

## Essaie de jouer aussi bien qu'Elouan Fardet, le champion de France benjamin.

Festival de Metz 2018 face à Daniel Rittié (1931). Le Roi noir s'est imprudemment aventuré en g6. La sanction est immédiate. Les Blancs matent.



Ta solution :

Coupe 2000 face à Mostefa Kara (1930). Trait aux Noirs. Un grand classique qu'il ne faut pas laisser passer dans une partie.



Ta solution :

Championnat de France des jeunes 2019 à Hyères face à Norman Van den Brande (1776). Trait aux Blancs. On ouvre tout !



Ta solution :

Metz 2019 face à Matthieu Martinet. Trait aux Blancs. On laisse passer !



Ta solution :

### partie commentée p.2

Nimzowitsch, Aaron • Alapin, Simon

### 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

## Elouan Fardet, tout schuss !

À quoi tient un titre de champion de France d'Échecs ? Parfois à des petits riens, quelques secondes à la pendule, une grosse gaffe de l'adversaire. Ou même tout simplement aux hasards de la vie. Il y a trois ans, rien ne prédestinait Elouan Fardet à remporter un titre national d'Échecs, ni même à « pousser du bois ». Personne ne jouait dans la famille, pas d'initiation à l'école et pas de club à moins de 20 km de son village mosellan. C'est lors d'une activité jeux de société à l'école qu'il remarque un jeu d'Échecs. Rentré à la maison, il demande à son papa, qui connaît la marche des pièces, de lui apprendre à jouer. Comme le garçonnet accroche, les parents lui achètent un livre au titre tout prédestiné : « Comment battre papa aux échecs ! ». L'objectif promis par le livre est vite atteint. L'étape suivante sera de pousser les portes d'un club. Ce sera celui de Metz-Fischer. Encore les hasards de la vie. « Nous rentrions du cinéma et c'était le seul club de Metz ouvert le dimanche », sourit la maman. Le jeune Messin se lance dans la compétition à 12 ans, un âge presque tardif pour un futur champion. Mais Elouan va mettre les bouchées doubles pour combler le retard. Il participe en 2018 à son premier championnat de Lorraine et termine à une modeste 13<sup>e</sup> place. Il retente sa chance cette année et gagne son ticket pour le championnat de France où il arrive sans objectif précis, sinon celui d'essayer de se qualifier d'office l'année prochaine. « Pour ne pas avoir à choisir entre le ski et les qualificatifs », glisse Elouan. À Hyères, il part avec le 10<sup>e</sup> Elo et est loin de figurer parmi les favoris. D'autant plus qu'il concède deux nulles aux 2<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> rondes face à des adversaires moins bien classés. Mais il termine en boulet de canon avec 5 victoires d'affilée qui lui permettent de monter en solitaire sur la plus haute marche du podium. Elouan se retrouve qualifié pour les championnats d'Europe en Slovaquie et du monde en Inde. Et également pour le championnat de France 2020 à Agen. Il pourra aller aux sports d'hiver.



Si tu as cherché (et trouvé !) les positions d'Elouan Fardet, tu as pu constater que deux d'entre elles faisaient appel au thème de l'ouverture des lignes. Tu sais déjà sans doute que, pour être actives, les pièces, excepté les Cavaliers, ont besoin de lignes ouvertes. Des colonnes et des rangées pour les Tours et des diagonales pour les Fous. Des joueurs n'hésitent parfois pas à sacrifier du matériel pour ouvrir des lignes. Tout particulièrement dans des situations d'attaque sur le Roi. Que celui-ci ait roqué, et encore plus s'il est au centre, le gain passera bien souvent par une colonne ou une diagonale ouverte.

Cette partie, disputée en Russie en 1914, en est un des exemples les plus célèbres. Le Roi noir est bloqué au centre, et les Blancs n'hésitent pas à sacrifier deux pièces pour ouvrir totalement les deux colonnes centrales d et e que les deux Tours vont pouvoir utiliser comme des autoroutes pour s'en prendre au Roi.

Le conducteur des Blancs, Aaron Nimzowitsch, était un des joueurs les plus forts du début du siècle dernier, même s'il n'a jamais réussi à devenir champion du monde. Grand théoricien, il est l'auteur d'un ouvrage, «*Mon Système*», qui fait partie des grands classiques de la littérature échiquéenne. Dans cette partie, il démontre qu'il était également un fort joueur d'attaque.



