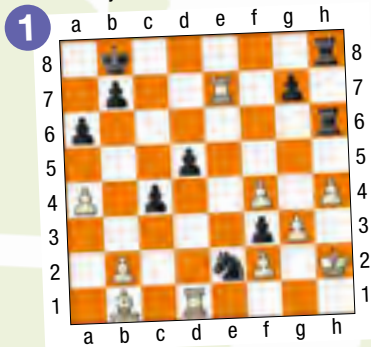


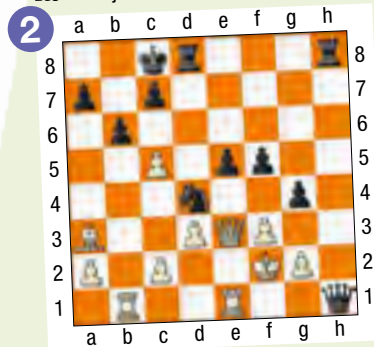
## Essaie de jouer aussi bien que Leïla Bousmaha, la championne de France poussine.

Championnat du monde des jeunes au Brésil face à l'Argentine Bontempi.  
Les Noirs jouent et matent en deux coups.



Ta solution :

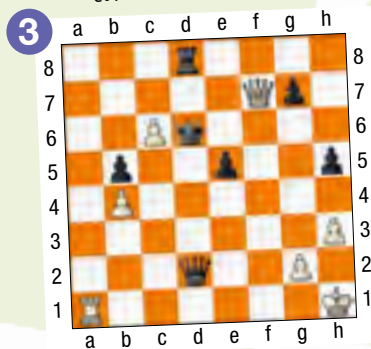
Championnat de France des jeunes 2017 à Belfort face à Chloé Teyssier.  
Les Noirs jouent et matent en deux coups.



Ta solution :

Championnat du monde des jeunes au Brésil face à la Péruvienne Contreras (1675).  
Trait aux Blancs.

Comment exploiter le fort pion passé en c7 et l'insécurité du Roi noir ?

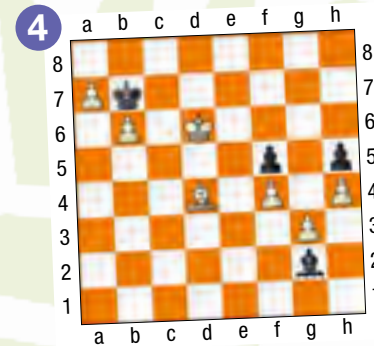


Ta solution :

Championnat d'Europe des jeunes en Roumanie face à la Slovaque Kapicakova.

Malgré les trois pions de plus, la position semble être bloquée en raison des Fous de couleurs opposées.

Comment les Blancs forcent-ils le blocage ?



Ta solution :

## La princesse Leïla devient reine

Tous les moyens sont parfois bons pour voyager à travers le monde. C'était un des rêves de Leïla Bousmaha quand elle a vu, à l'âge de six ans, son grand frère Wassel partir aux Emirats Arabes, puis l'année suivante en Afrique du Sud, pour y disputer le championnat du monde des jeunes. « *Mets-toi à travailler les Échecs et deviens aussi une championne* », lui lance sous forme de boutade le papa. « *Et tu pourras en faire autant.* » La fillette prend les paroles paternelles au pied de la lettre. Avec même une double motivation. « *Outre les voyages, le lièvre était de rattraper et même dépasser les deux aînés Fayçal et Wassel* », sourit Abderrahmane, le papa, lui-même bon joueur de club et ancien champion d'Algérie. Tout naturellement, c'est lui qui a guidé les premiers pas de ses enfants sur l'échiquier. « *À la maison, il y a toujours un jeu et une pendule prêts sur la table. Et le soir, surtout quand il n'y a pas d'école le lendemain, ça blitze souvent.* »



À six ans, Leïla rejoint le club de Montreuil, situé à proximité du domicile familial à Bagnolet. Elle participe à son premier championnat de France chez les petites poussines à Pau et remporte le titre poussine en 2017 à Belfort. Un titre qui lui ouvre tout naturellement les portes de l'équipe de France des jeunes. Avec, à la clé, un premier voyage au Brésil en août dernier pour le championnat du monde, puis un second dans la foulée en Roumanie pour le championnat d'Europe. Quand on sait que les championnats du monde 2019 auront lieu en Chine, on peut penser que Leïla, qui pratique également le hand en compétition mais donne toujours préférence aux Échecs, ne voudra pas manquer ce rendez-vous. Les voyages ne font peut-être que commencer.

