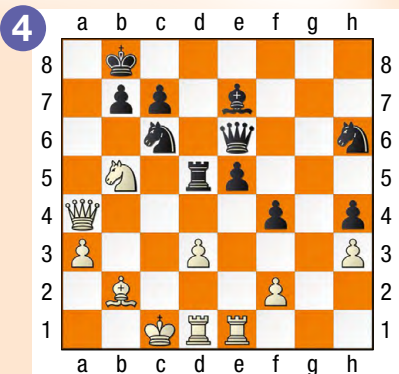
Parcours de la Tour

Trait aux Blancs. L'ancien champion du monde, Mikhaïl Tal, qu'on surnommait le Magicien de Riga, dans ses œuvres à l'occasion d'une partie contre le grand-maître bulgare Tringov à Munich en 1958.



Ta solution : 2 pts

Maxime Vachier-Lagrave connaissait-il la combinaison de la partie Yates-Reti ? Probablement, mais toujours est-il qu'il a ici laissé passer sa chance avec les Blancs. À sa décharge, il s'agissait d'une partie rapide. Essaie de jouer mieux que le n°2 français en t'inspirant de Yates.



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es une Tour de bronze. Tu as visiblement encore un peu de mal avec des combinaisons en deux coups. Il faut continuer de t'entraîner.

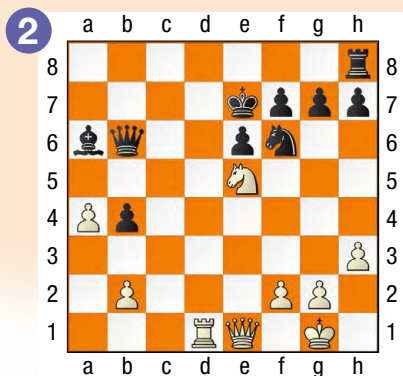
De 4 à 8 points : Tu es une Tour d'argent. Tu es capable de trouver des combinaisons en deux coups survenues dans des parties réelles. C'est un bon début.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Tour d'or. Tu as parfaitement assimilé le mécanisme de la fourchette de Cavalier. Tu peux passer au parcours de la Dame, où là, les combinaisons vont être plus difficiles.

Bien souvent, deux thèmes tactiques peuvent se combiner dans une même ... combinaison. C'est le cas, notamment, de l'attraction, qui consiste à attirer une pièce (fréquemment par le biais d'un sacrifice) sur une case où on pourra lui administrer une combinaison. Le "duo" attraction-fourchette est un grand classique. Nous en avons eu un exemple en page 1 avec la partie d'Inès Bernard face à Émilie Alfano. En voici six autres, toutes issues de parties de très forts joueurs. À chaque fois, il faut gagner du matériel grâce à une fourchette.

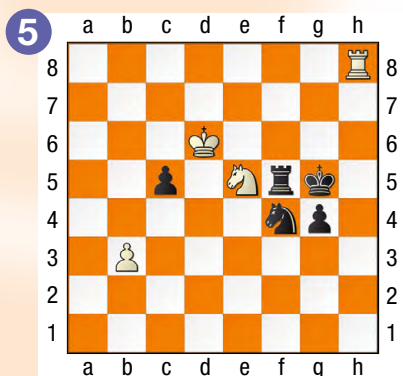
Même les plus grands champions peuvent se faire "fourchetter". C'est le cas ici de Kasparov opposé à Kramnik. Les Blancs gagnent un pion. Il n'y a pas de petit profit. Surtout quand ça permet de gagner la partie.

Une partie disputée à New-York en 1919 entre Yates et Reti, deux des plus forts joueurs du début du siècle dernier. Trait aux Blancs. Une combinaison qui a été reprise dans de très nombreuses parties.

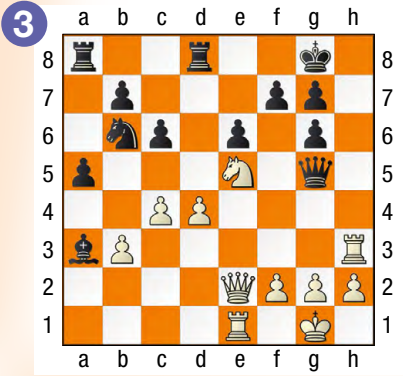


Ta solution : 2 pts

Ici, dans une partie face au super grand-maître Anish Giri à Londres en 2015, l'ancien n°1 français n'a pas laissé passer l'occasion de prouver qu'il avait un joli coup de fourchette. Trait aux Noirs.

