

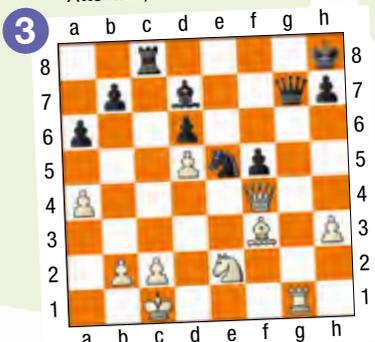
Essaie de jouer aussi bien que Loïc Travadon, le champion de France minime.

Bois-Colombes Chess Master 2017 face à Arthur Pham (2063).
Les Blancs matent en deux coups.



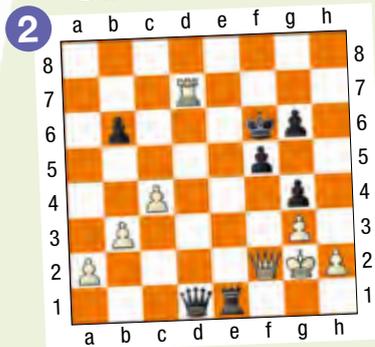
Ta solution :

Championnat de France 2017 face à Pierre-Basile Coiffait (2193).
Les Noirs jouent et gagnent du matériel.
Attention, la Dame est attaquée.



Ta solution :

Open d'Avoine 2017 face à Sullian Seite (1886). Trait aux Noirs.
Encore un mat en deux coups.



Ta solution :

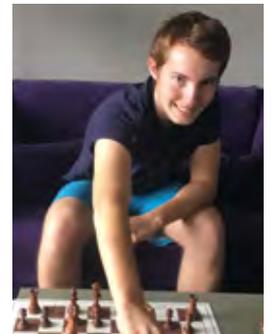
Festival de Marseille 2016 face à Leon Piasetski (2327). Trait aux Blancs.
L'immédiate 1. ♖f6+ gagnerait certes la qualité. Mais il y a mieux.



Ta solution :

Loïc Travadon a tout bon !

3^e, 2^e, 1^{er}. Une progression qu'on peut qualifier de parfaitement linéaire. C'est celle de Loïc Travadon aux trois derniers championnats de France des jeunes. Médaille de bronze à Gonfreville en 2016 chez les benjamins, médaille d'argent l'année suivante à Belfort, et médaille d'or cette année à Agen en minimes. Si on rajoute une 7^e place à Montbéliard et une 9^e à Pau pour ses deux autres participations, on constatera que le nouveau champion de France a toujours terminé dans le Top 10.



Loïc avait découvert les Échecs au CE2 dans son école de Bois-Colombes alors que chez lui personne n'y jouait. Très vite, il accroche avec le jeu et rejoint le club de Bois-Colombes, une des meilleures pépinières de jeunes joueurs d'Échecs de l'Hexagone. Après avoir joué six saisons en Top jeunes, le champion de France minimes a fait ses premiers pas cette année en Top 12 adultes. Bois-Colombes présentait d'ailleurs la particularité d'être la seule équipe comprenant trois joueurs entièrement formés au club, puisque, outre Loïc, figuraient également Samy Shoker et Thomas Dionisi, deux anciens champions de France jeunes.

En janvier dernier, dans les colonnes du magazine Europe-Echecs, Loïc s'était fixé deux objectifs pour l'année à venir : devenir enfin champion de France après avoir terminé à deux reprises sur le podium, et décrocher une première norme de MI. Le premier objectif a été atteint et le second a bien failli l'être également en juillet lors de l'open d'Avoine où Loïc a terminé vaincu avec 7/9 et une performance à plus de 2400 Elo. Malheureusement, il manquait quelques points à la moyenne

Elo de ses adversaires titrés. Qu'à cela ne tienne, il reste encore quatre mois à Loïc pour réaliser son 2^e objectif. Avec notamment au programme le championnat du monde des moins de 16 ans en octobre en Grèce.

partie commentée p.2
Marovic, Drazen • Tsagan, T

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 deux des positions de Loïc Travadon, le champion de France minime, tu as pu voir une combinaison faisant intervenir le mécanisme de la fourchette, une des combinaisons les plus classiques de la tactique échiquienne, qui consiste à attaquer deux pièces en même temps.

