

Essaie de jouer aussi bien que Margaux Moracchini, la championne de France benjamine.

Open d'Issy-les-Moulineaux (2018) face à Jean-Marie Molina. Les Blancs jouent et matent. Démolition en règle.



Ta solution :

Open du Club 608 (2016) face à Marian Rouze. Trait aux Blancs. Court-circuit !



Ta solution :

Open du Club 608 (2017) face à Daniel Austruy. Les Blancs gagnent du matériel ... ou matent.



Ta solution :

Open de Bois-Colombes 2013 face à Gérard Guyard. Trait aux Noirs. Comment profiter du très fort Cavalier en e3 ?



Ta solution :

partie commentée p.2

Petrosian Tigran • Simagin 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

La Reine Margaux

La légende prétend que les bébés naissent dans les choux ou dans les roses. Mais certains pourraient voir le jour également sur un échiquier. Ça aurait assurément pu être le cas de Margaux Moracchini. Un papa maître de la Fédération Internationale et directeur d'une école d'Échecs. À trois ans, tout naturellement, il lui montre la marche des pièces. Mais la fillette n'accroche pas spécialement et ne souhaite pas faire de compétition. Le délice surviendra cinq années plus tard, d'une manière assez inattendue.



« J'avais été un peu jalouse de voir que mon père consacrait beaucoup de temps à une de ses élèves qui avait mon âge », se souvient Margaux. « J'ai décidé alors de m'y mettre à fond moi aussi ».

Du coup, Margaux s'inscrit au club de Rosny dans lequel son père intervenait. Celui-ci décide alors de confier la progression de sa fille au MI Mahfoud Boudiba. « Être papa et entraîneur unique, ce n'est pas évident », confie-t-il avec le sourire. S'ensuit une complicité sans faille durant plusieurs années. « Mahfoud me disait toujours que Margaux avait du potentiel », poursuit le papa de Margaux. Cruel destin, Mahfoud Boudiba décède quelques mois avant le championnat de France des jeunes d'Agen et ne verra pas son élève monter sur la plus haute marche du podium chez les benjamines. Le titre de Margaux lui est dédié et la championne de France brandit, sur le podium, une pancarte pour le remercier. « C'est le plus beau des hommages qu'on pouvait lui rendre », confie le papa.

Même si elle n'envisage pas de faire carrière dans les échecs, Margaux, qui a rejoint aujourd'hui le club de Créteil pour participer à l'aventure du Top jeunes, souhaite continuer de progresser. « Mon rêve serait un jour d'obtenir le titre de Maître. Et pourquoi pas atteindre le niveau de mon papa. À force de regarder ses vidéos, ça pourrait arriver. » Encore un bel hommage.



Dans au moins deux des positions de Margaux Moracchini, nous avons été en présence d'un sacrifice d'attraction, un thème fréquent dans la tactique échiquienne. Comme son nom l'indique, il consiste à attirer une pièce adverse, généralement le Roi, sur une case où on pourra lui asséner un coup souvent fatal.

La combinaison finale de cette partie, disputée entre Petrosian et Simagin, en est un célèbre exemple.

Tigran Petrosian fut champion du monde de 1963 à 1969. Joueur ultrasolide, il était réputé pour le faible nombre de ses défaites. Il était surnommé le Boa constrictor, tellement il étouffait ses adversaires par de longues manœuvres positionnelles. Dans cette partie, il montre qu'il pouvait également être un brillant tacticien.



Petrosian Tigran • Simagin Vladimir Moscou 1956



1. ♖f3 ♜f6 2. c4 c6 3. ♜c3 d6 4. d4 g6
5. e4 ♙g7 6. ♙e2 0-0

La partie a transposé dans une défense Est-Indienne.

7. 0-0 ♙g4 8. ♙e3 ♜bd7 9. ♜d2 ♙xe2
10. ♙xe2 e5 11. d5 c5 12. ♙ab1

Maintenant que le centre est fermé, les plans sont clairs pour les deux camps. Les Blancs doivent essayer de jouer b4 et les Noirs f5.

12... ♜e8 13. f3 f5 14. b4 cxb4 15. ♙xb4
b6 16. a4 ♙f6

Le bon coup selon Petrosian. Les Noirs veulent se débarrasser de leur Fou de cases noires avant de fermer éventuellement la position par f4.

17. ♜h1 ♙g5 18. ♙g1 ♜c7 19. ♙bb1
♜a6 20. ♜b3 ♜dc5 21. ♜xc5 bxc5
22. exf5 gxf5 23. g4!