### partie commentée p.2

Jose Raul Capablanca • Edward Lasker

### exercices

- p.3 Niveau 1 Parcours du Pion
- p.4 Niveau 2 Parcours du Cavalier
- p.5 Niveau 3 Parcours du Fou
- p.6 Niveau 4 Parcours de la Tour
- p.7 Niveau 5 Parcours de la Dame



MEILLEURS VŒUX 2018

Si tu as cherché (et trouvé !) les positions de Leïla Bousmaha, tu as pu voir, dans le 4<sup>e</sup> diagramme, que la championne de France poussine n'avait pas hésité à sacrifier un pion pour libérer la route d'un autre pion et lui permettre de courir jusqu'à la promotion. C'est un thème très fréquent en finale qu'on appelle la percée.

Cette partie, disputée en 1913 à Londres, en est un des plus célèbres exemples dans la littérature échiquéenne. Elle oppose, au cours d'une partie simultanée, le Cubain José-Raoul Capablanca, qui allait devenir champion du monde 8 ans plus tard, à Edward Lasker, un lointain parent d'Emmanuel, le champion du monde de l'époque. Maître d'Échecs, Edward Lasker était également un brillant joueur de go et de dames.



## Jose Raul Capablanca • Edward Lasker

### Londres 1913



**1.e4 e5 2.♖f3 ♘c6 3.♗b5**

L'ouverture Espagnole.

**3...a6 4.♗a4 ♜f6 5.0-0 ♗e7 6.♞e1 b5**

**7.♗b3 d6**

7...0-0 aurait pu conduire au fameux gambit Marshall après 8.c3 d5 9.exd5 ♜xd5 10.♜xe5.

**8.c3 0-0 9.d4**

Aujourd'hui, la théorie préconise de jouer d'abord h3 avant la poussée centrale, afin d'éviter le prochain coup des Noirs.

**9...♗g4**

En clouant le Cavalier, les Noirs font pression sur le centre blanc.

**10.♗e3 ♜xe4**

Un coup risqué qui va amener une position très compliquée.

**11.♗d5 ♞d7 12.dxe4**

12.♗xe4 d5 13.♗c2 e4, et les Noirs regagnent la pièce.

**12...♜g5?**

12...♜c5 donnait une position égale.

**13.♗xg5 ♗xg5 14.♜xg5?**

Un sacrifice de Dame intéressant, mais qui n'a pas résisté aux analyses ultérieures.

14.h3! donnait un gros avantage aux Blancs : 14...♗xf3 (14...♗h5 15.e6!) 15.♞xf3 ♜xe5 16.♞xe5! dxe5 17.♗xa8±.

**14...♗xd1 15.e6 fxe6?**

15...♞d8! réfutait le sacrifice des Blancs. Après 16.exf7+ ♔h8 17.♜e6 ♞e7 18.♞xd1 ♜e5 19.♗xa8 ♞xe6 20.♗d5 ♞e7, les Blancs vont perdre le pion f7 et n'auront pas de compensations suffisantes pour la Dame.

**16.♗xe6+ ♞xe6 17.♜xe6 ♞ae8 18.♜d2 ♞f6 19.♞axd1 ♞fxe6 20.♔f1**

Finalement, après cette passe d'armes tactique, la position s'est égalisée.

**20...♜e5 21.♞e3 ♔f7 22.♞de1 d5 23.b4**

**♜g4 24.♞xe6 ♞xe6 25.♞xe6 ♔xe6 26.h3?!**

Une imprécision inhabituelle de Capablanca en finale. Il fallait tout de suite centraliser le Roi. Le pion h2 n'était pas prenable : 26.♔e2! ♜xh2? 27.f3, et le Roi blanc menace de revenir chercher le Cavalier qui est enfermé.

**26...♜f6 27.f3**

Conséquence du coup précédent, les Blancs doivent perdre à nouveau un temps. 27.♔e2 permettait 27...♜e4 28.♜xe4 (28.♜b1 était beaucoup trop passif.) 28...dxe4 29.♔e3 ♔d5 qui laissait une certaine initiative aux Noirs grâce à leur Roi plus actif.

**27...♜d7?!**

Après 27...d4!, les Noirs pouvaient obtenir quelques chances en raison de l'activité de leur Roi : 28.cxd4 ♔d5 29.♜b3 ♔c4 30.♜c5 ♔xb4 31.♜xa6+ ♔a3 32.♜xc7 b4 33.♜a6 ♜d5. Le gain du pion a2 ne devrait toutefois pas être suffisant sur une défense précise. 34.♔e2 ♔xa2 35.♜xb4+! ♜xb4 36.♔e3 ♔b3 37.♔e4 ♔c4 38.f4 ♜c6 39.f5, et les Blancs vont pouvoir échanger les derniers pions de l'aile-Roi.

