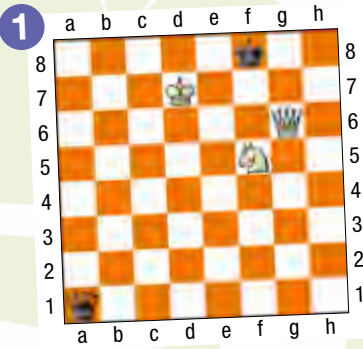


Essaie de jouer aussi bien qu'Emilie Nègre, la championne de France petite pousaine 2018.

Championnat du monde 2018 en Espagne face à la Belge Yumi Peeters.
Dame contre Dame, mais les Blancs sont au trait et ils matent en un coup.



Ta solution :

Championnat d'Île-de-France 2018 face à Rémi Lecocq. Trait aux Noirs. Le Roi blanc s'est un peu trop aventuré à découvrir. La sanction est immédiate : mat en un coup !



Ta solution :

Championnat de France petites pousaines 2018 à Agen face à Tawhid Kelfaoui. Encore un Roi qui se promène au centre de l'échiquier. On ne sera pas surpris que les Noirs, au trait, matent en un coup.



Ta solution :

À nouveau le championnat de France des jeunes à Agen, face, cette fois, à Mayli de Jesus Teixeira. Certes, les Blancs sont complètement gagnants. Mais il faut mater en un coup et il n'y a qu'un seul moyen de le faire.



Ta solution :

Emilie Nègre vers les sommets

On connaît surtout le fameux musée de la Capitale et le tout aussi célèbre Quai. Mais généralement un peu moins la ville du même nom, située à une vingtaine de kilomètres au sud-ouest de Paris. Petite commune de 17.000 habitants au cœur de la vallée de la Chevreuse, Orsay est administrée depuis 2008 par David Ros, un maire qui est un passionné d'Échecs. Tout naturellement, le premier édile orcéen, convaincu des vertus pédagogiques du jeu d'échecs, cherche à transmettre le virus des 64 cases aux enfants de sa ville. Depuis 2013, l'initiation se fait à partir du CP dans toutes les écoles d'Orsay pendant le temps scolaire. Les résultats ne se sont pas fait attendre. « *Quand vous faites de la masse avec des enfants, forcément, à un moment, l'élite ressort* » assure David Ros. En juin dernier, l'école du Guichet d'Orsay a ainsi remporté la finale nationale des championnats scolaires, et deux mois plus tôt, la toute jeune Emilie Nègre est devenue championne de France petite pousaine à Agen. Emilie est un pur produit des Échecs scolaires à Orsay. Pas de parents joueurs à la maison, la fillette débute les Échecs en arrivant au CP, en suivant le même chemin que Maxime, son frère de deux ans son aîné. Un an plus tard, Emilie devient championne d'Île-de-France et monte sur la plus haute marche du podium pour sa première participation à un championnat de France.



À 8 ans, la nouvelle championne de France est également passionnée d'escalade qu'elle pratique en club. « *Mais quand il y a des compétitions, c'est toujours les Échecs qu'elle choisit* », sourient les parents. Des parents qui découvrent tout du milieu des Échecs et qui commencent à se prendre au jeu. Le papa a pris sa première licence, et la maman va emboîter le pas pour ne pas rester toute seule sur la touche. « *Je souhaiterais vraiment initier une sorte de culture du jeu d'Échecs à Orsay* », confie David Ros. « *En faisant notamment passer le virus aux parents.* » Chez ceux d'Emilie, c'est chose faite.

partie commentée p.2

Deep Fritz • Kramnik, Vladimir

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



Si tu as cherché les positions d'Emilie Nègre, tu as pu constater que la championne de France petite poussine laissait rarement passer un mat en un coup lorsqu'une telle occasion se présentait dans ses parties.

Tu sais, bien évidemment, que l'objectif n°1, aux Échecs, est de mater le Roi adverse. Mais la plupart des parties, – et tout particulièrement celles entre les forts joueurs – se terminent rarement par un mat. Bien souvent, les joueurs abandonnent dès que l'équilibre matériel est rompu, ou quand ils s'aperçoivent que le mat est imparable.