## Nimzowitsch, Aaron

### Alapin, Simon

Saint-Petersbourg, 1914



**1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♗f6 4.exd5 ♗xd5?**

Un coup douteux. Il fallait reprendre du pion, ce qui ouvrirait ainsi la diagonale du Fou c8 et donnait une position égale. Mais Alapin ne voulait probablement pas d'une position symétrique.

**5.♗f3 c5 6.♗xd5 ♖xd5**

À nouveau, 6...exd5 était meilleur pour libérer le Fou c8, même si les Noirs risquaient de se retrouver avec un pion isolé en d5 après un échange du pion d4 contre le pion c5.

**7.♕e3 cxd4 8.♗xd4 a6?!**

Pour empêcher à la fois le saut du Cavalier en b5 et l'échec du Fou f1. Mais ce coup est une sérieuse perte de temps.

Il fallait se développer par 8...♗c6, et 9.♗b5 n'était pas dangereux après 9...♖e5, suivi de ♕e7 et 0-0.

**9.♕e2!**

Les Blancs, qui ont une grande avance de développement, peuvent se permettre de sacrifier le pion g2.

**9...♖xg2?**

Les Noirs sont beaucoup trop gourmands. Ils n'ont aucune pièce développée et se permettent d'aller capturer un pion avec leur Dame.

**10.♕f3 ♖g6 11.♖d2**

Les Blancs vont faire le grand roque et obtenir ainsi une très forte pression sur la colonne d face au Roi noir qui n'a pas roqué.

**11...e5?**

La faute décisive ! C'est le deuxième coup,

déjà, avec ce pion, alors que les Noirs n'ont encore pas commencé leur développement. Mais la position noire était de toute façon déjà fortement compromise.

11...♕e7, par exemple, n'allait pas. Après 12.0-0-0, les Noirs ne pouvaient pas jouer 12...0-0? à cause de 13.♖hg1 ♖f6 14.♕g5 qui gagne le Fou e7.

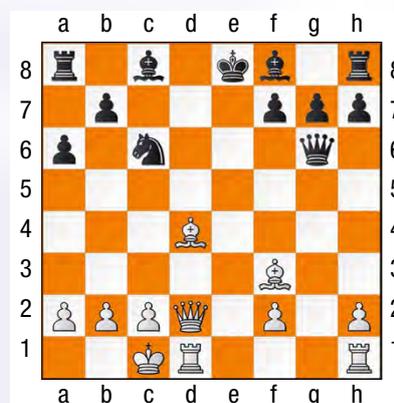
**12.0-0-0!**

Les Noirs sacrifient une pièce pour ouvrir la position et mobiliser leurs deux Tours sur les colonnes centrales.

**12...exd4 13.♕xd4**

L'avantage de développement des Blancs et l'insécurité du Roi au centre ne laisse aucune chance aux Noirs.

**13...♗c6**



**14.♕f6!!**

Un coup spectaculaire pour ouvrir la colonne d et menacer mat en d8.

**14...♖xf6**

Il était trop tard pour fermer la colonne e :

14...♕e7 15.♕xc6+ bxc6 16.♖d8+! ♕xd8 17.♖xd8#.

14...♕e6 15.♕xc6+ bxc6 16.♖d8+! ♖xd8 17.♖xd8#.

**15.♖he1+**

La mobilisation des pièces lourdes des Blancs sur les deux colonnes centrales face au Roi noir est impressionnante. Il n'y a plus de défense et c'est mat dans toutes les variantes.

15.♕xc6+ bxc6 16.♖he1+ ♕e7 (16...♕e6 17.♖d7#) 17.♖d8# aurait même maté un coup plus tôt, mais aurait privé la partie d'une conclusion très esthétique.

**15...♕e7**

15...♕e6 16.♖d7#.

**16.♕xc6+ ♗f8**

16...bxc6 17.♖d8#.



**17.♖d8+!**

Encore un sacrifice de dégagement, pour ouvrir cette fois la colonne e.

