

échecs

Junior

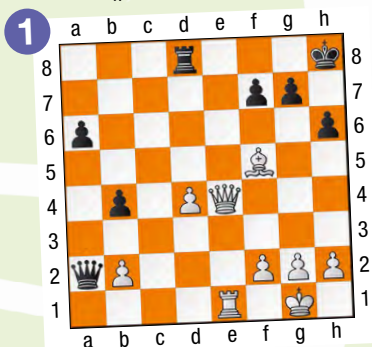
ffé

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

n°162 Janvier 2022

Essaie de jouer aussi bien que Leen Yaghi, la championne de France benjamine.

Championnat Espoirs de l'Yonne 2019. Le premier tournoi en France de Leen. Trait aux Blancs. Facile.



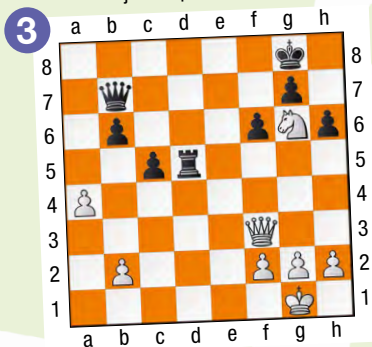
Ta solution :

Championnat de Bourgogne 2020 des jeunes. Trait aux Blancs. Certes, les Blancs peuvent jouer 1. ♖e5+ qui gagne la Dame noire. Mais il y a beaucoup mieux. Mat en trois coups. Un grand classique.



Ta solution :

Syrie 2016. Trait aux Blancs. Un joli coup de fourchette.



Ta solution :

Chess.com 2020. Comme de nombreux joueurs d'Échecs, Leen a beaucoup joué sur internet pendant les différents confinements. Trait aux Noirs. Même thème que le diagramme précédent.



Ta solution :

Leen Yaghi, la championne de l'Yonne

Il y a une dizaine d'années, l'histoire avait ému les 64 cases françaises. Alors qu'il était réfugié du Bangladesh, immigré clandestin, sans-papiers et sans domicile fixe, Fahim Mohammad avait remporté le titre de champion de France pupille. Qualifié pour le Championnat du monde, il avait été régularisé en extremis grâce à une intervention du Premier ministre de l'époque afin de pouvoir représenter son pays d'adoption.

Neuf ans plus tard, le joli conte de fées est en passe de se renouveler. Avec cette fois une jeune fille de 14 ans dans le rôle-titre. Leen Yaghi est née en Syrie et a grandi en pleine guerre civile. Son grand frère joue un peu aux Échecs et lui apprend la marche des pièces alors qu'elle a six ans. Très vite, le jeu devient sa passion. La fillette remporte cinq titres nationaux dans les catégories jeunes. Malgré les difficultés à voyager en raison de la guerre, la jeune Syrienne parvient à participer à deux championnats d'Asie, l'un en Iran, et l'autre au Sri Lanka.



Mais les conditions dans son pays sont de plus en plus dures et peu propices à la pratique des Échecs. Leen se souvient d'un championnat de jeunes où les bombes résonnaient à proximité. Opposant au régime en place, son papa est emprisonné à plusieurs reprises dans les geôles syriennes. En 2019, les parents prennent la difficile décision de tout abandonner et de quitter leur pays. Sans but précis au départ. N'importe où en fait, pour échapper à la guerre et offrir à leurs trois enfants un avenir un peu plus radieux. La maman parvient à obtenir un rendez-vous à l'ambassade de France au Liban. La demande d'asile est acceptée et la famille débarque à l'été 2019 à Paris. Après un mois en centre d'hébergement, elle découvre son point de chute : ça sera finalement Auxerre. Leen, qui ne parle pas un mot de français, est scolarisée au collège. Une des priorités est de trouver un club d'Échecs. Grâce à une association locale d'aide aux réfugiés, celui de l'AJA Auxerre lui ouvre ses portes.

La championne syrienne est prise en main par Arnaud Payen, le maître international entraîneur du club. Les progrès ne se sont pas fait attendre. Deux ans plus tard, Leen parle français parfaitement et elle a remporté le titre de championne de France benjamine à la Toussaint à Agen. Elle y sera à nouveau en avril pour tenter de décrocher un nouveau titre et se qualifier pour le Championnat du monde. Sous ses nouvelles couleurs.

partie commentée p.2

Capablanca, Jose Raul • Fonaroff, Marc

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



Dans les positions précédentes de Leen Yaghi, la championne de France benjamine, nous avons vu une combinaison sur le thème du mat du couloir, et deux faisant intervenir celui de la fourchette, une combinaison d'attaque double très fréquente, tout particulièrement quand elle est effectuée par un Cavalier.