À tous les niveaux, le thème de la fourchette est très fréquent, tout particulièrement lorsqu'elle est administrée par le Cavalier dont c'est la redoutable spécialité.

Cette partie en est un remarquable exemple. Remarquable, à la fois par son côté esthétique, mais aussi parce que le futur Grand-Maître croate Marovic, auteur par la suite de nombreux ouvrages échiquiens, parvient à placer deux fois le même motif combinatoire dans la même partie.



Marovic, Drazen • Tsagan, T Championnat du monde universitaire, 1964



1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♙g5 ♙e7
5.e3 0-0 6.♖c1 ♗bd7 7.♗f3 c6 8.♙d3 dxc4
9.♙xc4 ♗d5

La variante dite Orthodoxe du Gambit-Dame. Les Noirs, qui ont une position resserrée, recherchent tout naturellement les échanges. Cette ouverture avait été au coeur du match Alekhine-Capablanca pour le titre mondial en 1927. Le Cubain, avec les Noirs, avait prouvé la solidité de la variante : les huit parties disputées avec cette ouverture se sont toutes conclues par la nulle.

10.♙xe7 ♗xe7 11.0-0 ♗xc3 12.♙xc3 e5
13.♗c2 exd4

La théorie préfère aujourd'hui 13...e4. L'échange en d4 ouvre trop le jeu en faveur des Blancs.

14.exd4 ♗f6 15.♙e1 ♗d6 16.♗g5!

Un coup d'attaque très dangereux.

16...♙g4

Dans une partie Alekhine-Carlsson, les Noirs jouèrent 16...h6?? et les Blancs l'emportèrent immédiatement après 17.♗xf7 ♙xf7 18.♗g6! ♗f8 19.♙f3 ♗d5 20.♙xf7 ♗xf7 21.♙e8+.

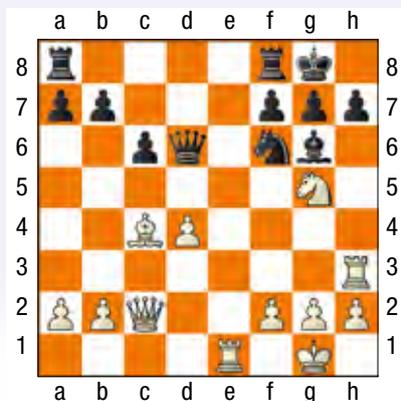
La prise du pion d4 n'était pas meilleure. Après 16...♗xd4 17.♙f3, les Blancs ont une très forte initiative en raison de la menace de prise en f6, suivie du mat en h7.

17.♙g3 ♙h5 18.♙h3

Avec la menace 19.♙xh5!, et 19...♗xh5 ne serait pas possible à cause de 20.♗xh7#

18...♙g6??

Les Noirs ramènent tout naturellement leur Fou sur la diagonale b1-h7. Mais une très désagréable surprise les attend. Il fallait intercaler le coup intermédiaire 18...♗b4 avant de jouer 19...♙g6, et la combinaison de la partie n'aurait plus été possible (car la Dame ne se serait plus trouvée sous le feu d'une possible fourchette de Cavalier).



19.♗xg6!!

Un spectaculaire sacrifice de Dame pour ouvrir la colonne h à la Tour.

19...hxcg6 20.♙xf7+ ♙xf7 21.♙h8+!

Sacrifice d'attraction, maintenant. Les Noirs sont obligés de l'accepter.

21...♗xh8 22.♗xf7+

La fourchette royale du Cavalier ! Les Blancs récupèrent tout le matériel sacrifié avec un pion de plus.

22...♗h7 23.♗xd6 ♙d8 24.♙e6

La partie est maintenant rentrée dans une nouvelle phase. Celui de l'exploitation de l'avantage matériel. La tâche des Blancs n'est pas si aisée, car le pion d4 est faible.

24...♗d5 25.♗f7 ♙f8 26.♗g5+ ♗h6 27.♗f3 ♙f4 28.h4!