**28.♔e2 ♔d6 29.♜b3 c5 30.bxc5+ ♜xc5 31.♜xc5 ♔xc5 32.♔d3**

La finale de pions est désormais nulle, mais les Noirs doivent être encore vigilants, car les Blancs possèdent une majorité de pions sur l'aile-Roi qui peut permettre la création d'un dangereux pion passé éloigné.

**32...b4?!**

32...g5! permettait de restreindre la majorité blanche de l'aile-Roi avant qu'elle ne se mette en route.

**33.f4 bxc3 34.♔xc3 d4+ 35.♔d3 ♔d5?**

Il fallait jouer 35...h5! pour échanger le maximum de pions sur l'aile-Roi. Après 36.g4

hxg4 37.hxg4 ♔d5, les Blancs ne pourront plus bénéficier du pion h éloigné comme dans la partie.

**36.g4 g6 37.h4 ♔c5 38.g5!**

Les Blancs ont déjà en tête la percée qui va survenir.

**38...♔d5 39.f5??**

La bonne idée, mais trop tôt !

39.a3!! a5 40.a4 plaçait les Noirs en zugzwang. C'est à dire qu'ils n'ont plus de coup d'attente. 40...♔c5, par exemple, éloigne le Roi et permet le coup 41.f5! qui est, cette fois, décisif.

**39...gxf5 40.h5 ♔e5??**

Il fallait reculer par 40...♔e6! 41.♔xd4 f4! 42.♔e4 42...f3! 43.♔xf3 ♔f5 44.g6 hxg6 45.h6 ♔f6, et le Roi noir arrive à temps pour arrêter le pion h.

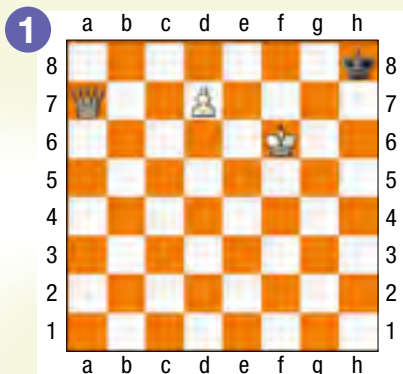
**41.h6! 1-0**



Les Noirs ne peuvent plus empêcher la percée g6, qui libérera victorieusement le pion h6. (41...♔e6 42.g6! hxg6 43.h7)



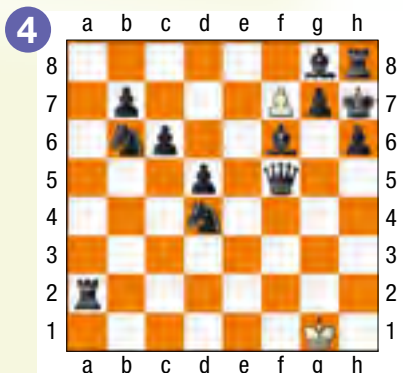
Comment faire chuter le Roi noir dans l'escalier ?



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

Un pion tout seul peut-il réellement faire quelque chose face à toute l'armée noire ?



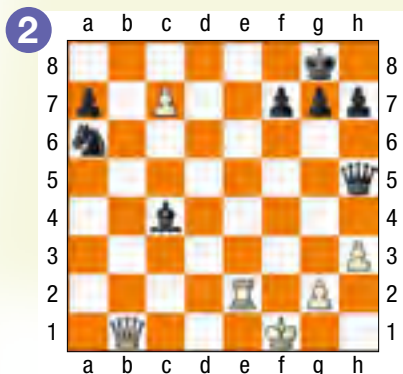
Ta solution : 2 pts

« Les pions sont l'âme des échecs » avait déclaré François-André Danican Philidor, le premier grand joueur français, au 18<sup>e</sup> siècle. Ils seront également le thème central de ce numéro d'Échec & Mat. Et ce tout particulièrement au moment de la promotion.

Voici pour commencer quelques exemples très simples. Tu as les Blancs dans toutes les positions et il faut mater en un coup. Grâce à une promotion, évidemment. N'oublie pas que le pion n'est pas obligé de se transformer en Dame, mais qu'il peut également se promouvoir en Tour, Fou ou Cavalier.

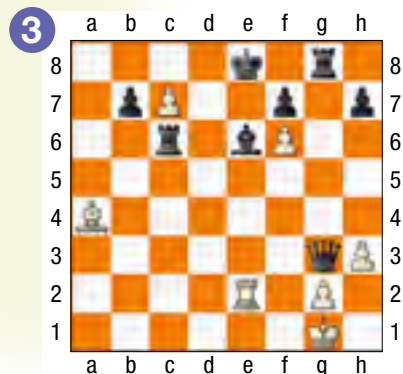
Si tu ne sais pas coder les coups, tu peux mettre une flèche pour indiquer le coup que tu jouerais.

Après l'escalier... le couloir.



Ta solution : 2 pts

Défenses illusoirs.