Voici une partie qui est assurément une des plus célèbres sur ce double thème de la fourchette et du mat du couloir. Elle fut jouée en 1918 lors d'une soirée à l'Institut de l'art musical de New York. Le champion cubain José-Raul Capablanca y affrontait Marc Fonaroff, un professeur de violon. Trois ans plus tard, Capablanca, qui était ambassadeur pour son pays sans obligations réelles, allait devenir champion du monde en battant Emmanuel Lasker. Il le restera six années, jusqu'à son match marathon de 34 parties avec Alekhine.

Capablanca, qui était réputé pour la clarté de son jeu et son art de jouer les finales, perdait très rarement. Il est notamment resté invaincu entre 1917 et 1923, ce qui lui valut d'être surnommé « *The Chess machine* » (la machine des échecs).



Capablanca, Jose Raul Fonaroff, Marc New York 1918



1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5

L'ouverture Espagnole.

3...♗f6 4.0-0 d6 5.d4 ♗d7 6.♗c3 ♗e7

7.♞e1 exd4 8.♗xd4 ♗xd4 9.♞xd4

Les Noirs ont une position un peu plus resserrée, mais sans réelle faiblesse pour l'instant.

9...♗xb5 10.♗xb5 0-0 11.♞c3 c6?!

Ce coup affaiblit inutilement le pion d6. On verra que cet affaiblissement ne sera pas sans conséquence. L'attaque en c7 n'était pas vraiment dangereuse. Meilleur, par conséquent était 11...a6 et les Blancs ne pouvaient pas prendre le pion : 12.♗xc7?? ♞c8 et le Cavalier, qui est cloué, est perdu.

12.♗d4 ♗d7?

Il fallait absolument empêcher le Cavalier d'arriver en f5 en jouant 12...g6, et les Blancs n'avaient qu'un léger avantage.

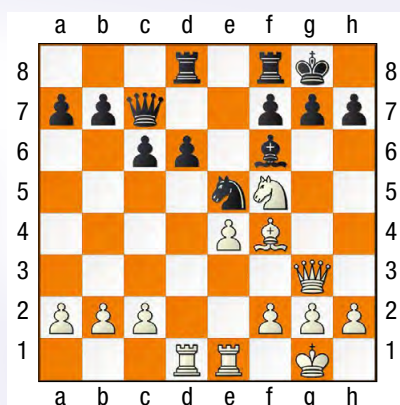
13.♗f5 ♗f6 14.♞g3

Attaquant deux fois le pion d6.

14...♗e5 15.♗f4 ♞c7 16.♞ad1

Le pion d6 est sous pression.

16...♞ad8



17.♞xd6!?

Une très jolie combinaison, basée sur la faiblesse du pion d6, mais qui n'était toutefois pas gagnante sur une défense précise.

17...♞xd6 18.♗xe5 ♞d1?

La ressource sur laquelle les Noirs avaient fondé tous leurs espoirs.

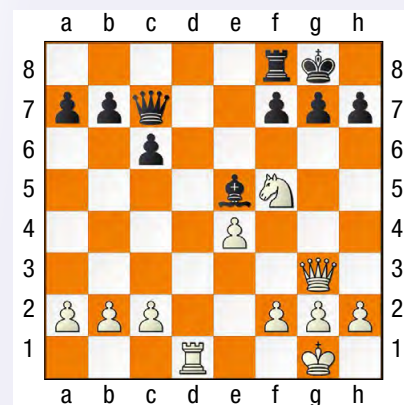
18...♗xe5? n'allait pas : 19.♞xe5 et les Blancs gagnent grâce à la menace de mat en g7 et l'attaque sur la Tour en d6. Un exemple de double menace décisive. Les Noirs ne peuvent parer les deux en un coup.

Il fallait jouer 18...♞a5!. Le coup qui réfutait la combinaison de Capablanca. Après 19.♗c3 ♗xc3 20.bxc3 ♞g6 21.♗e7+ ♗h8 22.♗xg6+

hxg6, la position est approximativement égale.