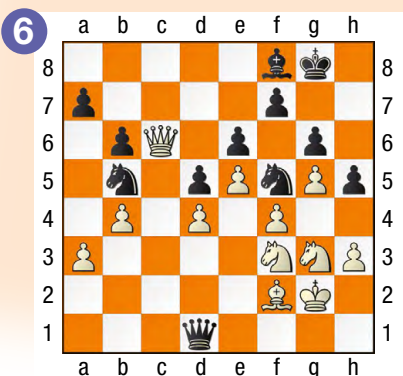


Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

Alireza Firouzja, le numéro 1 français, a les Noirs face au maître russe Vlassov (2306). Paroles et musique identiques aux exemples précédents et à la partie d'Inès Bernard face à Émilie Alfano.



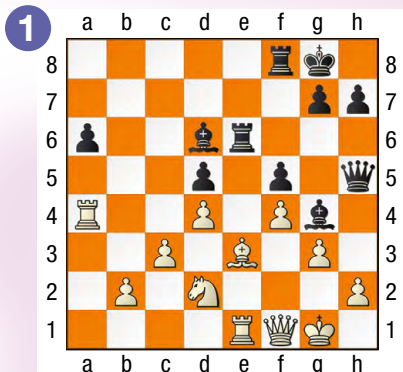
Ta solution : 2 pts



Parcours de la Dame

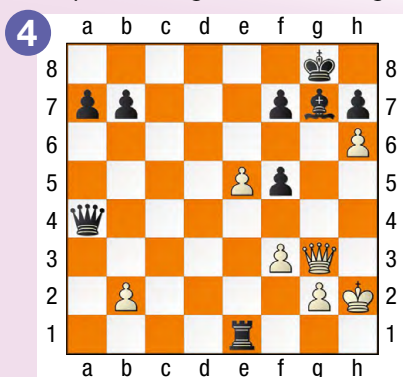
Il est parfois des combinaisons tactiques élémentaires qui ne sont pas faciles à voir. Même pour des joueurs expérimentés. Voici ce qui est arrivé au grand-maître français Olivier Renet face à l'Anglais John Nunn.

Trait aux Noirs. Un coup tout simple gagne une pièce. Le verras-tu ?



Ta solution : 2 pts

Judit Polgar, la plus grande joueuse de tous les temps, avait 13 ans au moment de cette partie. Avec les Blancs, elle pensait gagner grâce au clouage du Fou g7 qui semble décisif. Mais elle avait oublié un petit détail. Lequel ? Clouage et contre-clouage.



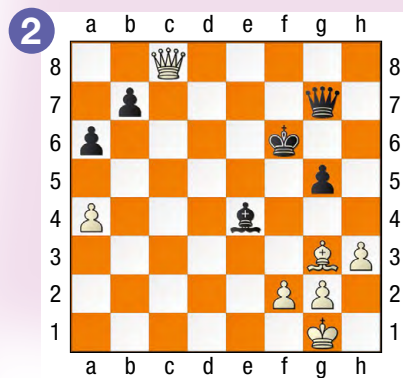
Ta solution : 2 pts



On termine avec un petit «mix» des combinaisons élémentaires que nous avons vues dans les pages précédentes. Dans ce parcours de la Dame, nous allons ainsi retrouver, pêle-mêle, clouage, enfilade, fourchette, attraction, ouverture de lignes et attaque à la découverte.

Les cinq premières positions sont issues de parties réelles de forts joueurs. La dernière est une étude. Au lieu de provenir d'une partie réelle, une étude a spécialement été inventée par un compositeur. La solution, unique, est toujours très élégante, mais également bien souvent difficile à trouver.

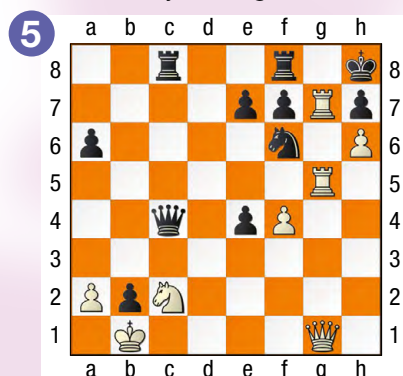
Une position issue d'une partie entre deux super grands-maîtres de la fin du siècle dernier. Comment l'Anglais Nigel Short, avec les Blancs, a-t-il "enfilé" l'Arménien Rafael Vaganian ? Comme bien souvent, une petite attraction s'impose au préalable.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices www.echecs.asso.fr

Une partie disputée en Allemagne en 1958. Les Blancs gagnent la Dame ou ... matent. Il y a des lignes à ouvrir.