**17...♕xd8 18.♖e8# 1-0**



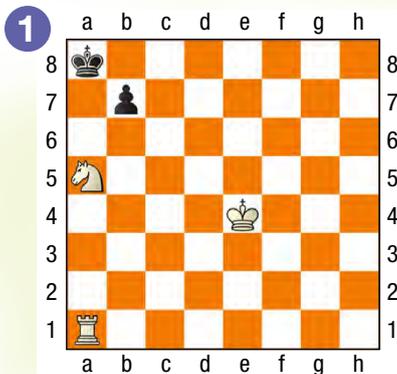
La Tour et le Cavalier forment la batterie. Il suffit de trouver le bon échec à la découverte qui fait mat. Attention à penser à contrôler les cases de fuite du Roi. Et n'oublie pas que la pièce qui découvre ne peut généralement pas être prise, car le Roi est en échec par la pièce découverte.

Comme tu l'as sans doute deviné, le thème central de cet Echec & Mat junior sera l'ouverture de lignes pour l'attaque sur le Roi.

Un des cas les plus basiques d'ouverture de lignes est l'échec à la découverte que tu connais peut-être déjà. Une pièce à longue portée (Dame, Tour ou Fou) est braquée sur le Roi adverse. Mais la ligne (colonne, rangée ou diagonale) est obstruée par une pièce amie. En s'écartant, celle-ci ouvre la ligne, et la pièce qui était masquée fait alors échec. Les deux pièces qui participent à l'échec à la découverte constituent ce qu'on appelle une batterie.

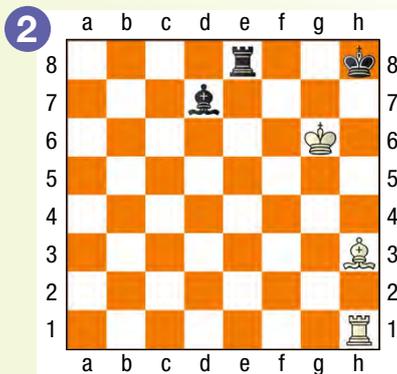
Dans les six exercices de ce parcours du pion, tu as les Blancs et il faut mater en un coup. À chaque fois grâce à un échec à la découverte, bien évidemment. Repère la batterie (les deux pièces qui préparent l'échec à la découverte) et trouve la meilleure case pour faire la découverte. La pièce qui découvre sert souvent à contrôler des cases de fuite du Roi adverse.

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



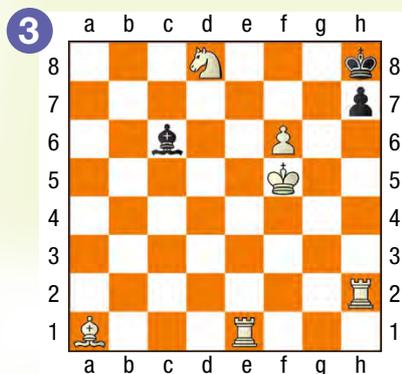
Ta solution : 2 pts

Cette fois, ce sont la Tour et le Fou qui forment la batterie. Là encore, il faut trouver la bonne case pour ouvrir la colonne et découvrir la Tour.



Ta solution : 2 pts

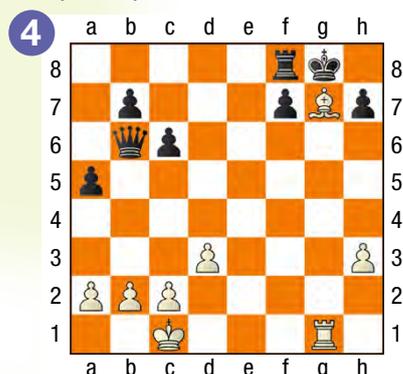
Toutes les pièces blanches peuvent faire échec. Mais il n'y a qu'un seul mat en un coup.



Ta solution : 2 pts

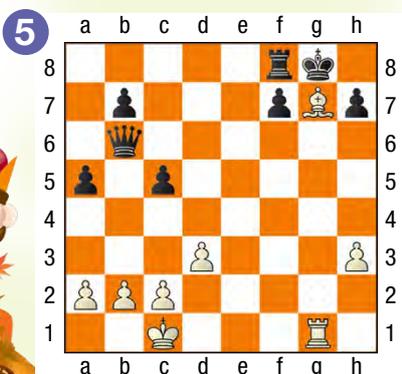
Presque la même position que l'exercice précédent, avec pour seule différence, le pion noir qui était en c6 est en c5. Cela change-t-il quelque chose ? La réponse est oui, tu peux t'en douter.

La batterie est en place sur la colonne g face au Roi, mais attention, la Tour est menacée par la Dame, et le Fou ne pourra pas faire un échec double.