Un coup destiné à conquérir la case e4 pour le Cavalier.

23... fxcg4 24. ♜e4

Le Cavalier a obtenu une magnifique case forte au centre.

24... ♙f4

Après 24... gxf3 25. ♙xf3, les Blancs auraient eu de très bonnes compensations pour le pion.

25. ♙b7 ♜c7

Pour ramener le Cavalier en e8 et couvrir ainsi le point le plus sensible de la position, à savoir le pion d6.

26. fxcg4 ♜e8 27. g5 ♙c8 28. ♙e7 ♙h3

L'activation de la Dame représente la meilleure chance pour les Noirs (Petrosian).

29. ♙f3 ♙g4 30. ♙d3?

30. ♜f6+! était plus fort. Après 30... ♜xf6 31. gxf6, les Noirs ne pouvaient pas prendre le pion f6 : 31... ♙xf6? 32. ♙g3! et la Dame noire est perdue.

30... ♙xh2 31. ♙xf8+ ♜xf8 32. ♙xe8+ ♙xe8 33. ♙xh2 ♙e7?

Après 33... ♙f5! 34. ♜xc5 ♙xd3 35. ♜xd3 ♙b8, la position restait égale. La Tour noire est suffisamment active pour lutter contre les deux pièces mineures blanches.

34. ♜xd6 ♙xg5 35. ♙f1+ ♜g8 36. ♜e4 ♙h4 37. ♙e2 ♙g7 38. d6 ♙h6 39. ♙d1? 39. ♙f1! donnait un avantage décisif aux Blancs (voir la suite de la partie).

39... ♙h4?

39... ♙h3! offrait de bonnes chances aux Noirs de tenir la position.

40. ♙e2 ♙h6? 41. ♙f1!

Petrosian ne laisse pas passer une 2^{ème} fois sa chance.

41... ♙f7 42. ♙g2+ ♜f8

42... ♙g7 43. d7! ♙b6 44. ♜f6+! ♙xf6

45. ♙a8+, et le pion d arrive à promotion.

43. ♜g5 ♙xd6 44. ♙a8+ ♜g7

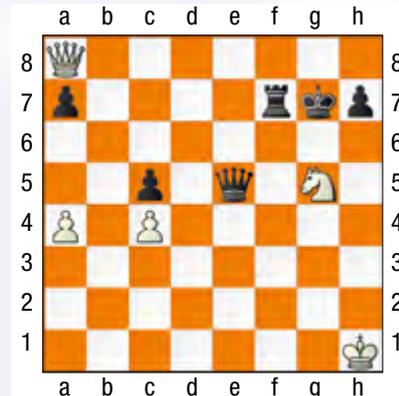
45. ♙xe5+!

Une attraction pour commencer.

45. ♜xf7 était bien moins fort à cause de 45... ♙d1+ et les Noirs vont avoir plein d'échecs.

Le coup de la partie ♙h8+ n'était pas efficace tout de suite, car le Roi pouvait aller en g6.

45... ♙xe5



46. ♙h8+!!

Nouvelle attraction...

46... ♜xh8

Le Roi noir ne pouvait évidemment plus aller en g6 à cause de l'enfilade de la Dame noire.

47. ♜xf7+

et fourchette royale pour finir. Le triomphe du Cavalier blanc qui capture une Tour et une Dame à la suite.

Dix ans après cette partie contre Simagin, Petrosian a réalisé une combinaison similaire contre Boris Spassky à l'occasion du championnat du monde.

Petrosian, Tigran • Spassky, Boris Championnat du monde 1966, Moscou

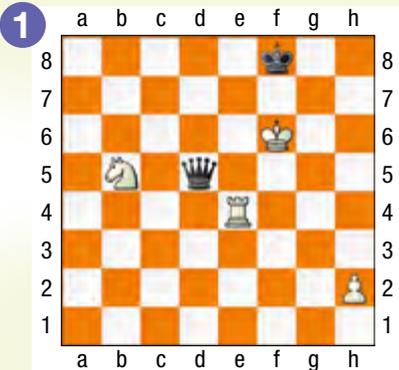


30. ♙h8+!! 1-0

À nouveau un spectaculaire sacrifice de Dame qui attire le Roi noir sur une case où il sera victime d'une fourchette royale. Prendre la qualité était bien sûr beaucoup moins fort. Après 30. ♙h8+!! ♜xh8 31. ♜xf7+ ♜g7 32. ♜xg5, les Blancs restent avec un Cavalier de plus. Tout comme dans la partie contre Simagin, nous avons ici un Cavalier qui capture à la suite une Tour et une Dame.

