

# échecs Junior

FFÉ  
FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

n°150 Novembre 2020

## Essaie de jouer aussi bien que Timothé Razafindratsima, le premier minime français.

Championnat d'Europe des jeunes 2019 face au MI turc Isik Can (2369). Trait aux Blancs. Comment faire intervenir de manière décisive une Tour pour l'attaque ? Facile.



Ta solution :

Top jeunes 2020 face à Sofia Bellahcene (1910). Trait aux Blancs. Ouverture de lignes.



Ta solution :

Championnat de France 2020 des jeunes en ligne face à Yoann Robert (2071). Trait aux Noirs. Comment exploiter le clouage du Cavalier e3 ?



Ta solution :

Olympiades 2020 en ligne face au GMI Bok (2624). Trait aux Blancs. La Tour blanche en d8 est attaquée. Que faire ?



Ta solution :

## La belle partition de Timothé Razafindratsima

Son nom n'est peut-être pas le plus facile à faire rentrer dans la case d'une feuille de partie. Mais les joueurs d'Échecs français vont devoir s'habituer à le prononcer et à l'écrire. Car on n'a sans doute pas fini d'entendre parler de Timothé Razafindratsima. À 13 ans, le jeune garçon a été la révélation des Olympiades en ligne qui se sont déroulées fin août. Timothé a en effet réussi l'exploit de battre les GMI Guseinov (2665) et Bok (2624), le MI Gullaksen, et d'annuler contre le GMI Ftacnik (2512). Autant de résultats qui auraient pu valoir une première norme de MI en jeu en présentiel.



Cette première norme, Timothé espérait bien la décrocher lors du tournoi fermé de Maîtres du Barreau de Paris qui devait se tenir à l'automne, mais qui a été annulé en raison de la crise sanitaire.

Timothé avait découvert les Échecs à l'âge de six ans en voyant un jeu sur le téléphone de son papa. Celui-ci, qui ne connaît pas plus que la marche des pièces, lui apprend les rudiments. Tout à fait par hasard, qui fait parfois bien les choses, la maman remarque une annonce pour un tournoi d'Échecs. Elle inscrit Timothé qui termine 4<sup>e</sup> en ignorant tout du pat et de la prise en passant. Il pousse ensuite la porte d'un club et participe à son premier Championnat de France à Montbéliard chez les petits poussins. À l'avant-dernière ronde, il joue pour le titre contre le futur champion et se trouve dans une position très favorable. Mais il ne sait pas qu'il peut arrêter de noter les coups en zeitnot et perd au temps. Nouvelle mésaventure au Championnat de l'Union européenne pour lequel il est sélectionné dans la foulée. À la première ronde, son adversaire lui propose nulle alors qu'il est complètement perdant. Timothé, qui ne comprend pas l'anglais, croit à un abandon, serre la main et signe la feuille. Ça ne l'empêchera pas de terminer vice-champion.

Le jeune Franco-Malgache, qui joue aujourd'hui pour Cannes, rêve d'une carrière professionnelle et d'un titre de GMI. « *Et si ça ne marche pas avec les échecs, ça sera peut-être la musique* », confie avec philosophie le jeune garçon qui pratique également le piano à haut niveau au conservatoire. Dans l'immédiat, son premier objectif serait d'être enfin champion de France après avoir déjà terminé 4<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> et 2<sup>e</sup>. N°1 français à l'Elo chez les minimes, il sera le favori logique en avril prochain. En espérant que les championnats puissent avoir lieu.

### partie commentée p.2

Alekhine, Alexander • Nimzowitsch, Aaron

### 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 (et trouvé !) les combinaisons de Timothé Razafindratsima, tu as pu voir que chacune d'entre elles faisait intervenir à un moment le thème du clouage, une arme importante de la tactique échiquéenne.

Tu sais sans doute déjà ce qu'est un clouage. Une pièce est clouée lorsqu'elle ne peut pas bouger. Du coup, c'est un objectif d'attaque pour l'adversaire. Si c'est le Roi qui est derrière la pièce clouée, on parle de clouage absolu. La pièce clouée ne peut absolument pas jouer sous peine de mettre son Roi en échec. Si c'est une autre pièce que le Roi qui se trouve derrière la pièce clouée, il s'agit cette fois d'un clouage relatif. Dans ce cas, attention, la pièce clouée peut s'enfuir.

Cette partie, jouée en 1930 entre Alexandre Alekhine et Aaron Nimzowitsch, est considérée comme une des plus célèbres sur le thème du clouage. Né en Russie, Alekhine est devenu champion du monde en 1927 en battant le tenant du titre, le Cubain Capablanca. C'est pendant ce match disputé à Buenos Aires qu'Alekhine a obtenu la nationalité française. Il perd son titre en 1935 face à Euwe, mais le regagne deux ans plus tard. Il fut le seul champion du monde à décéder en portant son titre.

Nimzowitsch était un des plus forts joueurs de l'époque, 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 plus grands classiques de la littérature échiquéenne.



## Alekhine, Alexander Nimzowitsch, Aaron

San Remo, 1930



**1.e4 e6 2.d4 d5 3.♖c3 ♗b4**

La variante Winaver de la défense Française, qu'on rencontre parfois également sous la dénomination de variante Nimzowitsch, tant le théoricien russo-danois (il eut les deux nationalités) s'était fait un spécialiste de ce développement du Fou en b4 pour clouer le Cavalier blanc.

**4.e5 c5 5.♗d2**

5.a3!, pour provoquer tout de suite l'échange du Cavalier par le Fou, est le coup recommandé par la théorie.