Il existe toutefois quelques – rares – exemples de mats en un coup dans des parties de très forts joueurs. C'est toujours le résultat d'une terrible gaffe. Le plus célèbre exemple est assurément celle de Vladimir Kramnik, alors champion du monde, face au logiciel Deep Fritz à l'occasion d'un match très médiatique disputé à Bonn en 2006.

Lors de la 2^e partie, dans une position supérieure, le champion du monde refusa la répétition de coups et se fit mater quelques coups plus tard. Cette gaffe de Kramnik fut considérée comme la gaffe du siècle par les commentateurs. Kramnik, qui devait reprendre le flambeau du genre humain après la défaite de Kasparov face à Deep Blue, s'inclina finalement 2 à 4, et ce fut le dernier match disputé par un champion du monde contre une machine. Celle-ci a définitivement vaincu l'Homme aux Échecs, et aujourd'hui, plus aucun grand-maître ne pourrait rivaliser avec un Stockfish, un Komodo ou un Houdini, dont la force est estimée à plus de 3300 Elo. Sans parler d'Alphazero, le programme de Google, qui a balayé l'année dernière Stockfish dans un match en 100 parties, avec 28 victoires pour aucune défaite.



Deep Fritz

Kramnik, Vladimir (2750)

Bonn, 2006



1.d4 d5 2.c4 dxc4

Le gambit-Dame accepté

3.e4

3.e3 est possible aussi, pour récupérer tout de suite le pion c4. La différence étant que les Noirs ne peuvent pas s'accrocher au pion comme dans la partie : 3...b5? 4.a4 c6 5.axb5 cxb5?? 6.♞f3!+-. Un piège qui a fait d'innombrables victimes.

3...b5

Un coup très rare. Il n'est généralement pas conseillé, pour les Noirs, de s'accrocher au pion dans le gambit-Dame accepté, car les Blancs obtiennent, en échange du pion, un très fort centre et un développement facile. Sans doute Kramnik voulait-il entraîner la machine hors de sa bibliothèque d'ouvertures et la forcer à «réfléchir» par elle-même.

4.a4 c6 5.♗c3

5.axb5! cxb5 6.♗c3 est considéré comme plus fort par la théorie. Les Noirs ont du mal à défendre le pion b5 (6...a6 7.♗xb5).

5...b4 6.♗a2 ♗f6 7.e5 ♗d5 8.♗xc4

Les Blancs ont finalement réussi à récupérer le pion c4. Ils ont un fort centre, mais d'un autre côté Kramnik a obtenu une belle case en d5. En fait, l'évaluation de la position va dépendre de la possibilité ou non des Noirs de se débarrasser de leur pion arriéré en c6 en jouant c5.

8...e6 9.♗f3 a5 10.♗g5 ♞b6 11.♗c1 ♗a6 12.♞e2 h6 13.♗e3 ♗xc4 14.♞xc4 ♗d7 15.♗b3 ♗e7 16.♞c1 0-0 17.0-0

Prendre le pion c6 n'était pas bon : 17.♞xc6? ♞xc6 18.♞xc6 ♗7b6?, et les Noirs vont récupérer le pion a4 avec une meilleure position en raison de la forte case d5.

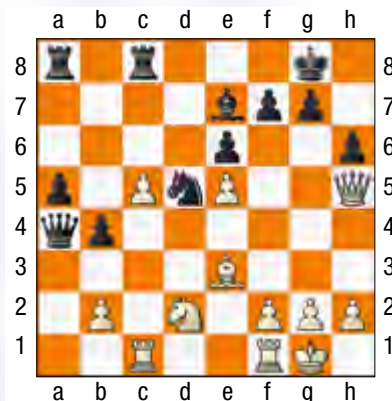
17...♞f8

Les Noirs ont réussi à développer harmonieusement toutes leurs pièces et sont prêts désormais à jouer c5 dans de bonnes conditions.

18.♞e2 c5 19.♗fd2 ♞c6 20.♞h5

Le pion a4 étant difficile à défendre, les Blancs vont chercher à attaquer sur l'aile-Roi. 20.♞a1? c4+.

20...♞xa4 21.♗xc5 ♗xc5 22.dxc5



22.♗xe3!