Ta solution : 2 pts

Prendre ou ne pas prendre, telle est la question.



Ta solution : 2 pts

Même question que dans le diagramme précédent. Mais pas forcément la même réponse.



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 la promotion et retiens que le pion n'est pas obligé de se transformer en Dame.

**De 4 à 8 points :** C'est un bon début. Continue de faire des exercices de mats en un coup.

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



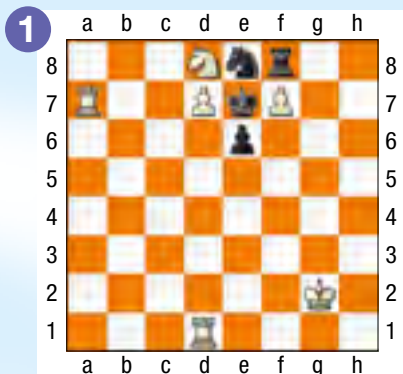
# Parcours du Cavalier

Il est clair qu'il faut prendre le Cavalier noir.  
Mais comment ?

Encore les Blancs au trait,  
encore mat en un coup, et encore la promotion.

Mais attention, cette fois, les mats sont beaucoup plus difficiles.  
Vérifie à chaque fois que le Roi noir est bien mat.

Si tu ne sais pas coder, tu peux continuer de mettre une flèche pour indiquer le coup que tu jouerais.

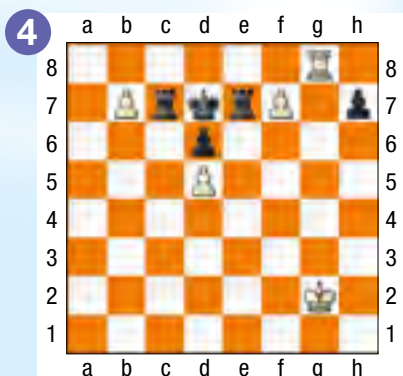


Ta solution : 2 pts

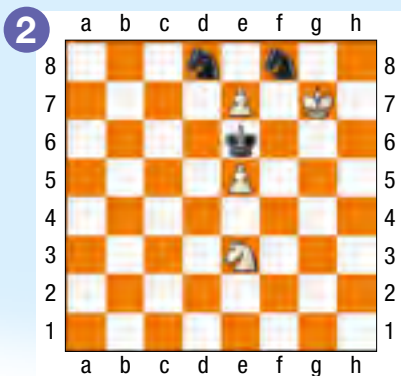
Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

Par rapport à la position précédente, ça se complique un peu, car le pion n'est plus obligé de prendre.  
À lui tout seul, il n'a pas moins de 12 promotions.  
Laquelle fait mat ?

Même question que dans l'exercice précédent.  
Mais pas forcément la même réponse.

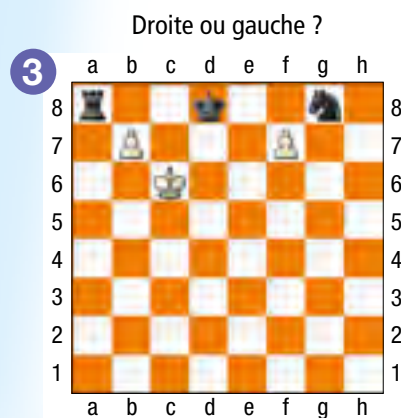


Ta solution : 2 pts



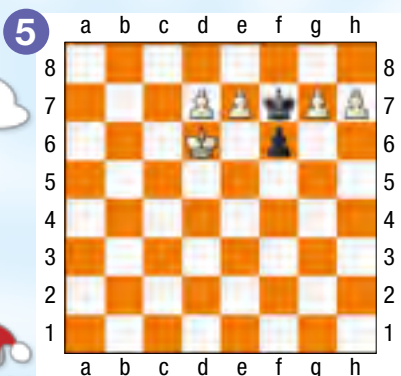
Ta solution : 2 pts

À eux quatre, les pions blancs ont 16 possibilités différentes de se promouvoir.  
Mais bien évidemment, une seule fait mat.

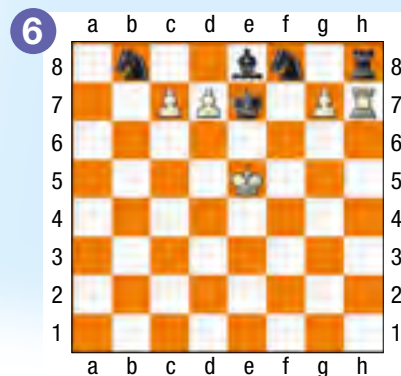


Ta solution : 2 pts

28 (!) possibilités de promotion, cette fois, pour les 3 pions blancs (en comptant les prises).  
Mais toujours une seule qui fait mat en un coup.