Avec des idées de mat en h8 après un éventuel ♙e8.

28...♙f8 29.♗e5 ♗f4 30.♙d6 ♗h7 31.f3 ♙e8
32.g3 ♗e2+ 33.♗f2 ♗xd4 34.f4

Les Noirs ont récupéré leur pion et rétabli l'équilibre matériel. Mais les Blancs conservent un gros avantage en raison de leurs pièces plus actives et de leur meilleure structure de pions.

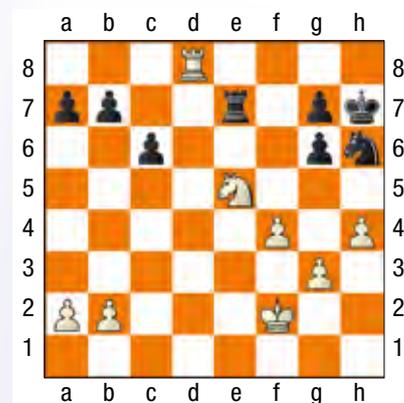
34...♗f5 35.♙d7

Le pion g6 n'était pas prenable : 35.♙xcg6?? ♙xe5!

35...♙e7 36.♙d8

La Tour noire a été contrainte d'abandonner la 8^e rangée. Les Noirs doivent veiller constamment à un échec du Cavalier en g5 suivi du mat en h8.

36...♗h6



37.♙h8+!

Bis repetita placent ! (Il n'y a pas de mal à abuser des bonnes choses). La 2^e Tour blanche se sacrifie sur la même case que sa collègue pour réaliser le même motif combinatoire.

37...♗xh8 38.♗xcg6+

Encore la fourchette du Cavalier qui permet de récupérer le matériel sacrifié et de gagner un pion.

38...♗g8 39.♗xe7+

Avec à nouveau un pion de plus pour les Blancs. L'exploitation est cette fois relativement simple en raison de la majorité de pions sur l'aile-Roi.

39...♗f7 40.♗c8 ♗e6 41.♗f3 a5 42.♗b6 g6
43.g4 ♗f7 44.♗c4 a4 45.♗e4 ♗h6 46.♗e5
c5 47.g5 ♗f5 48.♗xcg6 ♗d6+ 49.♗f3 ♗c4
50.h5 ♗d2+ 51.♗e2 1-0

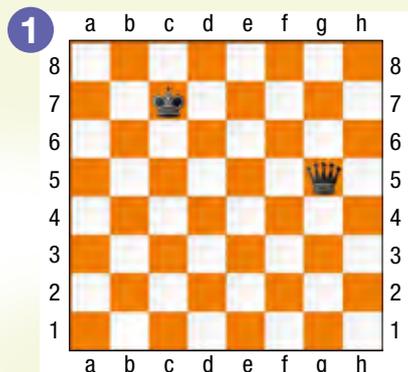
niveau

1



Parcours du Pion

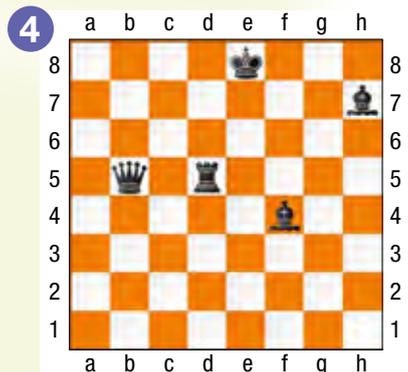
Place un Cavalier blanc sur l'échiquier, de manière à attaquer le Roi et la Dame noirs.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

On passe maintenant à la triple fourchette. Place un Cavalier sur une case d'où il attaquera trois pièces noires, sans être lui-même attaqué, bien sûr.



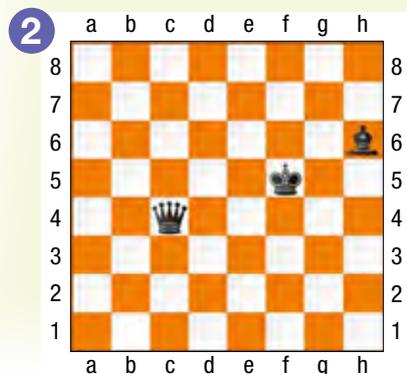
Ta solution : 2 pts

Comme tu le sais déjà (notamment si tu as lu la partie commentée), une fourchette est une attaque double (ou triple, voire même plus) exécutée par une seule pièce.