19.♞xd1 ♗xe5

Comment pourrait-on penser que les Noirs sont menacés ici d'une fourchette royale et d'un mat du couloir ?



20.♗h6+ ♗h8 21.♞xe5!!

Un brillant sacrifice de Dame.

21...♞xe5 22.♗xf7+!

Le Cavalier ne peut être repris à cause du mat du couloir. Les Blancs récupèrent la Dame et restent avec une pièce de plus. Les Noirs ont abandonné. Continuer la partie avec un tel désavantage matériel face à un adversaire du calibre de Capablanca n'aurait aucun sens.

1-0

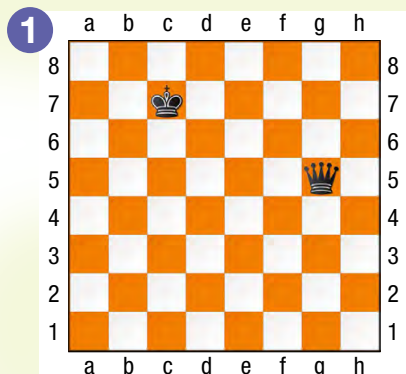
niveau

1



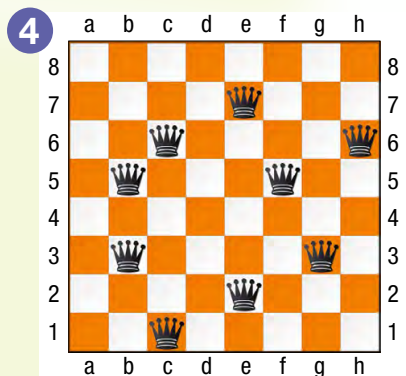
Parcours du Pion

Place un Cavalier blanc sur l'échiquier, de manière à attaquer le Roi et la Dame noirs. C'est ce qu'on appelle une fourchette royale.



Ta solution : 2 pts

Nous avons ici un exemple d'une quintuple fourchette (le Cavalier peut aller jusqu'à huit attaques simultanées) !
Trouve la case d'où un Cavalier pourra attaquer cinq Dames noires en même temps sans être lui-même en prise.



Ta solution : 2 pts



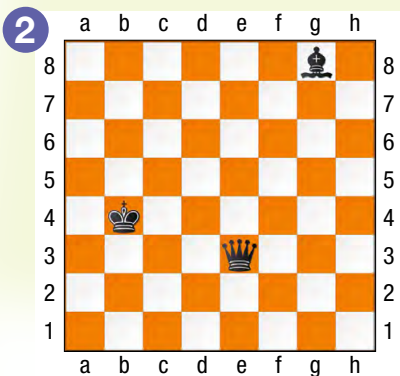
Comme tu l'as peut-être deviné, le thème central de ce numéro d'Échec & Mat junior sera l'attaque double, et tout particulièrement la fourchette.

Comme son nom l'indique, l'attaque double consiste à viser deux objectifs simultanément, ce qui rend la défense particulièrement difficile.

Une fourchette, quant à elle, est en fait une attaque double (ou même multiple) exécutée par une seule pièce. Toutes les pièces peuvent effectuer des fourchettes, mais les plus redoutables dans cet exercice sont la Dame, du fait de son action dans toutes les directions, et le Cavalier, qui passe au-dessus des barricades.

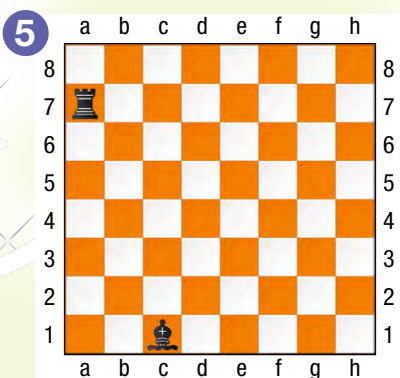
Voici une petite mise en jambes facile pour commencer.

Comme dans l'exercice précédent, place un Cavalier blanc de manière à réaliser une fourchette royale, mais attention, il ne doit pas lui-même se faire manger.