Un coup plein de sang-froid. Kramnik a parfaitement évalué que l'ouverture de la colonne f ne serait pas dangereuse et qu'il pouvait prendre le pion c5.

23.fx3 ♗xc5 24.♞xf7+ ♗h8 25.♞f3 ♞f8 26.♞e4 ♗d7!

26...♞xf1+ permettrait aux Blancs de s'en sortir : 27.♗xf1 ♞c8 28.♞xc5! ♞xc5 29.♞a8+ ♗h7 30.♞e4+, avec un échec perpétuel.

27.♗b3 ♗b6 28.♞fd1 ♞f7 29.♞f1 ♞a7!

Kramnik refuse la répétition de coups. Il joue pour le gain, à juste titre, car sa majorité de pions sur l'aile-Dame est très dangereuse.

30.♞xf8+ ♞xf8 31.♗d4 a4 32.♗xe6 ♗xe3+

33.♗h1 ♗xc1?

Après 33...♞e8!, les Noirs conservaient de très bonnes chances de gain.

34.♗xf8 ♞e3??



Un aveuglement assez extraordinaire de la part d'un champion du monde. Après avoir joué son coup, Kramnik ne remarqua rien et se leva. Lorsque la machine répondit, il prit son visage dans ses mains et se rassit pour signer la feuille de partie.

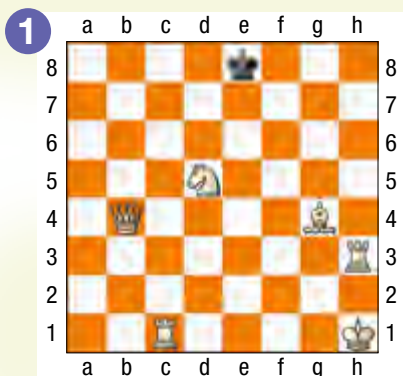
Il fallait jouer 34...♗g8, même si les Noirs avaient laissé passer leur chance. Après 35.♗g6, les Blancs pouvaient forcer un échec perpétuel : 35...♗xb2 (35...♞f7 36.♞a8+ ♗h7 37.♗f8+ ♗g8 38.♗g6+=) 36.♞d5+ ♗h7 37.♗f8+ ♗h8 38.♗g6+=.

35.♞h7 Mat ! 1-0

Certains commentateurs ont tenté d'expliquer cette gaffe en faisant remarquer que la configuration de mat avec une Dame en h7 protégée par un Cavalier en f8 est assez rare et ne fait pas partie des automatismes des grands-maîtres.



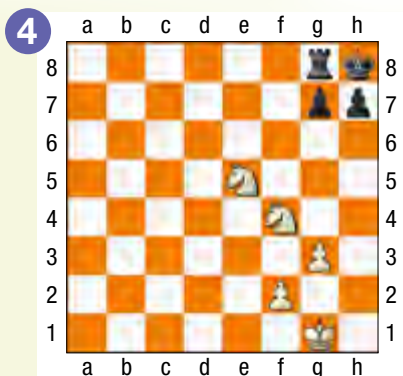
Le baiser de la mort. Celui que la Dame vient donner au Roi adverse.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Le mat à l'étouffée. La grande spécialité du Cavalier. Quand le Roi adverse est emprisonné par ses propres pièces.



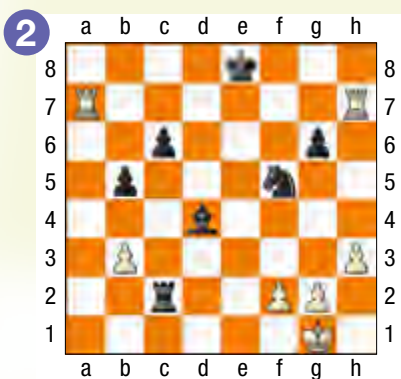
Ta solution : 2 pts

Objectif mat ! Comme tu as pu le deviner, ça sera le thème central de ce numéro. Le mat sous toutes ses formes. Mais ... en un coup exclusivement !

Il est rageant de passer à côté d'opportunités de mats en un coup lorsqu'elles se présentent dans les parties. Pour cela, il faut s'entraîner et s'entraîner... C'est ce que nous allons faire dans cet Echec & Mat junior.