Toutes les pièces peuvent effectuer des fourchettes, mais dans ce numéro d'Echec & Mat junior, nous nous intéresserons exclusivement à la fourchette du Cavalier, qui est tout particulièrement redoutable dans cet exercice, notamment en raison de son aptitude à passer au-dessus des barricades.

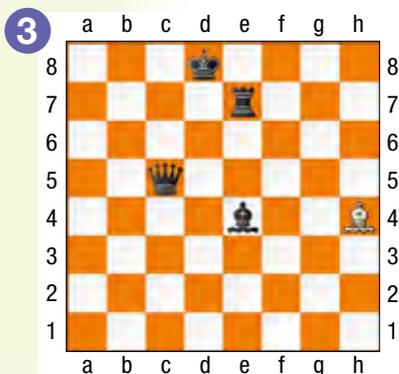
Voici une petite mise en jambes assez facile pour commencer.

Comme dans l'exercice précédent, place un Cavalier blanc de manière à réaliser une fourchette royale, mais, attention, sans qu'il ne soit lui-même attaqué.



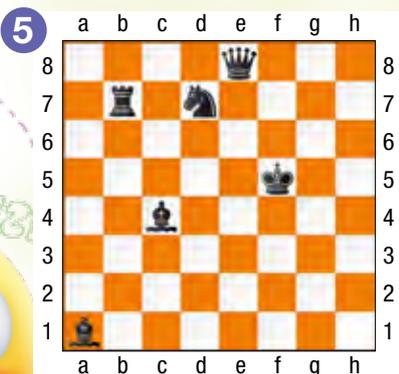
Ta solution : 2 pts

Même question que dans l'exercice précédent. Mais là encore, le Cavalier ne doit pas se faire prendre.



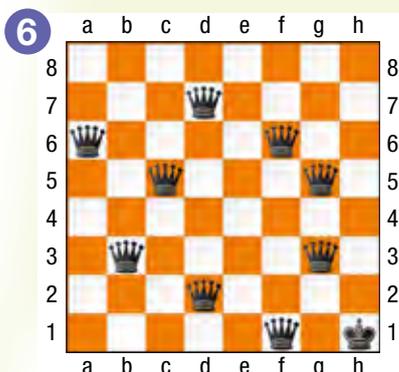
Ta solution : 2 pts

Après la triple, la quadruple ! Il faut cette fois menacer quatre pièces noires en même temps.



Ta solution : 2 pts

Et pour finir, 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



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

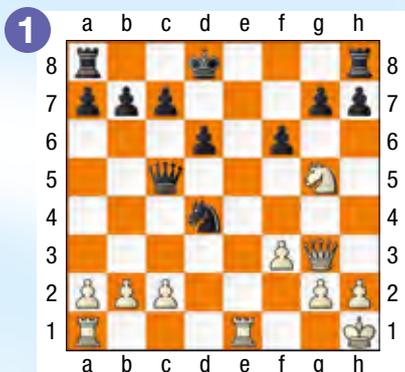
Moins de 4 points : Tu es un pion de bronze. Ton entraîneur doit te réexpliquer ce qu'est une fourchette.

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.

Parcours du Cavalier

Le Cavalier blanc est dans les parages, et le Roi, la Dame et la Tour noirs sont à sa portée. Il faut seulement ne pas se tromper de case.



Ta solution : 2 pts

Tout semble à l'abri d'une fourchette dans le camp noir. Et pourtant...



Ta solution : 2 pts

Tu as les Blancs et il faut à nouveau réaliser des fourchettes de Cavalier en un coup (sans se faire prendre le Cavalier, bien sûr !). Mais cette fois, il y a un peu plus de pièces sur l'échiquier, et donc plus de risques de se faire manger le Cavalier.