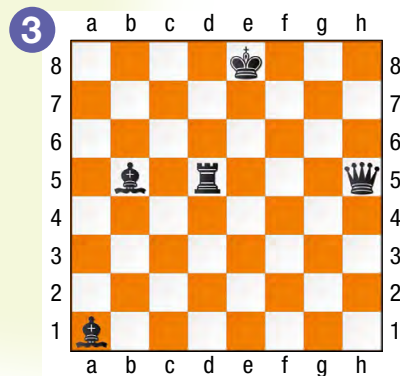
Ta solution : 2 pts

Tout comme le Cavalier, la Dame est une pièce très habile pour réaliser des fourchettes. Place une Dame blanche qui attaque la Tour et le Fou noirs sans être elle-même attaquée. Il y a deux possibilités. Essaie de trouver les deux.



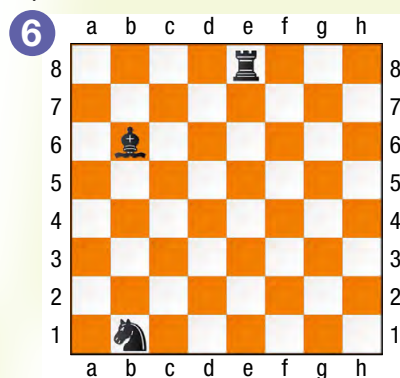
Ta solution : 2 pts

La fourchette peut parfois être triple. Place un Cavalier blanc qui attaquera trois pièces noires sans être lui-même attaqué.



Ta solution : 2 pts

Trouve cette fois une case d'où une Dame blanche pourrait effectuer une triple fourchette sur les pièces noires sans se faire elle-même manger. Ici aussi, il y a deux possibilités. Essaie de trouver les deux.



Ta solution : 2 pts

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

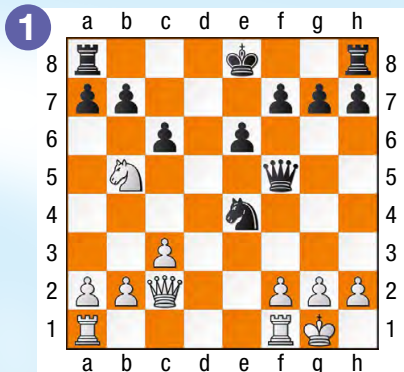
De 4 à 8 points : C'est un bon début. Tu as compris ce qu'est une fourchette. Tu es un pion d'argent.

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

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

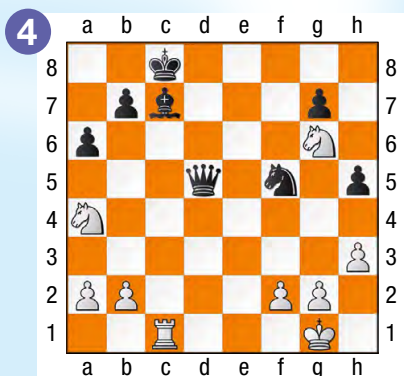


Il y a de la fourchette dans l'air. Il faut simplement ne pas se tromper de case.



Ta solution : 2 pts

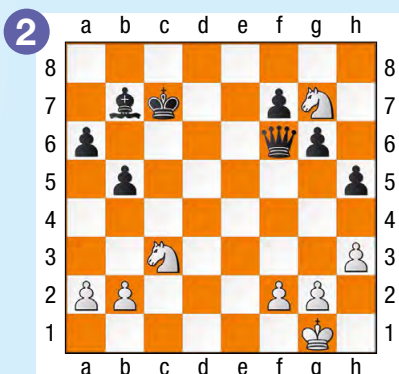
Tout semble à l'abri d'une fourchette dans le camp noir. Ce n'est pourtant pas le cas.



Ta solution : 2 pts

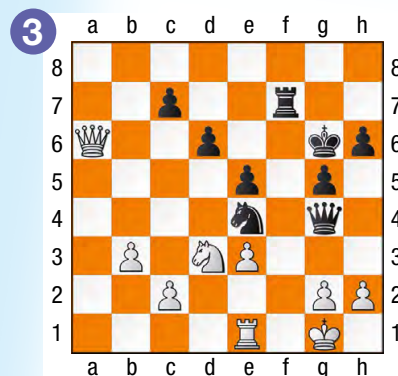
Tu as les Blancs et il faut réaliser des fourchettes de Cavalier en un coup. Mais attention, il y a cette fois un peu plus de pièces sur l'échiquier, et c'est donc un peu moins facile. Tu peux te contenter d'indiquer par une flèche le coup que tu jouerais si tu ne sais pas coder.