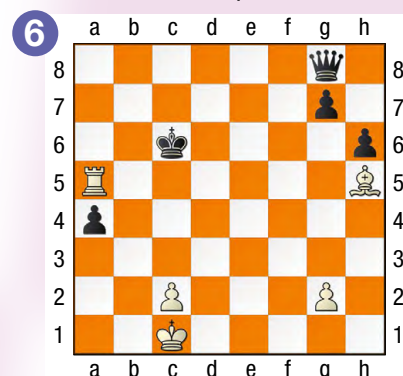
Ta solution : 2 pts

Alireza Firouzja, le n°1 français, est opposé au grand-maître allemand Blübaum (2632) à l'open Aeroflot de Moscou en 2017. Trait aux Blancs. La situation du Fou entre les deux Dames devrait te faire penser à la partie d'Inès Bernard contre Émilie Alfano. Comment exploiter tout ça ?



Ta solution : 2 pts

Une étude du Français Henri Rinck (1870-1952). Cette étude peut être considérée comme l'Immortelle de ... l'enfilade. La Tour et le Fou blancs ne laissent aucun répit à la Dame. Essaie de voir toutes les meilleures réponses noires. La suite est longue, mais pas particulièrement difficile, car tous les coups sont forcés.



Ta solution : 2 pts

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es une Dame de bronze. Ne te décourage pas. Certains de ces exercices n'étaient pas si faciles.

De 4 à 8 points : Tu es une Dame d'argent. Tu as déjà une très bonne vision tactique.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Dame d'or. Tu maîtrises parfaitement les combinaisons élémentaires. Tu es prêt à marcher sur les traces d'Inès Bernard, la championne de France benjamine.

Le PAT et le MATCH NUL

Un camp est pat lorsque :

- Son Roi n'est pas attaqué et ne peut jouer sans se mettre en échec.
- Il ne peut déplacer aucune autre pièce.

LORSQUE CES CONDITIONS SONT RÉUNIES, IL Y A PAT. LA PARTIE EST ALORS DÉCLARÉE NULLE.

Exemple :

Ici c'est aux blancs de jouer. Ils ne peuvent déplacer le Roi, ni les pions, ni le Cavalier. Mais, leur Roi n'est pas en échec Il y a donc PAT.



Aux échecs, on peut faire « MATCH NUL » Dans les cas suivants :

- Quand il y a PAT.
- Quand le matériel est insuffisant pour faire échec et mat (exemple : Roi contre Roi + Fou).
- Quand il y a échec perpétuel.
- Quand la même position se reproduit trois fois.
- Quand 50 coups sont joués sans prise, ni déplacement de pions.

Le MAT

Voici une position de mat :

- le Roi noir en b8 est attaqué par le Fou blanc en g3.
- Les Noirs ne peuvent capturer ce Fou.
- Les Noirs ne peuvent interposer aucune pièce sur la diagonale de ce Fou pour « couvrir » l'échec.
- Le Roi noir ne peut se soustraire à l'échec : les cases a8 et a7 sont contrôlées par la Tour blanche a1, et la case c8 par le Cavalier e7.
- Le Roi noir est échec et mat, les blancs ont gagné !



5 conseils pour bien débiter une partie

- Occuper ou contrôler à distance le centre de l'échiquier avec des pièces (Cavaliers ou Fou de préférence) ou des pions.
- Ne pas bouger inutilement les pions de l'aile.
- Développer les pièces le plus rapidement.
- Roquer le plus tôt possible afin de mettre le Roi à l'abri et mobiliser les Tours.
- Éviter de jouer plusieurs fois le même pion ou la même pièce dans l'ouverture (perte de temps par rapport à l'adversaire).

L'intelligence du Jeu,

l'émotion du Sport !



N'attendez plus pour venir jouer aux échecs, il y a forcément un club près de chez vous ...

Tous les renseignements sur www.echecs.asso.fr

DÉCOUVREZ... Toute l'actualité, tous les résultats détaillés des tournois.

TELECHARGEZ... Echecs & mat junior, chaque mois des exercices pour tous niveaux.

JOUEZ... Sur la zone de jeu. Des centaines de joueurs chaque jour.

VISITEZ... La boutique. Vente de livres, pendules, jeux et matériels divers.



www.twitter.com/ffechecs www.facebook.com/ffechecs
www.echecs.asso.fr

Les règles du jeu d'échecs

Les règles particulières

Le roque

En un seul coup, on déplace d'abord le Roi de 2 cases sur la droite (le petit roque) ou sur la gauche (le grand roque) ; puis la Tour, « sautant » par dessus son Roi, vient se placer à ses côtés.

LES CONDITIONS :

- Ni le Roi, ni la Tour concernée ne doivent avoir bougé durant la partie et aucune pièce ne doit se trouver entre eux.