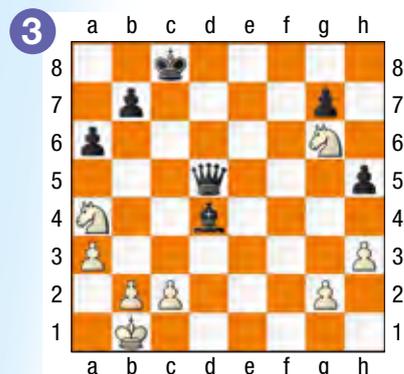
Tu peux te contenter d'indiquer par une flèche le coup que tu jouerais si tu ne sais pas coder.

Musique et paroles identiques à celles du diagramme précédent.



Ta solution : 2 pts

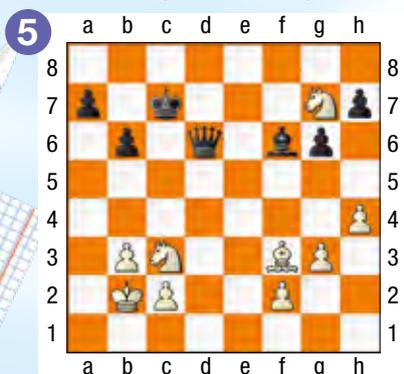
Les deux Cavaliers rôdent, mais un seul peut donner le coup de fourchette. Lequel ? Et sur quelle case ?



Ta solution : 2 pts

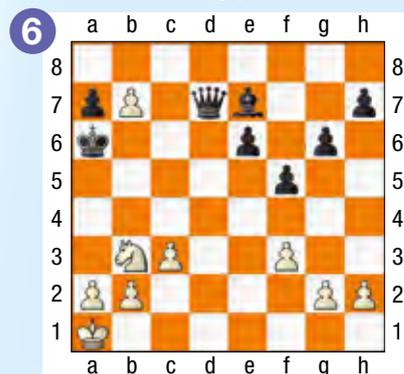
Solutions des exercices www.echecs.asso.fr

Attention à ne pas se précipiter. Tout ce qui brille n'est pas or.



Ta solution : 2 pts

Il suffit d'y penser...



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

Une partie Yates-Reti disputée à New-York en 1919. Trait aux Blancs. Aucune difficulté si tu as regardé la partie Marovic-Tsagan de la page 2.



Ta solution : 2 pts

Trait aux Blancs. L'ancien champion du monde, Mikhaïl Tal, qu'on surnommait le Magicien de Riga, dans ses œuvres.



Ta solution : 2 pts

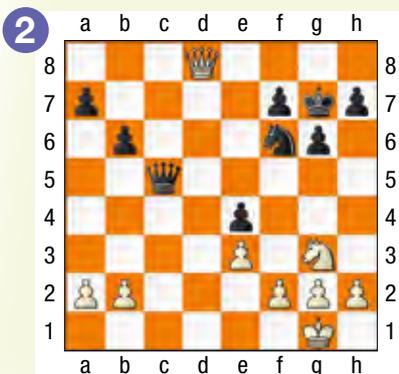


Une fourchette ne se produira pas toujours par hasard dans une partie. Bien souvent, il faudra la préparer et attirer le Roi ou la Dame adverse sur une case où on pourra lui administrer la fourchette.

C'est le cas dans les positions suivantes, qui sont toutes issues de parties de très forts joueurs.

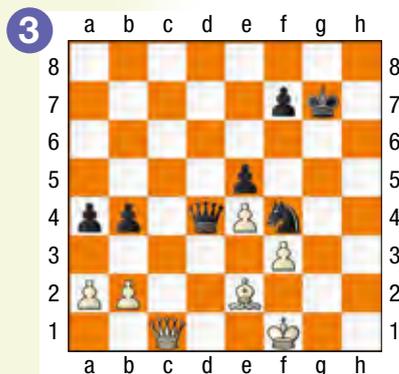
Attention, ce ne sont plus des combinaisons en un coup, et il faut désormais compter avec la meilleure réponse de l'adversaire.

Trait aux Blancs.
Essaie de jouer aussi bien que Max Euwe, un ancien champion du monde.