Ici, il ne faut pas se tromper de case, ni de Cavalier.



Ta solution : 2 pts

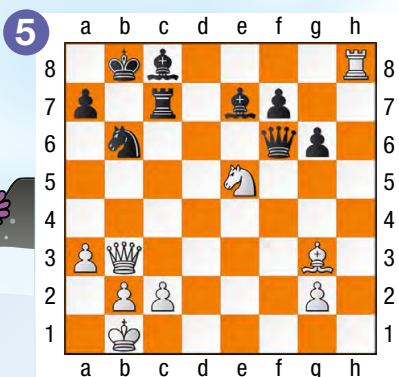
Défense illusoire.



Ta solution : 2 pts

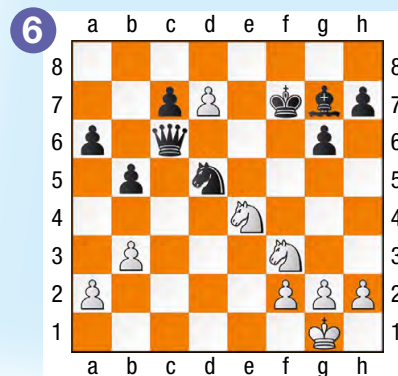
Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Comme dans le diagramme précédent, il ne semble pas y avoir de menace de fourchette. Et pourtant...



Ta solution : 2 pts

On a souvent besoin d'un plus petit que soi...



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es un Cavalier de bronze. Il faut continuer de faire des exercices sur le thème de la fourchette si tu veux la maîtriser.

De 4 à 8 points : C'est pas mal. Tu es un Cavalier d'argent. Avec encore un peu d'entraînement, tu ne manqueras plus une fourchette en un coup.

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



Parcours du Fou

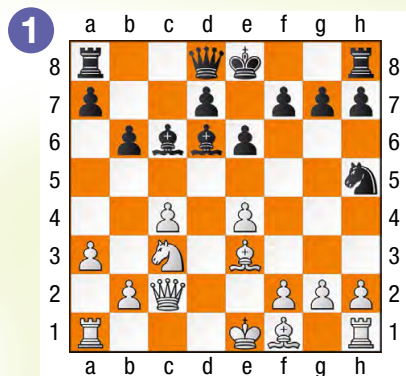
Voici l'incroyable gaffe faite par Anatoli Karpov (avec les Noirs), alors champion du monde, qui vient de jouer le Cavalier en h5. Il abandonna après le prochain coup des Blancs. C'est la partie la plus courte perdue par un champion du monde.

Toutes les pièces non protégées sont vulnérables face à une attaque double ou une fourchette. C'est le cas dans ce parcours du Fou. Repère les pièces qui ne sont pas défendues et essaie de réaliser une attaque double. La Dame est particulièrement redoutable dans cet exercice en raison notamment de son action à longue distance.

Toutes les positions de ce parcours du Fou sont issues de parties de grands-maîtres.

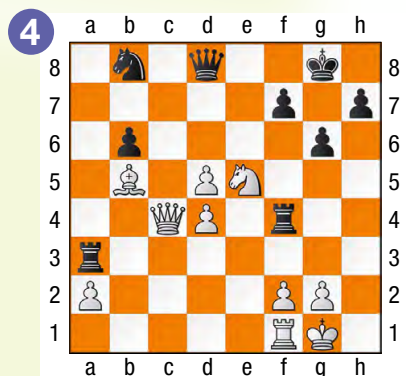
Une partie Vasiukov-Razuvaev, deux forts grands-maîtres de l'ancienne URSS. Trait aux Blancs. Ce piège d'ouverture s'est produit dans près d'une quarantaine de parties, mais bizarrement, seulement 16 joueurs ont remarqué le coup gagnant avec les Blancs. Le grand-maître français Jean-Marc Degraeve a notamment échappé à la punition avec les Noirs.

Une partie Ehlvest-Nogueiras, disputée lors de la Coupe du monde à Rotterdam en 1989. Trait aux Noirs.