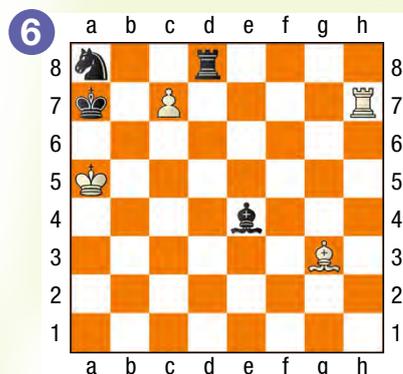


Ta solution : 2 pts

Promotion, oui. Mais où et comment ? Attention, la Tour blanche est attaquée.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts



**Moins de 4 points :** Tu es un pion de bronze. Demande à ton professeur de te réexpliquer ce qu'est un échec à la découverte.

**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 as visiblement compris le mécanisme de l'échec à la découverte. Tu peux passer au parcours du Cavalier.

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



# Parcours du Cavalier

Si la Tour blanche n'était pas en g6, les Blancs pourraient tout de suite mater en h7. Tout est dit.



Ta solution : 2 pts

Encore une fois, on laisse passer les gros bras qui vont finir le travail.



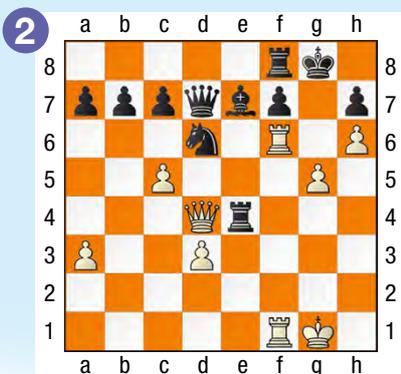
Ta solution : 2 pts

Dans toutes les positions de ce parcours du Cavalier, il va falloir désormais mater en deux coups. Le premier coup sera à chaque fois une ouverture de lignes qui permettra à une pièce amie d'asséner le coup de grâce.

Il ne s'agit plus ici d'échec à la découverte ; mais le coup d'ouverture de ligne doit se faire avec gain de temps pour ne pas laisser le temps à l'adversaire de réagir. Sa réponse devra en fait être forcée.

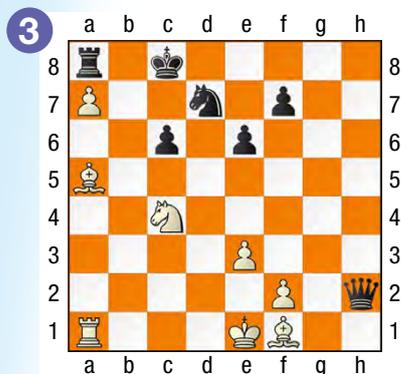
Les Blancs sont au trait dans toutes les positions.

Paroles et musique identiques à celles de l'exercice précédent. Mais nous ne sommes plus sur la même diagonale.



Ta solution : 2 pts

Comment faire jouer le Fou f1 ? Avec gain de temps, cela va de soi...



Ta solution : 2 pts

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



Comment faire cracher le feu au Fou b2 qui attend, pour l'instant, tapi dans l'ombre ?



Ta solution : 2 pts

Si la Dame blanche fait tout de suite échec en h8, le Roi noir pourra s'enfuir par e7. Comment l'en empêcher ?



Ta solution : 2 pts

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

**Moins de 4 points :** Tu es un Cavalier de bronze. Si tu as du mal avec des mats en deux coups, entraîne-toi avec des mats en un coup.

**De 4 à 8 points :** C'est pas mal. Mais attention à bien vérifier quand tu penses que l'adversaire est mat.

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



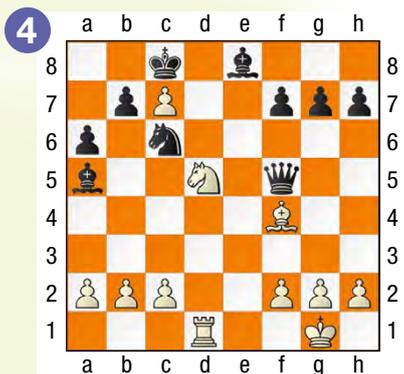
# Parcours du Fou

Une partie de Gioacchino Greco, un grand théoricien italien, disputée en 1620.



Ta solution : 2 pts

Une partie de Joseph Blackburne, disputée à Londres en 1887. Blackburne était un des meilleurs joueurs mondiaux de la fin du 19<sup>e</sup> siècle.