Ta solution : 2 pts

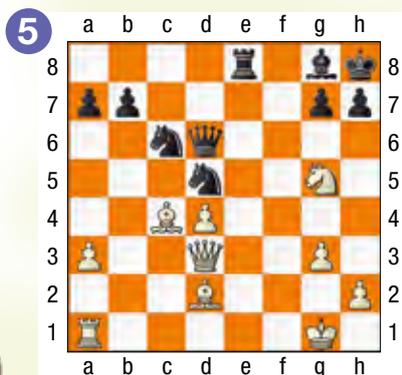
Une partie Tolush-Simagin disputée à Moscou en 1952. Trait aux Noirs. Comment exploiter la position menaçante du Cavalier ?



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices www.echecs.asso.fr

Alexeï Shirov, avec les Blancs, face au Grand-Maître français Olivier Renet. La case f7 est défendue. Comment procéder ?



Ta solution : 2 pts

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

Quel est ton niveau ?

sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es un Fou de bronze. Il faut travailler la tactique pour ne pas laisser passer les combinaisons quand elles se présenteront dans une partie.

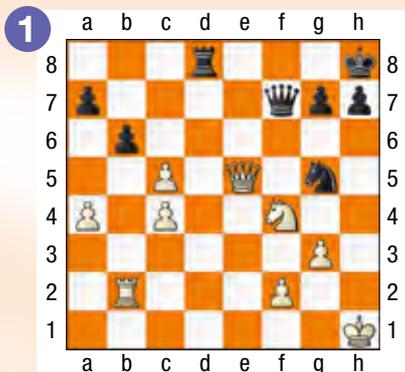
De 4 à 8 points : Tu es un Fou d'argent. Tu as déjà une bonne vision tactique. C'est bien. Il faut continuer de t'entraîner.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un Fou d'or. Ton coup d'œil tactique est déjà aiguisé et tu as visiblement assimilé le mécanisme de la fourchette. Tu peux passer au parcours de la Tour où les exercices vont être un peu plus difficiles.



Parcours de la Tour

Une partie Przepiorka-Ahues disputée à Kecskemet en 1927. Trait aux Noirs. Comment attirer le Roi blanc à distance de Cavalier ?



Ta solution : 2 pts

On retrouve le MI Leon Piasetski qui avait été victime d'une fourchette face à Loïc Travadon (diagramme 4 de la page 1). 25 ans plus tôt, il en avait déjà subi une de la part du Grand-Maître Vaganian. Trait aux Blancs.



Ta solution : 2 pts



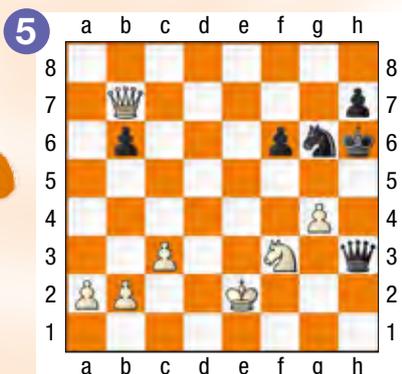
Une célèbre partie disputée en 1966 entre le champion du monde de l'époque, Tigran Petrosian, et celui qui allait lui succéder, Boris Spassky. Trait aux Blancs. À nouveau le motif de la partie Marovic-Tsagan de la page 2.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

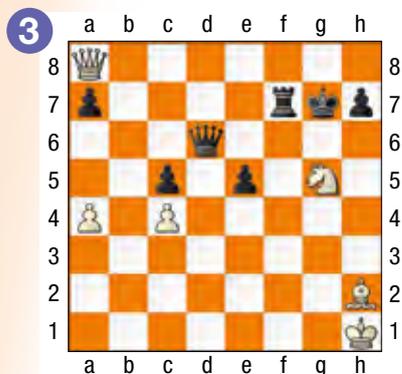
Une partie Maroczy-Rubinstein, deux des meilleurs joueurs du début du siècle dernier. Trait aux Blancs.