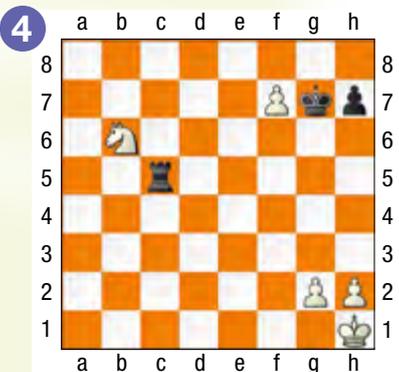


Comment attirer le monarque noir sur une case où le Cavalier pourra infliger une fourchette royale?



Ta solution : 2 pts

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



Ta solution : 2 pts

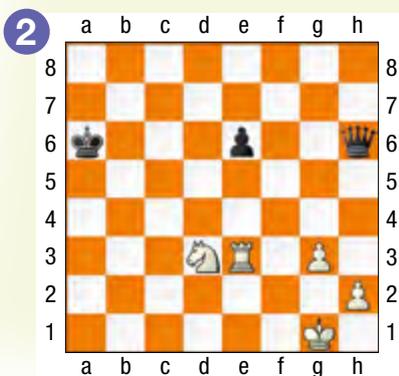
Comme nous l'avons vu dans la partie Petrosian-Simagin, le thème central de ce numéro d'Echec & Mat Junior sera le sacrifice d'attraction.

Pour commencer, voici 6 positions où les Blancs réalisent précisément une attraction. Attention, il ne s'agit pas de mater. Il faut attirer une pièce noire (souvent le Roi) sur une case où elle sera victime d'une combinaison (souvent une fourchette) qui permettra de gagner du matériel et d'obtenir un avantage décisif.

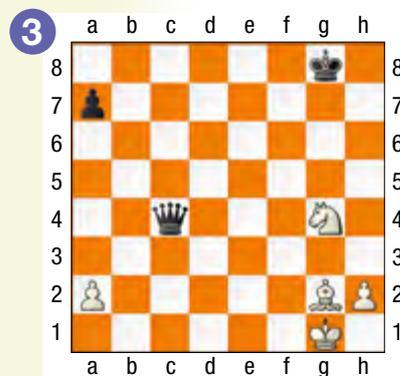
Il faut bien évidemment prévoir le coup de l'adversaire qui est généralement forcé.

Toujours la même problématique. Cette fois, il n'y a plus de Tour. Mais le Cavalier est encore là pour asséner la fourchette fatale.

Même question que dans l'exercice précédent.



Ta solution : 2 pts

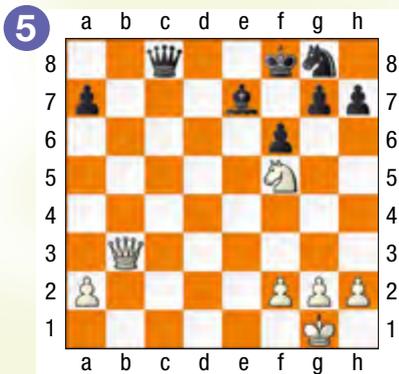


Ta solution : 2 pts

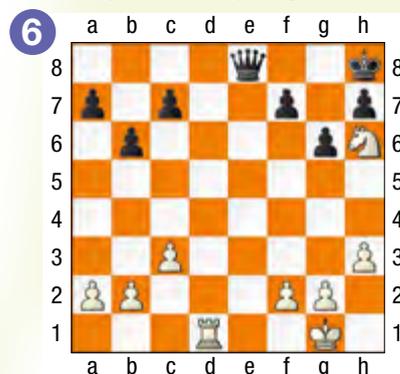
Solutions des exercices

www.echecs.asso.fr

Un peu plus de pièces, mais pas plus difficile si on a compris le principe.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es un pion de bronze. Demande à ton entraîneur de te réexpliquer ce qu'est l'attraction.

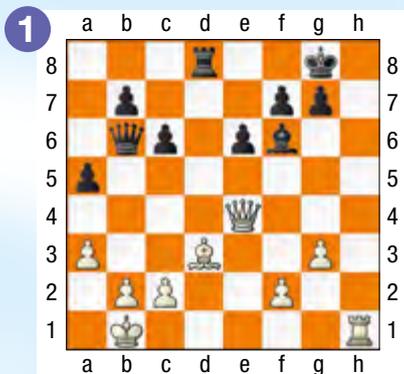
De 4 à 8 points : C'est un bon début. Tu arrives déjà à réaliser de jolies petites attractions.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un pion d'or. Tu as visiblement compris ce qu'était un sacrifice d'attraction. Tu peux passer au parcours du Cavalier.