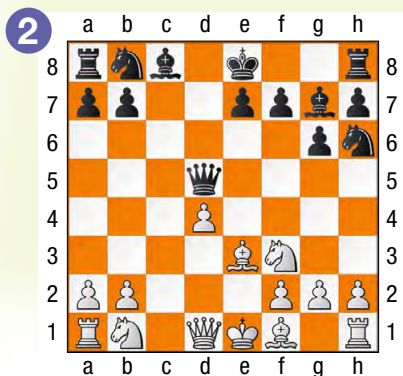


Ta solution : 2 pts

Une partie Wahls-Rozentalis (Bundesliga 1992). Trait aux Blancs.

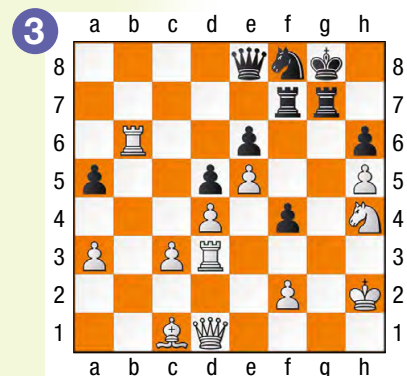


Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

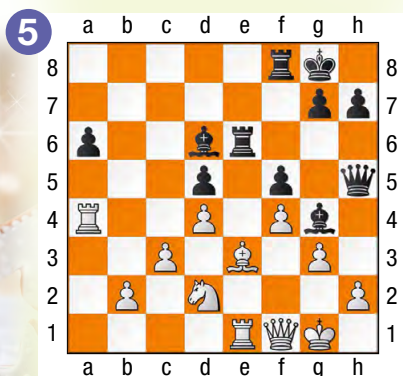
Une partie entre le grand-maître français Olivier Renet et le grand-maître anglais John Nunn lors du Championnat d'Europe par équipes en 1989. Trait aux Noirs. Commence par repérer les pièces qui ne sont pas protégées.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Voici l'attaque double très surprenante dont fut victime le grand-maître belge O'Kelly qui fut champion du monde par correspondance dans les années 60. Trait aux Blancs. Ici, il ne s'agit pas à proprement parler d'une fourchette.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts



Moins de 4 points : Tu es un Fou de bronze. Il faut toujours avoir un œil sur les pièces qui ne sont pas protégées. Elles peuvent faire l'objet d'une attaque double.

De 4 à 8 points : Tu es un Fou d'argent. C'est bien. Tu sais repérer des attaques doubles.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un Fou d'or. Tu ne laisseras pas passer une fourchette ou une attaque double en un coup.

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points



Parcours de la Tour

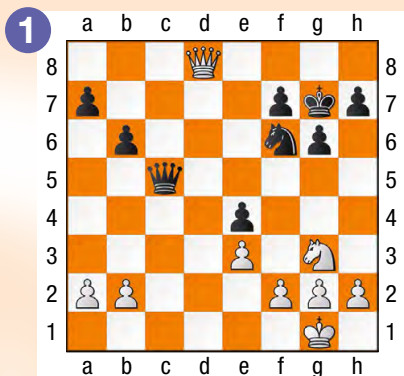
Trait aux Blancs. Essaie de jouer aussi bien que Max Euwe, l'ancien champion du monde néerlandais qui avait succédé à Alekhine en 1935.

On revient à la fourchette du Cavalier.

Une fourchette ne se produira pas toujours par hasard dans une partie. Bien souvent, il faudra la préparer et attirer le Roi ou la Dame adverse sur une case où on pourra lui administrer la fourchette. Nous en avons eu deux exemples dans les positions de Leen Yaghi, et ce sera le cas dans celles de ce parcours de la Tour qui sont toutes issues de parties de très forts joueurs.

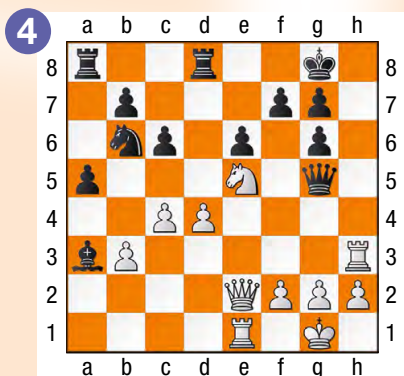
Attention, ce ne sont plus des combinaisons en un coup, et il faut désormais compter avec la meilleure réponse de l'adversaire.

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.