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 Cavalier de bronze. Vérifie bien quand tu penses que c'est mat. Tu oublies sans doute des cases de fuite.

**De 4 à 8 points :** C'est pas mal. Tu es un Cavalier d'argent. Ces mats en un coup n'étaient pas faciles.

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es un Cavalier d'or. Tu n'as visiblement aucun problème pour résoudre des mats en un coup. Tu peux passer au parcours du Fou.

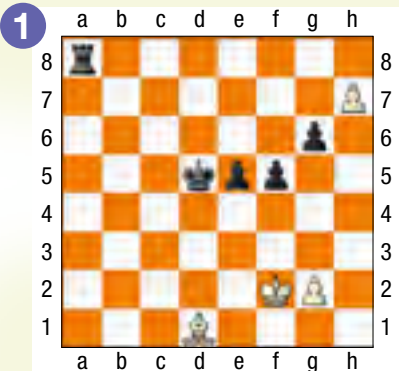
# niveau

# 3



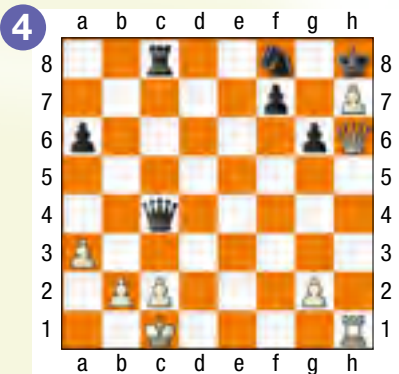
# Parcours du Fou

Plus qu'un pas à franchir.  
Comment assurer la promotion du pion h7 ?



Ta solution : 2 pts

Les Noirs ont caché leur Roi derrière le pion blanc, en pensant que l'adversaire ne pourrait pas le manger. C'est souvent une bonne idée, mais ce n'est pas le cas ici.

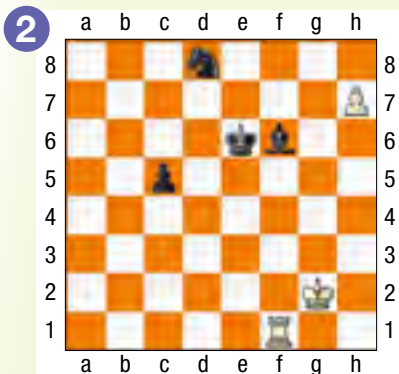


Ta solution : 2 pts

Ici, il ne s'agit plus forcément de mater (mais on ne s'en privera pas s'il y a une possibilité). Par contre, il y a encore de la promotion dans l'air, et ça doit te permettre au moins de gagner du matériel.

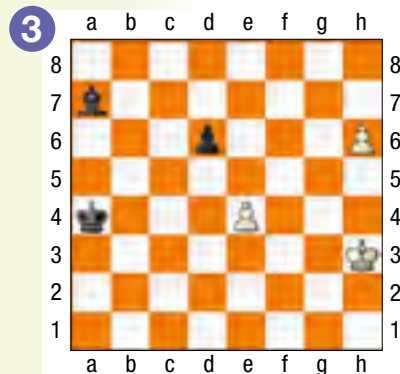
Les Blancs sont au trait dans toutes les positions.

Même question que dans l'exercice précédent. Mais ici, le Fou noir contrôle la case de promotion.



Ta solution : 2 pts

Comment empêcher le Fou noir de revenir stopper le pion h qui file à grandes enjambées vers la case de promotion ?

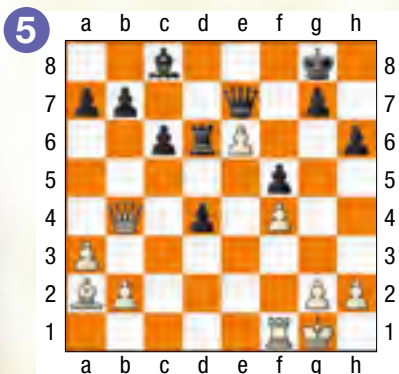


Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

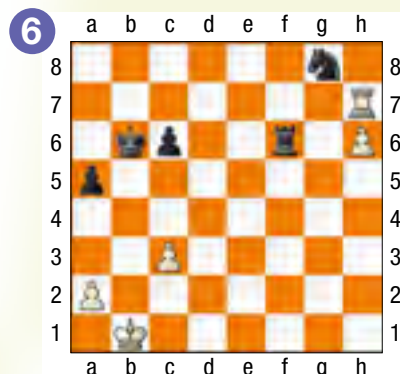
Le pion blanc en e6 est solidement bloqué et même sur le point d'être capturé.

Comment débloquent les bloqueurs ?