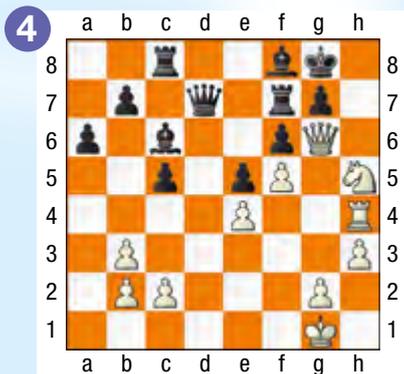
Parcours du Cavalier

L'échec immédiat de la Dame en h7 ne donnerait rien car le Roi se sauverait par f8. Il faut donc trouver mieux.



Ta solution : 2 pts

Même scénario que dans l'exercice précédent. Mais un Cavalier a remplacé le Fou sur la colonne h.



Ta solution : 2 pts

Dans toutes les positions de ce parcours du Cavalier, les Blancs matent en deux coups grâce à un sacrifice d'attraction. Les positions ne sont pas particulièrement difficiles, car le principe est toujours le même : on attire le Roi noir sur une case où on pourra ensuite le mater en un coup.

Musique et paroles (presque) identiques à celles de l'exercice précédent. Mais de l'autre côté.



Ta solution : 2 pts

Les Noirs ont une Tour de plus et des menaces. Les Blancs ne doivent pas traîner en route.

Comment exploiter la colonne h ?



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices www.echecs.asso.fr

Bruits de couloir... Il suffit de trouver la bonne entrée.



Ta solution : 2 pts

Comme dans l'exercice précédent, il faut trouver la bonne entrée du couloir. Attention, ce n'est pas forcément la même.



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es un Cavalier de bronze. Tu n'étais peut-être pas habitué à faire des mats en deux coups. Il faut t'entraîner avec des mats en un coup.

De 4 à 8 points : C'est pas mal. Tu es un Cavalier d'argent. Mais attention de bien vérifier quand tu penses que l'adversaire est mat.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un Cavalier d'or. Tu sais résoudre des mats en deux coups élémentaires. Tu peux passer au parcours du Fou où là, les mats en deux coups seront un peu moins faciles.

niveau

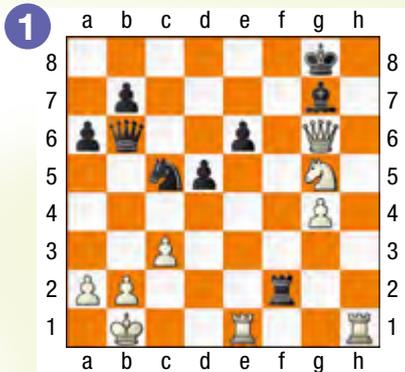
3



Parcours du Fou

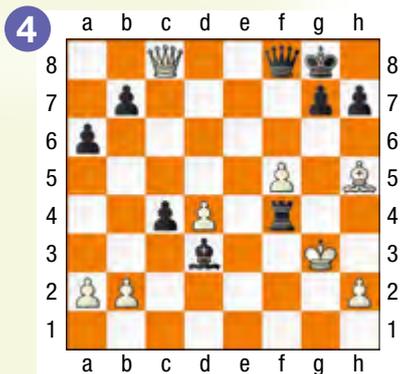
Une partie du Maître International malgache et ancien champion de France junior Fy Rakotomaharo, que nous avons étudiée dans un précédent numéro. Facile, si on a trouvé les positions du parcours du pion.

Encore des mats en deux coups avec les Blancs au trait. Mais attention, dans le parcours du Cavalier, le premier coup était (presque) à chaque fois le même. Ici, ça ne sera plus le cas. En plus de ça, les positions de ce parcours du Fou sont issues de parties réelles. Il y a donc plus de pièces, et peut-être plus de possibilités.