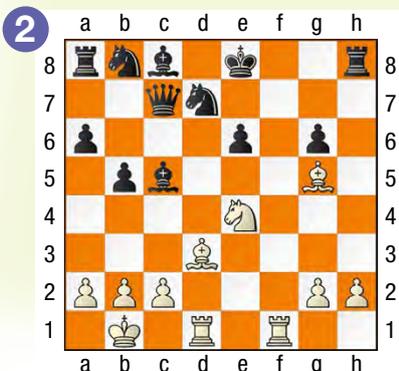


Ta solution : 2 pts

On poursuit avec des mats en deux coups, toujours sur le thème de l'ouverture de lignes. Mais les positions de ce parcours du Fou seront un peu moins faciles que celles du parcours du Cavalier, et auras moins d'indications. C'est toi qui vas donc devoir trouver quelle(s) ligne(s) il faut ouvrir pour mater.

Les Blancs sont au trait dans toutes les positions. N'oublie pas la réponse de l'adversaire en lui faisant jouer, bien évidemment, à chaque fois les meilleurs coups, même si la plupart du temps il n'a pas le choix.

Une partie du grand-maître ukrainien Savchenko. Si tu ne trouves pas sans indice, regarde le 3<sup>e</sup> diagramme du parcours du Cavalier, ça devrait t'aider.



Ta solution : 2 pts

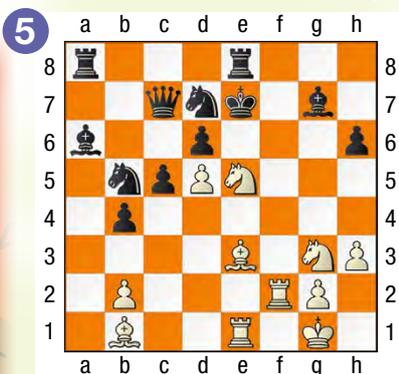
Une partie d'Alexandre Alekhine, l'ancien champion du monde, disputée à Reykjavik en 1931. Le mat des Arabes.



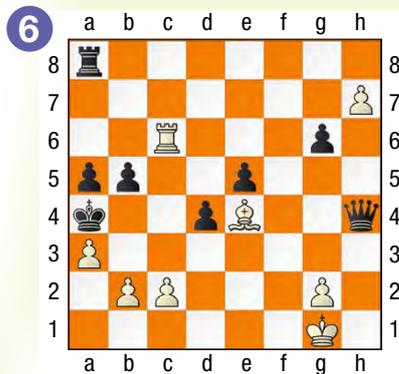
Ta solution : 2 pts

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

Une partie par correspondance. Ici, on a droit à une double ouverture de ligne.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

On termine par une position moins facile. Surtout sans indice. On rappelle seulement qu'il faut mater en deux coups et que ce sont les Blancs qui sont au trait.

# Happy Halloween



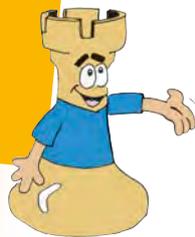
Quel est ton niveau ?

sur un maximum de 12 points

**Moins de 4 points :** Tu es un Fou de bronze. Tu as visiblement encore un peu de mal avec les mats en deux coups. Il faut continuer de t'entraîner avec des mats en un coup.

**De 4 à 8 points :** Tu es un Fou d'argent. Tu es capable de calculer des mats en deux coups. C'est un bon début.

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



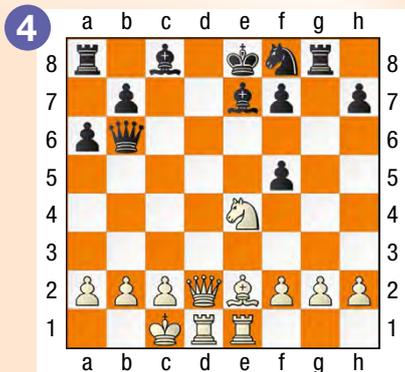
# Parcours de la Tour

Trait aux Blancs. Encore une fois, on laisse passer les gros bras qui vont terminer le travail.



Ta solution : 2 pts

La position des pièces lourdes blanches sur les deux colonnes centrales face au Roi noir qui n'a pas roqué, fait inévitablement penser à la partie Nimzowitsch-Alapin. Les Blancs ont deux façons différentes de mater de manière forcée. Une en trois coups, et une autre en quatre coups. Essaie d'en trouver une.