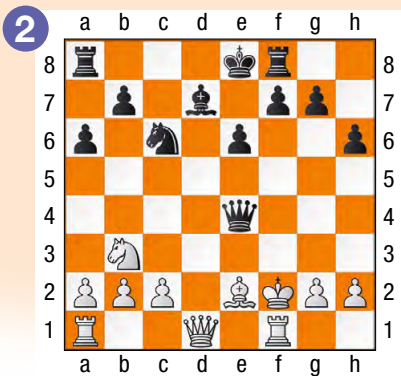
Ta solution : 2 pts

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



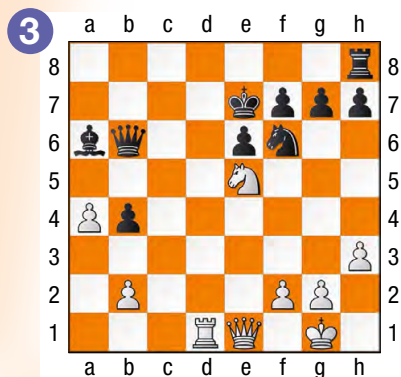
Ta solution : 2 pts

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.



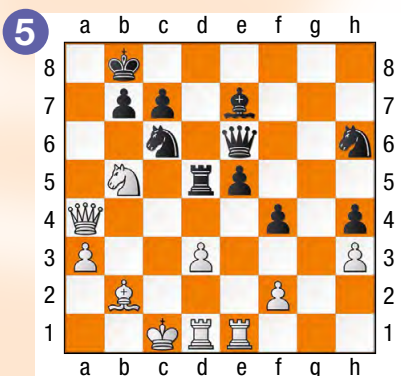
Ta solution : 2 pts

Maxime Vachier-Lagrave connaissait-il la combinaison de la partie Yates-Réti du diagramme précédent ? 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.

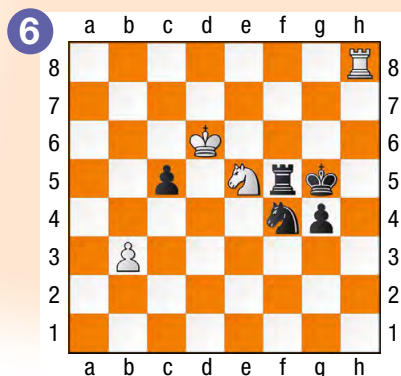


Ta solution : 2 pts

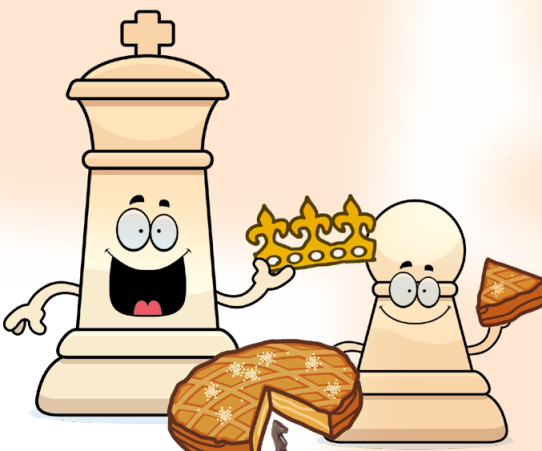
Ici, face à Anish Giri à Londres en 2015, Maxime Vachier-Lagrave, qui est devenu champion du monde de blitz en décembre dernier, n'a pas laissé passer l'occasion de prouver qu'il avait un bien joli coup de fourchette. Trait aux Noirs.



Ta solution : 2 pts



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.

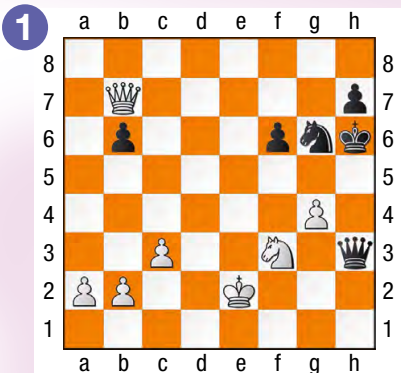
Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Tour d'or. Tu as parfaitement assimilé le mécanisme de la fourchette de Cavalier. Tu peux passer au parcours de la Dame, où là, les combinaisons vont être plus difficiles.