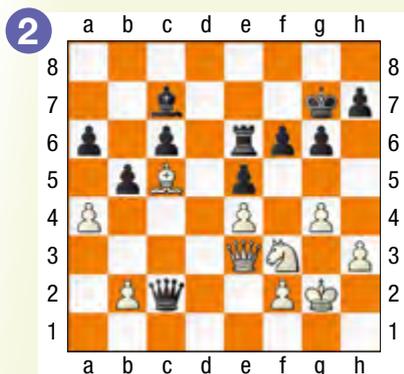


Ta solution : 2 pts

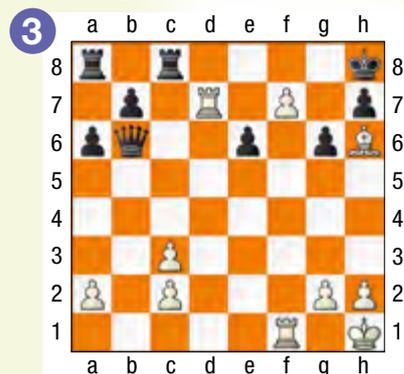
Attraction, pour finir par un joli mat des épaulettes.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts



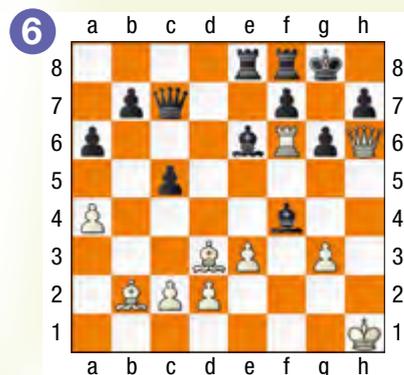
Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Il faut commencer par attirer le Roi noir sous le feu d'une terrible batterie.



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. Tu as encore un peu de mal avec des mats en deux coups issus de parties réelles. Il faut continuer de t'entraîner.

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

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un Fou d'or. Les mats en deux coups ne te posent visiblement pas de problèmes. Tu peux passer au parcours de la Tour.



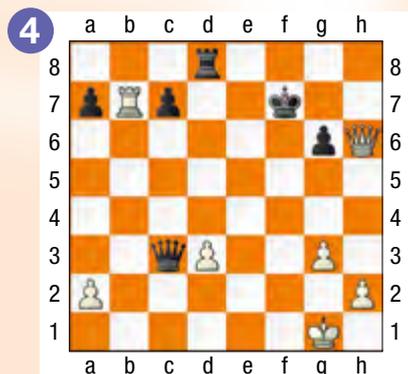
Parcours de la Tour

Comment exploiter la situation non protégée de la Dame noire en a5 ? La réponse passe par un sacrifice d'attraction et une attaque à la découverte.



Ta solution : 2 pts

Attraction et ... enfilade, cette fois.



Ta solution : 2 pts

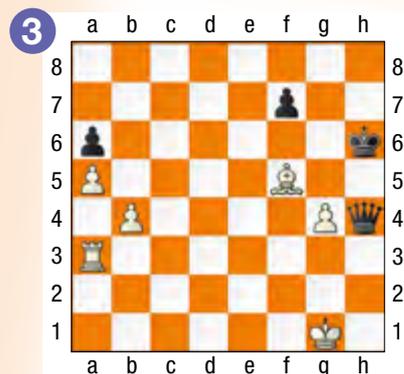
Tout comme dans le parcours du pion, il ne s'agit pas ici de mater, mais de gagner du matériel grâce à un sacrifice d'attraction. On attire une pièce importante (le Roi ou la Dame) sur une case où on pourra lui faire une combinaison et le tour est joué.

Attraction, clouage, attaque à la découverte... Le tout est de le faire dans le bon ordre.



Ta solution : 2 pts

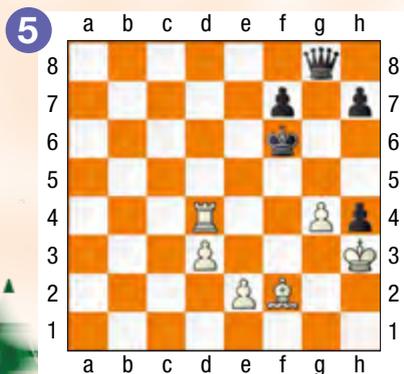
Exactement le même scénario que dans l'exercice précédent. Mais pas avec les mêmes pièces.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices www.echecs.asso.fr

Encore un scénario identique à celui de l'exercice précédent. Mais sous une forme différente, bien sûr.



Ta solution : 2 pts

Pour l'instant, la Dame noire est protégée par le Cavalier en f6. Pourrait-on éliminer ce défenseur sans que la Dame ait le temps de faire quoi que ce soit ?



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 encore un peu de mal avec les combinaisons issues de parties réelles. Il faut continuer de t'entraîner.