Ta solution : 2 pts

Ici aussi, le pion blanc en h7 est sur le point d'être capturé. Comment l'amener au bout ?



Ta solution : 2 pts



**Quel est ton niveau ?**  
sur un maximum de 12 points

**Moins de 4 points :** Tu es un Fou de bronze. Tu as visiblement encore un peu de mal avec des combinaisons en plusieurs coups.

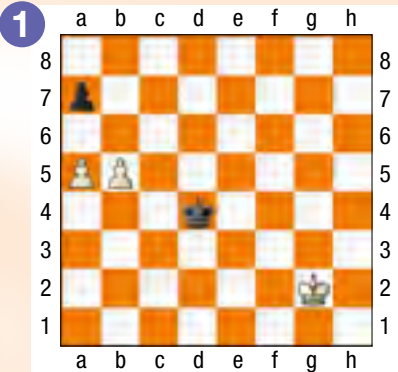
**De 4 à 8 points :** Tu es un Fou d'argent. Tu sais déjà combiner.

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es un Fou d'or. Tu as visiblement compris le thème de la promotion. Tu peux passer au parcours de la Tour.



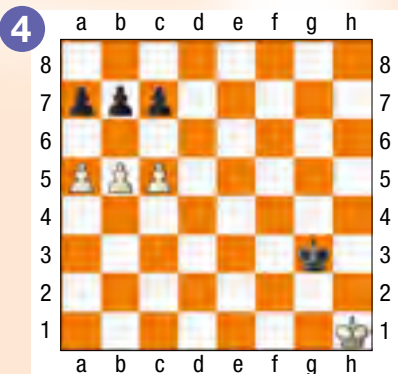
# Parcours de la Tour

Une percée élémentaire.  
Mais attention d'être précis. 1.a6,  
comme dans la partie Capablanca-Lasker  
que nous avons analysée en page 2,  
ne va pas à cause de ♖c5  
et le Roi noir revient à temps.



**Ta solution :** 2 pts

La plus classique des percées.  
Celle que tous les joueurs d'Échecs  
doivent connaître.  
Les Blancs passent en force.



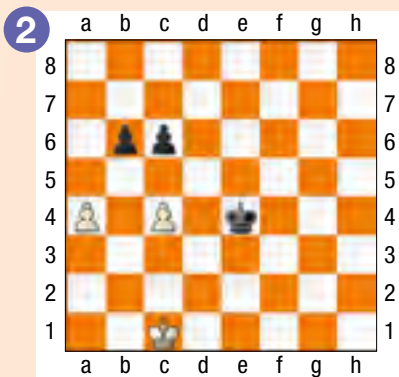
**Ta solution :** 2 pts



**La course à la promotion !**  
Dans ce parcours de la Tour,  
nous allons passer en revue quelques exemples élémentaires  
de percées qu'il est important de connaître  
et qui pourront te servir pour les positions plus compliquées  
qui t'attendent dans le parcours de la Dame.

**Les Blancs sont au trait dans toutes les positions.**

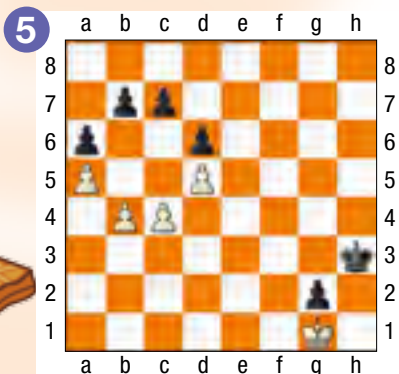
Encore une percée élémentaire.  
Comment faire passer le pion a ?



**Ta solution :** 2 pts

**Solutions des exercices**  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

Les griffes du quatuor, pour reprendre  
l'expression de Hans Kmoch.  
Ici aussi, malgré le 4 contre 4,  
les Blancs passent en force avant que  
le Roi noir n'ait eu le temps de revenir.



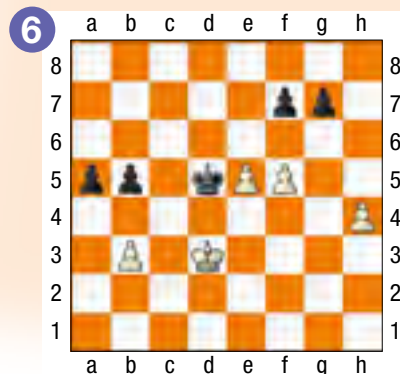
**Ta solution :** 2 pts

Le fameux levier croisé (ou en escalier),  
cher au grand théoricien allemand  
Hans Kmoch qui a proposé toute  
une terminologie pour les structures  
de pions dans son célèbre livre  
«l'art de jouer les pions».