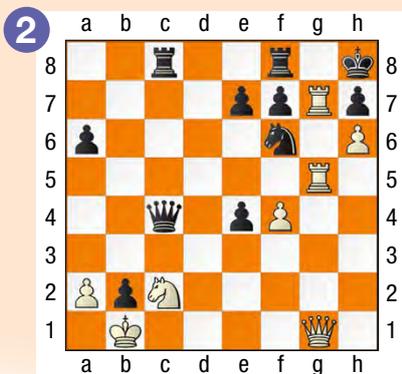
Ta solution : 2 pts

Comme on l'avait dit dans la partie commentée, les pièces à longue portée (Dame, Tours et Fous) ont besoin de lignes ouvertes pour exercer pleinement leur puissance. Il va donc falloir leur en trouver.

Dans toutes les positions de ce parcours de la Tour, le joueur au trait (pas toujours les Blancs) a une attaque de mat. Ici, on ne précisera pas le nombre de coups, et le mat ne sera pas à chaque fois forcé. C'est-à-dire que, parfois, l'adversaire pourra parer le mat en donnant du matériel.

Mais on s'en contentera, bien évidemment.

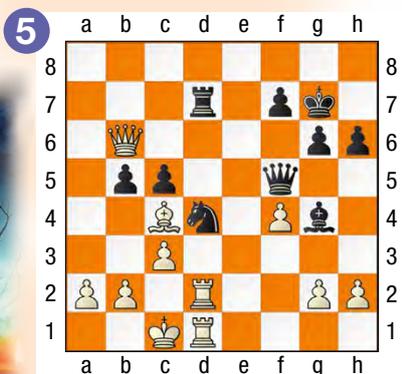
Trait aux Blancs. (Presque) tout comme dans le 4<sup>e</sup> diagramme du parcours du Cavalier. Sauf qu'ici, la Dame est derrière ses deux Tours sur la colonne g.



Ta solution : 2 pts

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

Les Noirs, au trait, ont une qualité de moins. Avec une seule Tour, face aux deux blanches, difficile de penser que ce sont eux qui vont mater sur la colonne d.



Ta solution : 2 pts

Trait aux Blancs. Le mat de Boden, ça te dit quelque chose ? Si oui, tu n'auras aucune difficulté à trouver cette combinaison de Lionel Kieseritzky, jouée à Paris en 1850.



Ta solution : 2 pts

Trait aux Noirs. Une partie du grand-maître Sveshnikov. Une double ouverture de lignes pour exploiter pleinement la position d'attaque sur la colonne g.



Ta solution : 2 pts



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

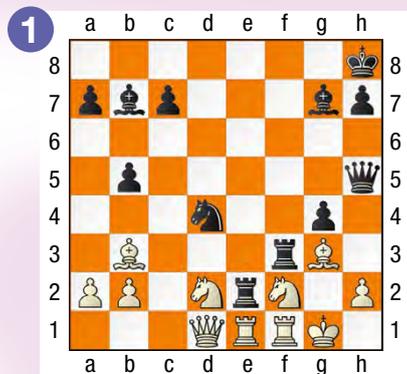
**Moins de 4 points :** Tu es une Tour de bronze. Rejoue la partie Nimzowitsch-Alapin et refais les exercices des parcours du Cavalier et du Fou pour bien t'imprégner du mécanisme d'ouverture de lignes.

**De 4 à 8 points :** Tu es une Tour d'argent. Tu es capable de calculer des combinaisons en plusieurs coups. C'est un bon début.

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

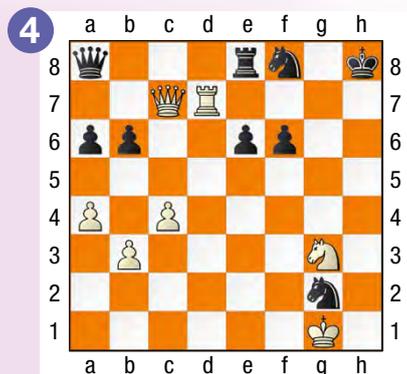


Les Noirs jouent et matent en trois coups. Une partie de Mikhail Chigorin, un des plus forts joueurs de la fin du 19<sup>e</sup> siècle, avec Joseph Blackburne que nous avons rencontré dans le parcours du Fou.