De 4 à 8 points : Tu es une Tour d'argent. Tu es capable de voir de jolies petites combinaisons.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Tour d'or. Les combinaisons simples en quelques coups ne te posent visiblement pas de problèmes. Tu peux passer au parcours de la Dame.



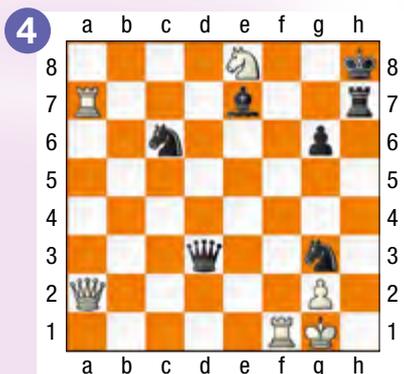
Parcours de la Dame

Si tu ne trouves pas par toi-même, tu peux aller jeter un coup d'œil sur le 3^e diagramme du parcours du Cavalier. Ça devrait te donner une idée.



Ta solution : 2 pts

Une étude de Philip Stamma composée en 1737. On conclut par un mat des Arabes.



Ta solution : 2 pts



Toujours le sacrifice d'attraction. À l'honneur cette fois dans des attaques de mat.

Les Blancs sont au trait et ils matent de manière forcée. Simplement, on ne précise pas le nombre de coups, tout comme dans une partie réelle. Les trois dernières 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.

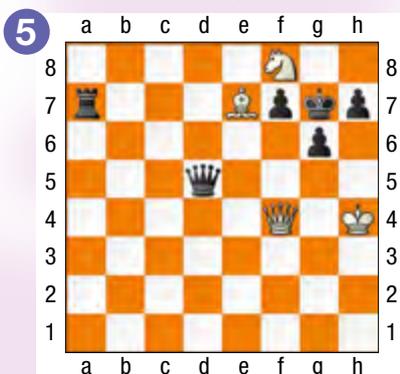
Le Roi noir s'est donné une petite issue de secours en h7. Est-ce suffisant ?



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

La fin d'une étude d'Ercole del Rio composée en 1750. Ici, tu peux t'inspirer du 2^{ème} exercice du parcours du Fou.



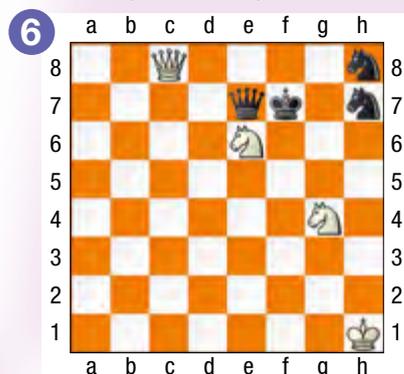
Ta solution : 2 pts

Il est clair que quelque chose va se passer sur la colonne a. Il suffit de trouver la bonne manière de procéder. Ça passera par un double sacrifice d'attraction.



Ta solution : 2 pts

Une étude de Pierre-Auguste d'Orville composée en 1842. Les Blancs matent en deux coups. Attention, le nombre de coups ne signifie parfois pas grand-chose. Ici, par exemple, ce n'est pas si facile.



Ta solution : 2 pts

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es une Dame de bronze. Ne te décourage pas. Certains de ces exercices étaient peut-être difficiles.

De 4 à 8 points : Tu es une Dame d'argent. Tu as déjà un bon niveau tactique.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Dame d'or. Tu as parfaitement assimilé le mécanisme de l'attraction et tu as une très bonne vision tactique. Tu es prêt(e) à marcher sur les traces de Margaux Moracchini.

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 g4.
- Les Noirs ne peuvent échanger de Fou.
- Les Noirs ne peuvent interposer aucune pièce sur la diagonale h8-h1. Fou pour le couvrir à l'échec.
- Le Roi noir ne peut se soustraire à l'échec : les cases e8 et e7 sont contrôlées par la Tour blanche a1, et la case e6 par le Cavalier e7.
- Le Roi noir est échec et mat, les blancs ont gagné !



5 conseils pour bien débuter une partie

- Occuper ou contrôler à distance le centre de l'échiquier avec des pièces (Fous et Fou de préférence) ou des pions.
- Ne pas bouger inutilement les pions de l'avant.
- Développer les pièces le plus rapidement.
- Rooker le plus tôt possible afin de mettre le Roi à l'abri et mobiliser les Tours.
- Éviter de jouer plusieurs fois la même pièce ou la même pièce dans l'attente d'une 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.

JOUÉZ... 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

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).



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 : 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 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.