**Ta solution :** 2 pts

Une position issue d'une partie réelle.  
Les Noirs menacent de capturer le pion e5  
et de faire ensuite passer leur pion a.  
Les Blancs ne doivent pas traîner. 1.f6  
ne va pas, bien sûr, à cause de 1...g6.



**Ta solution :** 2 pts

**Quel est ton niveau ?**  
sur un maximum  
de 12 points

**Moins de 4 points :** Tu es une Tour de bronze. Demande à ton entraîneur de te réexpliquer ce qu'est une percée de pions.

**De 4 à 8 points :** Tu es une Tour d'argent. C'est pas mal, mais revois bien ces positions élémentaires et leurs solutions avant de passer au parcours de la Dame.

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es une Tour d'or. Tu peux passer au parcours de la Dame où t'attendent des percées plus complexes.

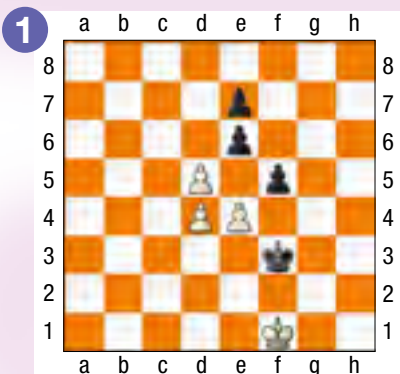


# Parcours de la Dame

Trait aux Blancs.

Une étude de Pogosiants.

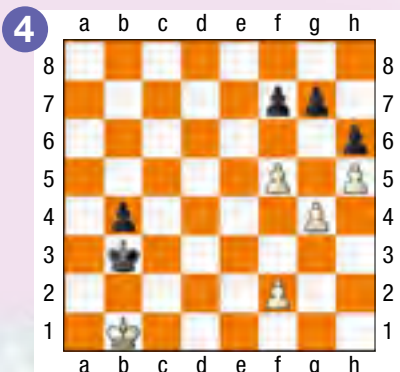
Le thème du levier croisé, que nous avons vu dans le parcours de la Tour, devrait t'aider.



Ta solution :

2 pts

On retrouve Edward Lasker, deux ans avant sa partie contre Capablanca. Visiblement, le thème de la percée ne lui était pas familier. Dans cette position, au trait avec les Blancs, il joua 1.f4 ?? et dut abandonner après 1...f6 !, car plus aucune percée n'est possible (les Noirs ne sont pas obligés de prendre !). Comment les Blancs devaient-ils s'y prendre ?



Ta solution :

2 pts

**On perce à tout va et on passe en force !**  
**Tout naturellement, le thème de la percée de pions survient le plus fréquemment en finale. C'est là que le pion prend toute son importance, et ce tout particulièrement dans la course à la promotion.**

**Voici six positions de finales où il va falloir percer pour passer un pion. Attention, certaines ne sont pas faciles, et les deux premières sont même des études. Au lieu de provenir d'une partie réelle, une étude a été spécialement créée par un compositeur.**

**Si tu ne trouves pas les réponses, prends la peine d'aller les regarder sur le site de la FFE. Mais bien sûr, ... après avoir cherché !**

Trait aux Blancs. Encore une histoire de leviers croisés. Mais attention, n'oublie pas que le Fou peut revenir en défense via f4 pour contrôler la case b8 après d5.



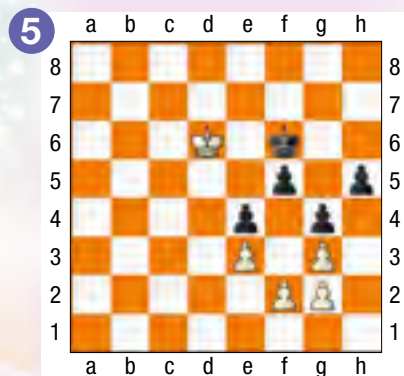
Ta solution :

2 pts

Un grand classique qu'on retrouve dans de nombreuses parties avec cette structure de pions. Les Blancs se sont trop avancés.

Le retour de bâton va être terrible.

Les Noirs gagnent. Attention de bien calculer toutes les variantes (encore une fois, on n'est pas obligé de prendre !).



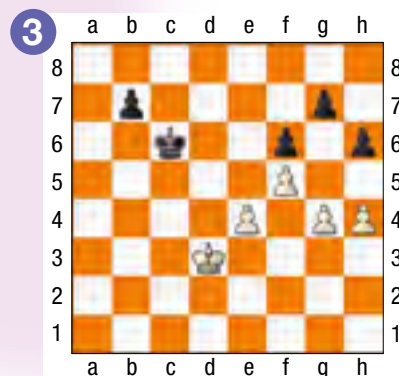
Ta solution :

2 pts

La fin d'une partie d'Averbakh, le grand théoricien des finales, ici avec les Blancs.