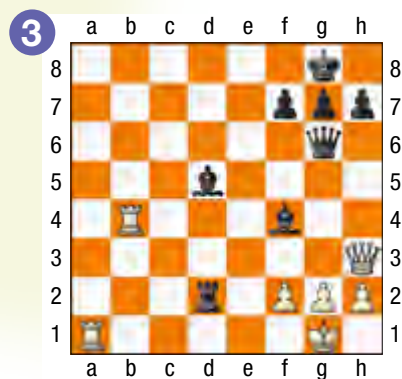
Dans un premier temps, voici une petite mise en jambes assez facile pour commencer. C'est un passage en revue des mats les plus élémentaires que tu connais peut-être déjà. Tu as les Blancs et il faut mater en un coup dans toutes les positions. Si tu ne sais pas coder, tu peux te contenter d'indiquer par une flèche le coup que tu jouerais

La dernière marche de l'escalier.



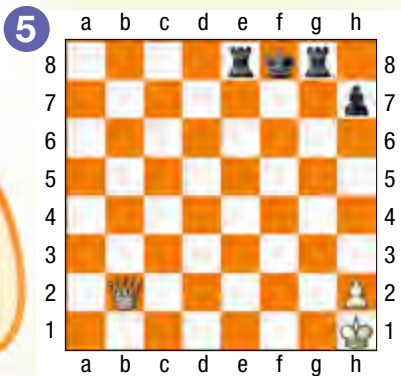
Ta solution : 2 pts

Après le mat de l'escalier, celui du couloir. Il ne faut simplement pas se tromper de porte d'entrée.



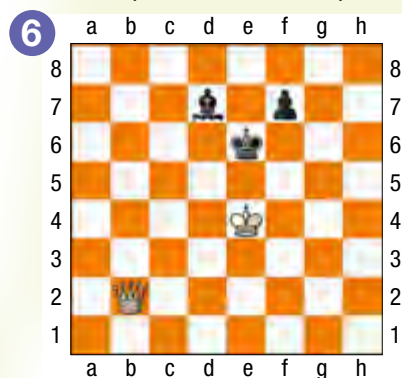
Ta solution : 2 pts

Les deux Tours noires forment de belles épaulettes à leur Roi. C'est le nom du mat.



Ta solution : 2 pts

Un guéridon est une petite table à trois pieds. Et c'est aussi le nom d'un mat. Un cousin très proche du mat des épaulettes.



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

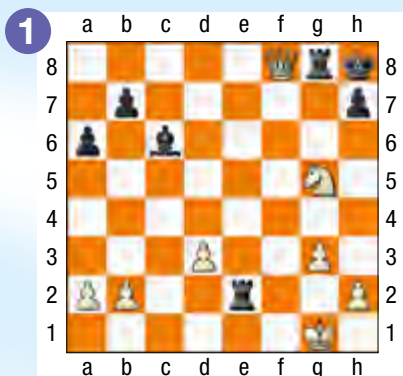
Moins de 4 points : Tu es un pion de bronze. Il faut encore t'entraîner en faisant beaucoup de mats en un coup.

De 4 à 8 points : C'est un bon début. Tu vois déjà des mats en un coup.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un pion d'or. Tu peux passer au parcours du Cavalier où les mats en un coup vont être issus de parties réelles.



Open rapide de Porto-Vecchio en Corse. Maxime Vachier-Lagrave, le n°1 français est opposé au grand-maître croate Miso Cebalo. Trait aux Blancs.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Anish Giri (2734) face à Vassili Ivanchuk (2753) dans un tournoi blitz à Leon en Espagne. Trait aux Noirs.



Ta solution : 2 pts

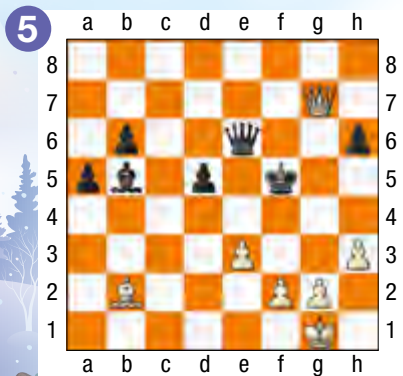
Nous avons vu dans la partie commentée qu'il était extrêmement rare que des mats en un coup surviennent dans des parties entre de très forts joueurs. Ça arrive toutefois dans les parties rapides ou les blitz. En voici quelques exemples, tirés de la pratique de grands-maîtres de tout premier plan.