Ta solution : 2 pts

Une partie d'Anatoli Karpov, l'ancien champion du monde que les Français ont pu rencontrer lors du dernier championnat de France à Chartres. Trait aux Blancs. La case h7 est protégée et la Tour d7 est attaquée. Par où passer ?

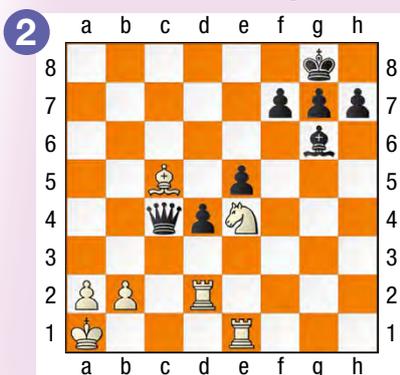


Ta solution : 2 pts

On continue d'ouvrir et de découvrir à tout va. Mais les choses vont maintenant se compliquer nettement. Normal, on est au parcours de la Dame. Certaines positions de ce parcours de la Dame sont issues d'études. Au lieu de provenir d'une partie réelle, une étude a spécialement été inventée par un compositeur. La solution, unique, est toujours très élégante, mais également bien souvent difficile à trouver.

Le thème est bien évidemment l'ouverture de lignes. Colonnes, rangées ou diagonales. Et même parfois plusieurs à la fois.

Une étude composée par Giambattista Lolli en 1763. Trait aux Blancs. Comment accéder à la 8<sup>e</sup> rangée ?



Ta solution : 2 pts

Une partie jouée à Londres en 1851. Trait aux Blancs. Le Roi noir au centre, face aux deux Tours blanches et sous le feu croisé des deux Fous adverses, est dans une situation bien précaire. Comment ouvrir tout ça ?



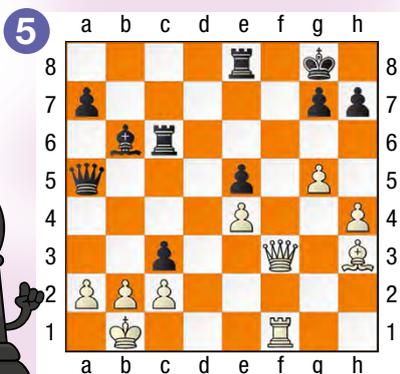
Ta solution : 2 pts

## Solutions des exercices

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

Trait aux Noirs. Ici, il ne s'agit pas de trouver une attaque de mat, mais seulement de ne pas perdre ! Les Blancs ont de très dangereuses menaces sur la colonne f que tu dois repérer. Comment les Noirs s'en sortent-ils ?

Une étude d'Alexei Troïtski, un des plus grands compositeurs de l'histoire des échecs. Trait aux Blancs. Ceux-ci aimeraient donner échec avec le Fou sur la diagonale c1-h6 pour faire mat. Mais le pion noir en f2 menace de faire Dame sur échec. Comment procéder ? Ça passe bien sûr par une ouverture de ligne avec gain de temps.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

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

**De 4 à 8 points :** Tu es une Dame d'argent. Tu as déjà une très bonne vision tactique et tu sais résoudre des études.

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es une Dame d'or. Tu as parfaitement compris le mécanisme de l'ouverture de lignes. Tu es prêt à marcher sur les traces d'Elouan Fardet, le champion de France benjamin.

**Quel est ton niveau ?**

sur un maximum de 12 points

## 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 débuter 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](http://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](https://www.twitter.com/ffechecs)



[www.facebook.com/ffechecs](https://www.facebook.com/ffechecs)

[www.echecs.asso.fr](http://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](mailto:echecetmatjunior@echecs.asso.fr)

Attention : Ne pas oublier d'indiquer l'adresse de livraison.

À titre individuel, Echec et Mat Junior est disponible gratuitement en téléchargement sur le site de la FFE : [www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

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

Les solutions des différents diagrammes sont disponibles sur le site de la Fédération Française des Echecs : [www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr). Vous y trouverez toute l'actualité échiquéenne française. Vous pourrez également prendre connaissance des coordonnées des clubs d'échecs de votre région. Retrouvez toute l'actualité de la FFE sur les réseaux sociaux [www.facebook.com/ffechecs](https://www.facebook.com/ffechecs) et [www.twitter.com/ffechecs](https://www.twitter.com/ffechecs).