Ta solution : 2 pts

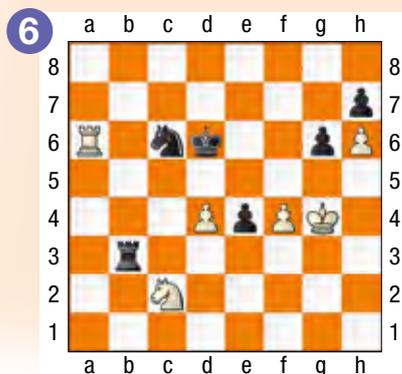
On poursuit avec le thème de la fourchette et des positions issues de parties de grands champions. Les positions ne sont guère plus difficiles que celles du parcours du Fou. Attention, à chaque fois, de bien prévoir la meilleure réponse de l'adversaire.

Dix ans avant la partie contre Spassky, Petrosian avait déjà un joli coup de fourchette. Il est opposé ici, avec les Blancs, à Vladimir Simagine. Attention, 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

Une partie récente entre deux très forts Grands-Maîtres actuels, Anish Giri et Georg Meier. Trait aux Blancs. Comment prendre en fourchette le Roi et la Tour noirs ?



Ta solution : 2 pts

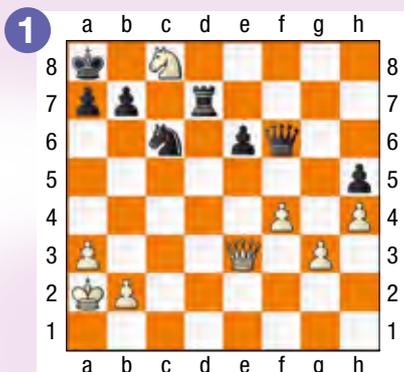
Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

- Moins de 4 points :** Tu es une Tour de bronze. Tu as visiblement encore un peu de mal dès que les positions se compliquent. Il faut continuer de t'entraîner avec des combinaisons élémentaires.
- De 4 à 8 points :** Tu es une Tour d'argent. Tu es capable de trouver des combinaisons 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. Tu peux passer au parcours de la Dame, où là, les combinaisons vont être plus difficiles.



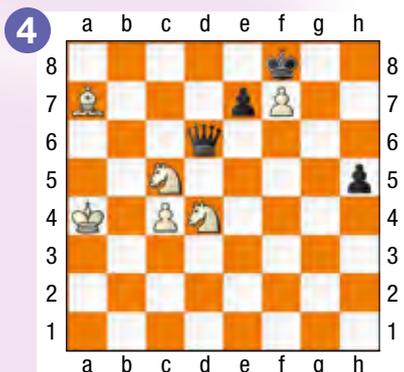
Parcours de la Dame

Une étude de Julius Mendheim, composée en 1832. Trait aux Blancs.
Un sacré coup de fourchette.



Ta solution : 2 pts

Une étude de Sobolievksy. Cette fois, c'est le Fou blanc qui harcèle la Dame noire, et les deux Cavaliers vont se charger de l'hallali.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es une Dame de bronze. Ne te décourage pas. Ces études n'étaient pas faciles.

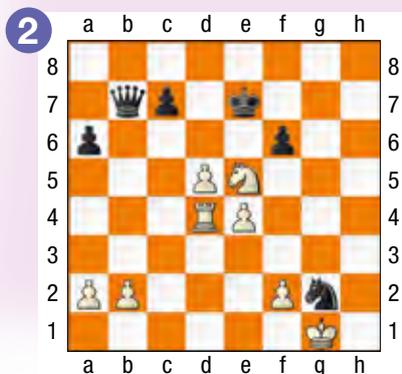
De 4 à 8 points : Tu es une Dame d'argent. Tu sais résoudre des études et tu as forcément déjà un très bon niveau tactique.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Dame d'or. Tu as un très bon coup de fourchette, et tu es prêt à marcher sur les traces de Loïc Travadon, le champion de France minime.

Les choses vont maintenant se compliquer. Toutes les positions de ce parcours de la Dame sont issues d'études. Au lieu de provenir d'une partie réelle, une étude a été spécialement inventée par un compositeur. La solution, unique, est toujours très élégante, mais également bien souvent difficile à trouver.