On l'a vu avec Kramnik dans la partie commentée, se faire mater en un coup peut arriver, même aux plus forts. Voici un nouvel exemple, avec Etienne Bacrot, le multiple champion de France, opposé ici avec les Blancs au grand-maître hongrois Erdos lors de l'open rapide de Mayence en 2006. Trait aux Noirs.



Ta solution : 2 pts

Levon Aronian (2782) face à Sergey Karjakin (2725) lors du Melody Amber à Nice en 2010. Après avoir vu un champion du monde (Kramnik) se faire mater en un coup, voici un vice-champion. Trait aux Blancs.



Ta solution : 2 pts

Magnus Carlsen, à l'âge de 14 ans, dans ses œuvres face au grand-maître néerlandais Ernst au tournoi C de Wijk aan Zee en 2004. Autrement dit, dans un tournoi en cadence longue. Trait aux Blancs. Un bel exemple de mat des épaulettes que nous avons vu dans le parcours du pion.



Ta solution : 2 pts

Veselin Topalov, l'ancien champion du monde, face au maître néerlandais Bosboom à l'occasion du tournoi blitz de Wijk aan Zee en 1999. Trait aux Blancs. On ne sera pas surpris de voir un mat en un coup avec un Roi noir aussi avancé dans les lignes adverses.



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es un Cavalier de bronze. Continue de t'entraîner.

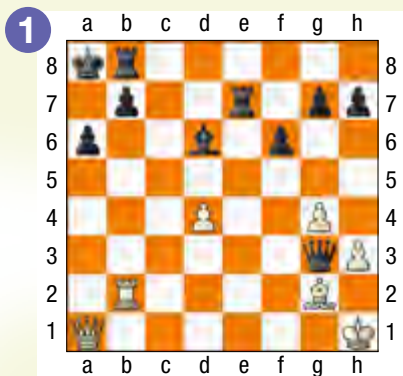
De 4 à 8 points : C'est pas mal. Tu es un Cavalier d'argent. Il faut continuer de faire des exercices. Plus tu en feras, plus tu trouveras les réponses rapidement et facilement.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un Cavalier d'or. Tu n'as visiblement aucun mal à reconnaître les mats en un coup basique dans des parties réelles. Tu peux passer au parcours du Fou.



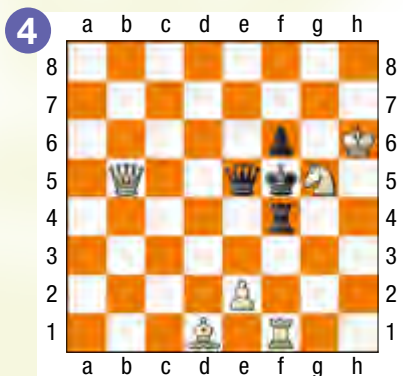
Parcours du Fou

Défense illusoire.



Ta solution : 2 pts

Toutes les pièces blanches ont un rôle à jouer dans ce mat en un coup.



Ta solution : 2 pts

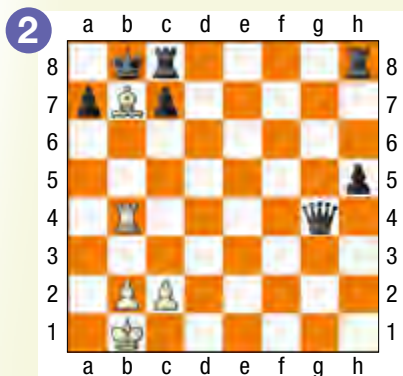


On poursuit les mats en un coup. Mais attention, il y a plus de possibilités (mais une seule pour faire mat en un coup) et c'est donc un peu moins facile.

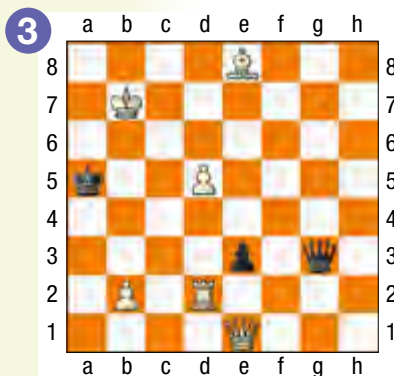
Tu as les Blancs dans toutes les positions et tu peux encore te contenter d'indiquer par une flèche le coup que tu jouerais pour mater.