Parcours de la Dame

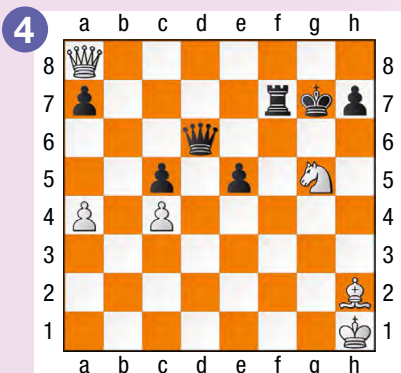
Une partie jouée à Prague en 1908 entre Maroczy et Rubinstein, deux des meilleurs joueurs du début du siècle dernier. S'il n'y avait pas le pion f6, tu verrais sans doute tout de suite le sacrifice de Dame en h7 suivi de la fourchette de Cavalier en g5.

Mais il y a le pion f6...



Ta solution : 2 pts

Dix ans avant la partie contre Spassky, Petrossian est opposé ici, avec les Blancs, à Vladimir Simagine. Attention de bien envisager les meilleures réponses de l'adversaire. Prendre la qualité par 1. ♖xf7 ne serait pas suffisant, car les Noirs auraient un perpétuel, et sur 1. ♜h8+, le Roi noir n'est pas obligé de prendre.



Ta solution : 2 pts



On conclut avec la fourchette de Cavalier dans ce parcours de la Dame.

Les choses vont toutefois se compliquer, car les combinaisons seront maintenant en plusieurs coups. Il va donc falloir calculer un peu plus loin. Les quatre premières positions sont à nouveau issues de parties de grands champions, et les deux dernières sont des études. Au lieu de provenir d'une partie réelle, une étude a spécialement été construite par un compositeur afin d'être présentée à la manière d'une énigme. La solution, unique, est toujours très élégante, mais également bien souvent difficile à trouver.

Les Blancs sont au trait dans toutes les positions.

Une combinaison du grand-maître croate Marovic, auteur de plusieurs livres d'échecs.

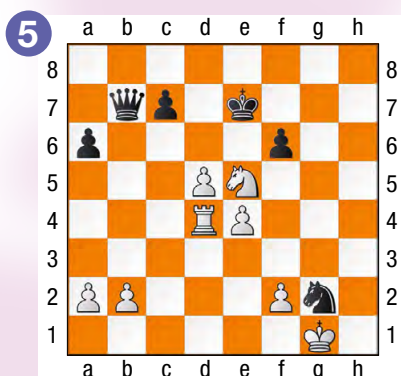
Si tu ne trouves pas, pense à la partie Yates-Réti vue dans le parcours de la Tour. Nous avons dit que la combinaison avait été reprise dans de nombreuses parties.

C'est le cas ici.



Ta solution : 2 pts

Une étude de Troitzky, un des plus grands compositeurs. Les Blancs vont sacrifier six fois d'affilée leur Tour pour harceler la Dame noire et menacer de la fourchetter. Probablement un record.



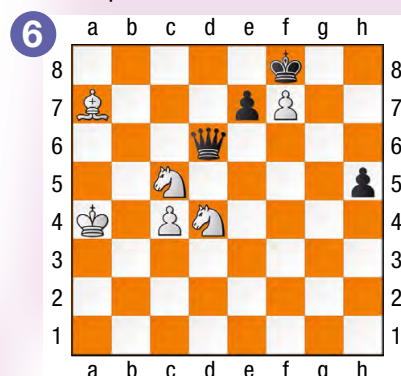
Ta solution : 2 pts

Une célèbre partie disputée en 1966 entre le champion du monde de l'époque, Tigran Petrossian, et celui qui allait lui succéder, Boris Spassky. Quand il a eu cette position, Petrossian avait certainement en tête la combinaison du diagramme suivant jouée dix ans plus tôt.



Ta solution : 2 pts

Une étude composée par Sobolevski en 1950. Cette fois, c'est le Fou blanc qui harcèle la Dame noire.



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. Certaines positions n'étaient pas faciles.

De 4 à 8 points : Tu es une Dame d'argent. Tu sais résoudre des études et tu as forcément un très bon niveau tactique.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Dame d'or. Tu es assurément le Roi de la fourchette, et tu es prêt à marcher sur les traces de Leen Yaghi, 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 (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 - 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 : 9.000 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.