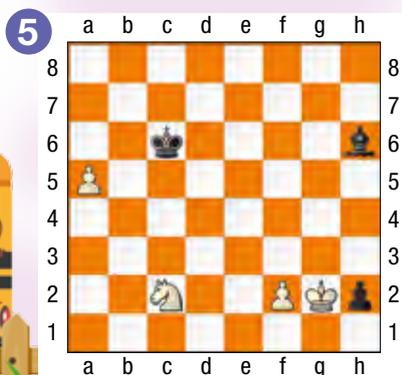
Les Blancs sont au trait dans toutes les positions, et bien évidemment, toutes les études de ce parcours de la Dame sont basées sur le thème de la fourchette qui a inspiré de très nombreux compositeurs.

Une étude de Troitzky, un des plus grands compositeurs. Les Blancs vont sacrifier six fois d'affilée leur Tour pour harceler la Dame noire avant de finalement la capturer.



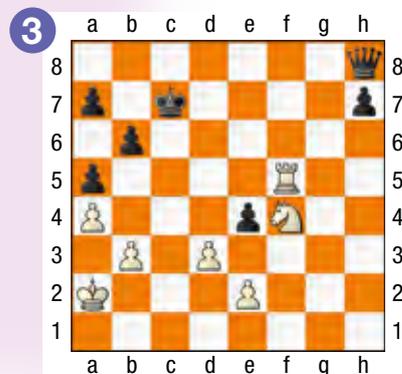
Ta solution : 2 pts

Une célèbre étude de Richard Reti, composée en 1922, qui est considérée comme l'Immortelle du Zugzwang. Elle pourrait bien être également celle de la fourchette. Un exemple grandiose de la domination d'un Fou par un Cavalier.



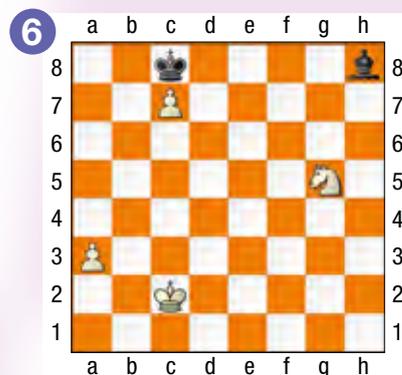
Ta solution : 2 pts

Encore une étude de Troitzky. Le même thème que celui de la précédente, mais en un peu plus compliqué. Attention à bien calculer toutes les variantes.



Ta solution : 2 pts

Une étude du Français Henri Rinck, qui est considéré comme le fondateur, avec Troitzky, de l'étude d'Échecs moderne. Facile, si on a compris l'idée de l'étude de Reti.



Ta solution : 2 pts

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 blanc en D8 est attaqué par le Fou blanc en g3.
- Les Noirs ne peuvent capturer le Fou.
- Les Noirs ne peuvent interposer aucune pièce sur la diagonale de ce Fou blanc à l'aide de l'échec.
- Le Roi noir ne peut se soustraire à l'échec : les cases a8 et f7 sont contrôlées par le Fou blanc g3 et la case e8 par le Cavalier e7.
- Le Roi noir est échec et mat, les blancs ont gagné !



5 conseils pour bien débuter une partie

- Occupez-vous d'abord à distance le centre de l'échiquier avec des pions (Cavaliers ou Fou) ne préférez pas les noirs.
- Ne bougez pas tout de suite les pions de base.
- Développez les pièces le plus rapidement.
- Attaquez le plus tôt possible et défendez-vous le Roi à l'aide et recouvrez les Tours.
- Évitez de jouer plusieurs fois le même pion ou la même pièce, cela déstabilise 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 ...

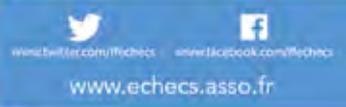
Tous les renseignements sur www.echecs.asso.fr

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.



Les règles du jeu d'échecs

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 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 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 possède.



La Dame

- C'est la pièce la plus puissante, elle cumule le déplacement de la Tour (horizontalement) et verticalement) ou 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 : 11.000 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.