Il est clair qu'il faut faire un échec à la découverte sur la colonne b. Mais attention : la Tour blanche est attaquée !

Même problématique que dans l'exercice précédent. Les Blancs menacent d'un échec à la découverte, mais leur Dame est en prise.



Ta solution : 2 pts

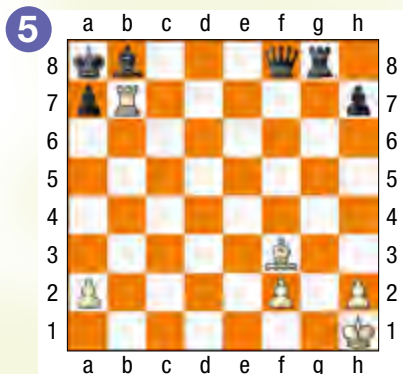


Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices www.echecs.asso.fr

Encore une histoire de batterie (deux pièces qui sont en mesure de faire un échec à la découverte). Comment exploiter celle sur la grande diagonale ? Attention, le Fou en f3 est menacé par la Dame noire.

Presque la même position que dans l'exercice précédent. Mais pas forcément la même réponse. Essaie de voir pourquoi la solution du diagramme 5 ne marche pas ici.



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 Fou de bronze. Il faut faire des exercices, beaucoup d'exercices.

De 4 à 8 points : Tu es un Fou d'argent. Tu sais voir des mats en un coup, même lorsqu'ils ne sont pas si faciles.

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

niveau

4



Parcours de la Tour

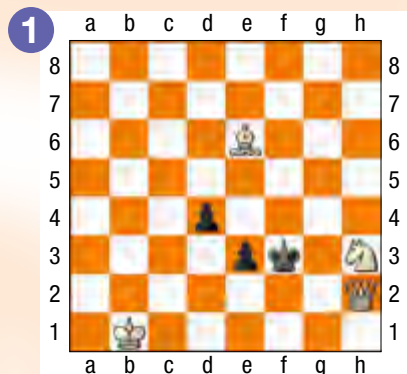
Pas si simple de mater en un coup dans une telle position ouverte, car les Blancs ont beaucoup d'échecs. Et, bien sûr, un seul fait mat.

On reste dans les mats en un coup, mais on élève encore un peu la difficulté.

Les Blancs sont au trait dans toutes les positions. À chaque fois, il est très important de vérifier que l'adversaire est bien mat.

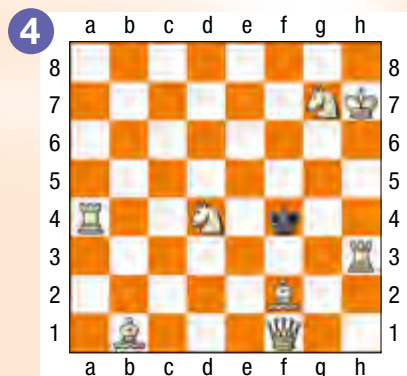
La position des pièces blanches ne change pas, et on modifie juste légèrement celle des Noirs. Bien évidemment, la solution, elle, change.

À nouveau le même rapport de force et à nouveau un seul mat en un coup dans la position. Peut-être moins facile. Il ne faut pas oublier que certaines pièces peuvent agir à longue portée.



Ta solution : 2 pts

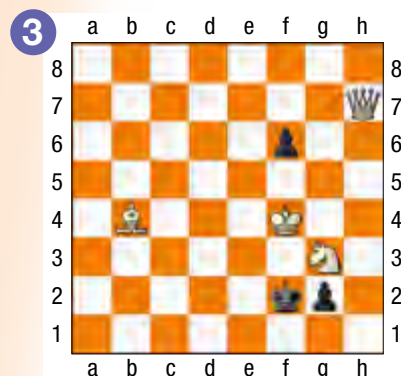
Ici, les Blancs n'ont pas moins de 18 échecs différents. Comme toujours un seul qui mate.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