- Le Roi ne doit pas se trouver en échec.
- Le Roi ne peut passer par des cases contrôlées par des pièces adverses.

Deux règles spéciales

LA PROMOTION DU PION :

Une fois parvenu sur sa dernière rangée, le pion se transforme en une autre pièce de sa couleur (sauf un Roi) au gré du joueur.

LA PRISE EN PASSANT :

Lorsqu'un pion a atteint la cinquième rangée pour les blancs ou la quatrième rangée pour les noirs, il peut « prendre en passant » un pion adverse qui avance de deux pas sur une colonne immédiatement voisine.

Attention ! La « prise en passant » doit être effectuée sur le champ, faute de quoi le joueur y renonce définitivement.

L'échiquier



La position initiale

- 64 cases composent l'échiquier : 32 noires et 32 blanches.
- La case inférieure droite, face au joueur, doit toujours être blanche.
- Les pièces blanches occupent toujours les rangées 1 et 2.

Le but du jeu

Le Roi est en échec lorsqu'il est en situation de prise par une pièce adverse. Il est illégal de maintenir son Roi en situation d'échec.

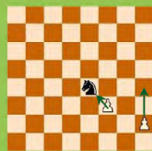
Il y a échec et mat :

- si le Roi ne peut se déplacer.
- si on ne peut interposer une pièce entre le Roi en échec et la pièce qui le menace.
- si on ne peut éliminer la pièce menaçante.

Le déplacement des pièces

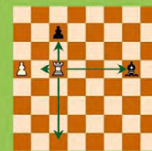
Le pion

- Il avance, d'une case à la fois, droit devant lui et ne recule jamais.
- Lors de son premier coup, il peut effectuer un double pas.
- Il capture les pièces adverses en diagonale.



La Tour

- Elle se déplace le long des colonnes ou des rangées d'autant de cases qu'elle le souhaite.



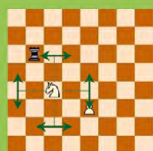
Le Roi

- Il se déplace, de case en case, dans toutes les directions.
 - Il doit toujours y avoir une case entre les deux Rois.
- Il y a « ÉCHEC AU ROI » : Quand le Roi est menacé par une pièce adverse. Il est « Échec et mat » : s'il ne peut se soustraire à cette menace.



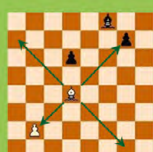
Le Cavalier

- Il fait un bond de trois cases en faisant un "L". Il change à chaque fois de couleur de case.
- Il est le seul à sauter par dessus les autres.



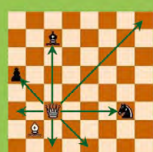
Le Fou

- Il se déplace sur les diagonales d'autant de cases qu'il le veut.
- Le Fou n'évolue que sur les diagonales de la couleur qu'il occupe.



La Dame

- C'est la pièce la plus puissante, elle cumule le déplacement de la Tour (horizontalement et verticalement) ou du Fou (diagonales).



Pour commander Echec et Mat Junior :

Clubs, Comités Départementaux, Liges et établissements scolaires peuvent se procurer gratuitement Echec et Mat Junior. Il leur suffit de prendre en charge les frais d'expédition pour des commandes minimales de 25 exemplaires par numéro (10 numéros par an) :
25 ex. : 60 €/an 50 ex. : 110 €/an 100 ex. : 130 €/an 200 ex. : 150 €. Plus d'exemplaires sur demande.

Adresser votre commande, accompagnée du règlement, à : Fédération Française des Echecs - 6 rue de l'Eglise - 92600 Asnières-sur-Seine. Tél : 01 39 44 65 80 - mail : echecetmatjunior@echecs.asso.fr

Attention : Ne pas oublier d'indiquer l'adresse de livraison.

À titre individuel, Echec et Mat Junior est disponible gratuitement en téléchargement sur le site de la FFE : www.echecs.asso.fr

Echec et Mat Junior est un magazine de la Fédération Française des Échecs. Directeur de la publication : Éloi RELANGE. Rédacteur en chef : Vincent Moret. Conception : IMPRIMATUR. Tirage : 15.000 exemplaires.

Les solutions des différents diagrammes sont disponibles sur le site de la Fédération Française des Échecs : www.echecs.asso.fr. Vous y trouverez toute l'actualité échiquéenne française. Vous pourrez également prendre connaissance des coordonnées des clubs d'échecs de votre région. Retrouvez toute l'actualité de la FFE sur les réseaux sociaux www.facebook.com/ffechecs et www.twitter.com/ffechecs.