Les Noirs semblent avoir les meilleures perspectives grâce à leur pion passé en b7.

Mais les Blancs sont au trait et ils peuvent percer sur l'aile-Roi.



Ta solution :

2 pts

La fin d'une partie Maslov-Glebov, digne d'une étude. Les Blancs semblent avoir l'avantage, car ils vont s'emparer des pions a4 et c4. Mais une percée sur l'aile-Roi va faire la décision (indice : souviens-toi du thème des griffes du quatuor vu dans le parcours de la Tour).



Ta solution :

2 pts

**Quel est ton niveau ?**

sur un maximum de 12 points

**Moins de 4 points :** Tu es une Dame de bronze. Certaines de ces finales étaient particulièrement difficiles. Prends la peine de les retravailler avec les solutions sur le site de la FFE.

**De 4 à 8 points :** Tu es une Dame d'argent. Tu sais résoudre des études. Continue ainsi et tu deviendras très vite un très fort joueur.

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es une Dame d'or. Tu as parfaitement compris le mécanisme de la percée et tu calcules très précisément. Tu es prêt à marcher sur les pas de Leila Bousmaha, la championne de France poussine.

## Le PAT et le MATCH NUL

Un temps est pas forcé !

- Si on doit se déplacer et ne peut pas aller ailleurs (comme au échecs) ;
- Si on peut enlever sa propre pièce ;
- Si on peut enlever sa propre pièce ;

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

Exemple :

- Si on ne peut pas aller ailleurs ;
- Si on ne peut pas aller ailleurs ;
- Si on ne peut pas aller ailleurs ;
- Si on ne peut pas aller ailleurs ;
- Si on ne peut pas aller ailleurs ;
- Si on ne peut pas aller ailleurs ;
- Si on ne peut pas aller ailleurs ;



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 répète trois fois ;
- Quand 50 coups ont été joués sans déplacement de pion.

## Le MAT.....

Voici sa position de mat :

- Le Roi est en échec et ne peut pas aller ailleurs ;
- Le Roi est en échec et ne peut pas aller ailleurs ;
- Le Roi est en échec et ne peut pas aller ailleurs ;
- Le Roi est en échec et ne peut pas aller ailleurs ;
- Le Roi est en échec et ne peut pas aller ailleurs ;
- Le Roi est en échec et ne peut pas aller ailleurs ;
- Le Roi est en échec et ne peut pas aller ailleurs ;



## 5 conseils pour bien débuter une partie

- Commencer par le centre ;
- Développer les pièces ;
- Protéger le Roi ;
- Éviter les fautes ;
- Jouer vite ;
- Éviter les fautes ;
- Éviter les fautes ;

## 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](http://www.echecs.asso.fr)  
 DÉCOUVREZ... Toute l'actualité  
 Téléchargez... Echecs & Mat Junior  
 VISITEZ... La Fédération Française des échecs



# Les règles du jeu d'échecs

## Les règles particulières

### L'échiquier



- 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 y a échec et mat ;
- Le Roi ne peut se déplacer ;
- Si on ne peut plus bouger une pièce entre le Roi en échec et la pièce qui le menace ;
- Si on ne peut bloquer la pièce menaçante ;

## Le déplacement des pièces

### Le pion

- Se déplace d'une case à la fois, à sa fois, à sa fois ;
- Lors de son premier coup, il peut effectuer un double pas ;
- Capture les pièces adverses en diagonale ;

### Le Cavalier

- Il fait un bond de trois cases en faisant un "L" ;
- Il capture à l'intérieur du coude de case ;
- Il est le seul à sauter par dessus les autres ;

### Le Fou

- Il se déplace sur les diagonales d'un nombre de cases qu'il veut ;
- Le Fou d'un côté est toujours disponible de la couleur qui l'a joué ;

### 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 y a « ÉCHEC AU ROI » ;
- Quand le Roi est menacé par une pièce adverse, il est « échec et mat » ;

### La Dame

- C'est la pièce la plus puissante, elle combine le déplacement de la Tour (horizontalement) et de la Reine (verticalement) ;

### 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 la 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 ;

### 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 (11 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 - 1 rue Ernest Hemingway - 78370 Plaisir. 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](http://www.echecs.asso.fr)

Echec et Mat Junior est un magazine de la Fédération Française des Echecs. Directeur de la publication : Bachar Kouatly. Rédacteur en chef : Vincent Moret. Conception : IMPRIMATUR. Tirage : 9.000 exemplaires.

Les solutions des différents diagrammes sont disponibles sur le site de la Fédération Française des Echecs : [www.echecs.asso.fr](http://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](http://www.facebook.com/ffechecs) et [www.twitter.com/ffechecs](http://www.twitter.com/ffechecs).