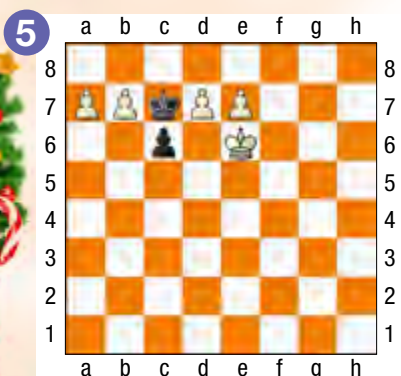


Ta solution : 2 pts

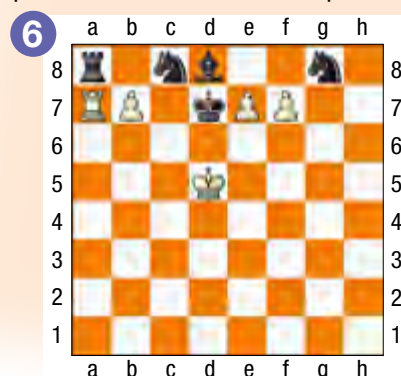
Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

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

28 (!) possibilités de promotion, cette fois, pour les 3 pions blancs (en comptant les prises). Il faut trouver la seule qui fait mat.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

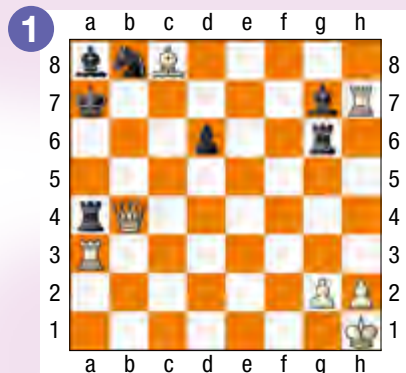
Moins de 4 points : Tu es une Tour de bronze. Ne te décourage pas et continue de t'entraîner.

De 4 à 8 points : Tu es une Tour d'argent. Tu arrives à trouver des mats en un coup qui ne sont vraiment pas faciles.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Tour d'or. Tu peux passer au parcours de la Dame.



Les Blancs n'ont pas moins de 9 échecs différents. Mais un seul fait mat. Et ce n'est pas forcément le premier auquel on penserait.



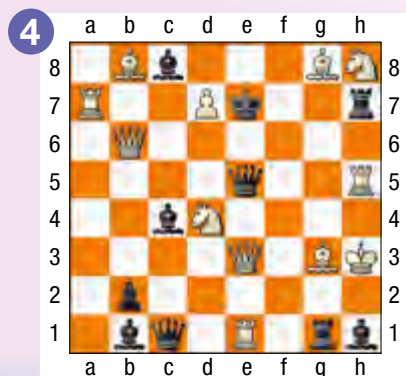
Ta solution : 2 pts

Une étude de Leonid Kubel, un des rois de la composition du début du siècle dernier.

Cette position est considérée comme le mat en un coup le plus difficile qui existe.

Bien sûr, c'est purement subjectif. Mais attention, il y a effectivement beaucoup de pièges et beaucoup de pièces clouées.

Après avoir trouvé un coup, vérifie soigneusement que l'adversaire est bien mat, et surtout que ton coup est bien ... légal.



Ta solution : 2 pts

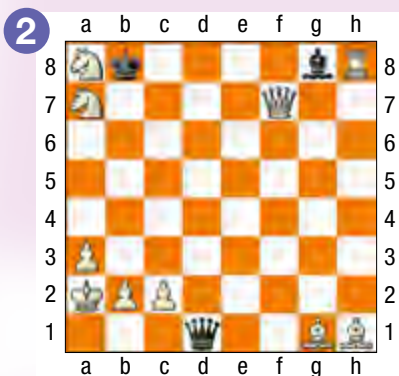
On termine notre entraînement de mats en un coup avec quelques exercices assez ardu. Eh oui, même des mats en un coup peuvent être difficiles, et certains sont même beaucoup plus durs que des mats en plusieurs coups.

Toutes les positions qui suivent ont été composées et ne sont donc pas issues de parties réelles.

Après avoir joué ton coup, il faut bien vérifier, déjà que ton coup est légal (il y a beaucoup de pièces clouées qui ne peuvent pas jouer), et ensuite que l'adversaire est bien mat.

Les Blancs sont au trait dans toutes les positions.

Attention, la Dame blanche est clouée, et sur le coup évident $\text{f}7\text{xg}8$, la Dame noire pourra s'interposer en d8 et ça ne serait donc pas mat en un coup. Le thème de l'exercice (et de tout ce numéro d'Echec & Mat junior) est bien de faire mat en un coup, et non pas simplement de gagner.



Ta solution : 2 pts

Dans cette position, le mat en un coup n'est possible qu'à une seule condition. Trouve ce mat en un coup, mais aussi la condition nécessaire pour qu'il soit possible (attention, la $\text{f}7$ est clouée !).



Ta solution : 2 pts

Une position composée par Joachim Iglesias, un jeune compositeur français contemporain. Bien sûr, ça ne ressemble pas du tout à une partie, et c'est bien ça qui fait la difficulté de l'exercice.



Ta solution : 2 pts

Après n'avoir cherché que des mats en un coup dans tout ce numéro d'Echec & Mat junior, voici un énoncé complètement opposé et assez original : trouve ici le seul coup ... qui ne mate pas ! Et cette fois, vérifie bien que l'adversaire ne soit ... pas mat. Ce n'est pas si facile et surtout pas aussi bête que ça en a l'air.



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?

sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es une Dame de bronze. Pense à bien vérifier toutes les possibilités quand tu crois que l'adversaire est mat.

De 4 à 8 points : Tu es une Dame d'argent. Tu as déjà une très bonne vision tactique. Peut-être as-tu seulement oublié d'envisager quelques réponses de l'adversaire.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Dame d'or. Tu ne manqueras pas un mat en un coup dans tes parties et tu es prêt à marcher sur les pas d'Emilie Nègre.

Le PAT et le MATCH NUL

- Un camp est dit **lénique** :
- son Roi n'est pas attaqué et ne peut jouer une deuxième en échec;
 - il ne peut déclencher aucune autre prise.

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

Exemple :

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



Sur échecs, on peut faire « MATCH NUL »

Dans les cas suivants :

- Quand il y a PAT.
- Quand le matériel est insuffisant pour faire échec (ex : 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, déplacement de pion.

Le MAT

Voici une position de mat

Hé, les amis de la Fédération, que se passe-t-il ?

Mes amis, pourquoi s'appellent-ils ?

« Mat »

« Mat »

« Mat »

« Mat »

« Mat »

« Mat »

« Mat »

« Mat »

« Mat »

« Mat »



5 conseils pour bien débiter une partie

- Observer l'opposition et la roque.
- Le roi doit être en sécurité.
- Ne pas jouer une pièce sans la protéger.
- Toujours se garder une pièce.
- Ne pas laisser l'adversaire contrôler la Tour.
- Éviter de pousser les pions trop vite.
- Ne pas laisser l'adversaire contrôler la Tour.

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... Texte d'actualité,

Tous les résultats détaillés des tournois

TELECHARGEZ... Échecs & mat junior, tirage mensuel des exercices pour tous niveaux

JOUER... Sur la mise en jeu. Des centaines de joueurs d'échecs junior

VISITEZ... la boutique, vente de livres, pendules, jeux et matériels divers



Les règles du jeu d'échecs

L'échiquier



La position initiale

- 64 cases composent l'échiquier
- 32 noirs et 32 blancs.
- 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, il joue en 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.
- Le Roi, il joue devant lui et ne recule jamais.
- Lors de son premier coup, il peut effectuer un double pas.
- Il capture les pièces adverses en diagonale.

Le Cavalier

- Il se déplace de trois cases en forme de L.
- Il change de couleur lors de sa capture de pion.
- 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'est que sur les diagonales de sa couleur qui l'occupe.

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 sauter une case entre lui et la Tour.
- Il y a « ÉCHEC AU ROI ».
- Quand le Roi est menacé par une pièce adverse, il est « échec et mat » et ne peut se soustraire à cette menace.

La Dame

- Elle se déplace le plus longtemps, elle cumule le déplacement de la Tour (horizontalement et verticalement) et du Fou (diagonales).

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.

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 : echecmatjunior@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 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. 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.