**5...♗e7 6.♗b5 ♗xd2+ 7.♞xd2 0-0 8.c3 b6**

Dans ses commentaires, Alekhine condamne ce coup. Meilleur et plus naturel était 8...♗f5 (pour prévenir ♗d6), comme l'a joué avec succès quelques années plus tard Nimzowitsch contre l'ancien champion du monde Emmanuel Lasker.

**9.f4 ♗a6 10.♗f3 ♞d7 11.a4 ♗bc6 12.b4! cxb4**

12...c4? aurait fermé l'aile-dame et laissé par conséquent les mains libres aux Blancs sur l'aile-roi.

**13.cxb4 ♗b7 14.♗d6 f5?**

Déjà l'erreur stratégique décisive, d'après Alekhine. Selon le 4<sup>e</sup> champion du monde, il fallait jouer 14...a5, même si les chances des Blancs restaient supérieures.

**15.a5! ♗c8**

Après 15...bxa5 16.b5 ♗d8 17.♞xa5, les Blancs auraient eu un avantage d'espace considérable sur l'aile-dame.

**16.♗xb7 ♞xb7 17.a6!**

Les Blancs enfoncent un coin dans la position noire et vont jeter toutes leurs forces sur la colonne c.

**17...♞f7**

17...♞e7 18.♗b5 ♗xb4 19.♞b1, et le Cavalier n'a pas de case de repli.

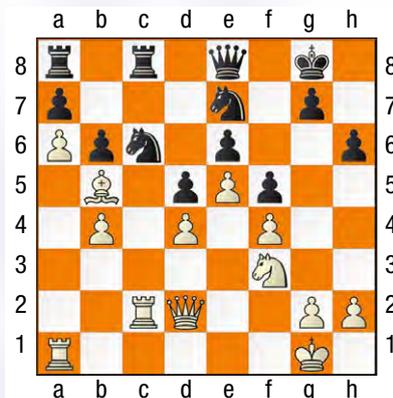
**18.♗b5 ♗8e7**

18...♗6e7, afin de retirer le Cavalier qui va être la source de tous les maux des Noirs, n'était pas possible : 19.♗g5 ♞g6 20.♗d7 et le pion e6 tombe.

**19.0-0 h6 20.♞fc1 ♞fc8 21.♞c2**

Avec le plan tout simple de doubler les Tours sur la colonne c pour attaquer le ♗c6.

**21...♞e8**



Le ♗c6 se retrouve cloué sur sa Dame et n'aura plus aucun moyen de s'échapper. Selon Kasparov, le 13<sup>e</sup> champion du monde, le retrait du Cavalier 21...♗d8 n'était à nouveau pas satisfaisant : 22.♞ac1 ♞xc2 23.♞xc2 ♞c8 24.♞xc8 ♗xc8 25.♞c3 ♗e7 26.♞c7 et la pénétration de la Dame blanche dans le camp des Noirs est décisive.

**22.♞ac1**

Kasparov indique que les Blancs auraient gagné encore plus vite en jouant 22.♞a3 ♞c7 23.♞ac3 ♞ac8 24.♞c1. La même manœuvre de triplement des pièces lourdes que dans la partie, mais réalisée avec un temps de moins.

**22...♞ab8 23.♞e3 ♞c7 24.♞c3 ♞d7 25.♞1c2 ♗f8**

Pour tenter d'amener désespérément le Roi à la rescousse.

**26.♞c1 ♞bc8**

Le ♗c6 est doublement cloué : sur la diagonale a4-e8 et sur la colonne c. Il n'y a aucun moyen de se débarrasser de ce clouage et les pièces noires sont complètement paralysées.

**27.♗a4!**

La manœuvre gagnante : les Blancs menacent de gagner le Cavalier par b5.

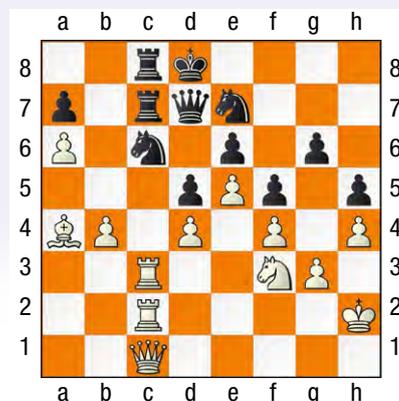
**27...b5 28.♗xb5 ♗e8 29.♗a4 ♗d8**

Le Roi noir est arrivé à temps pour protéger le ♞c7 et permettre au ♗c6 de bouger si les Blancs jouent désormais b5.

**30.h4!**

Une position tragi-comique ! Toutes les pièces noires sont ligotées à la défense du ♗c6 qui est toujours cloué.

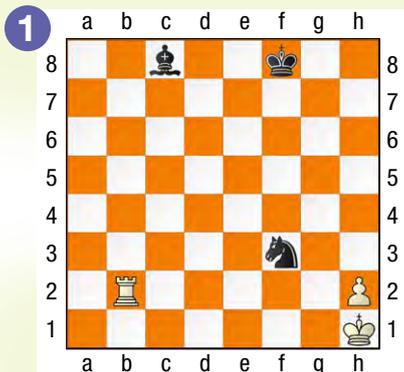
**30...h5 31.♗h2 g6 32.g3! 1-0**



Un exemple grandiose de zugzwang (une situation dans laquelle l'obligation de jouer est défavorable) en milieu de partie : les Noirs n'ont plus aucun coup. 32...♞e8 perdrait le Cavalier après b5, car la ♞c7 se retrouverait insuffisamment protégée.

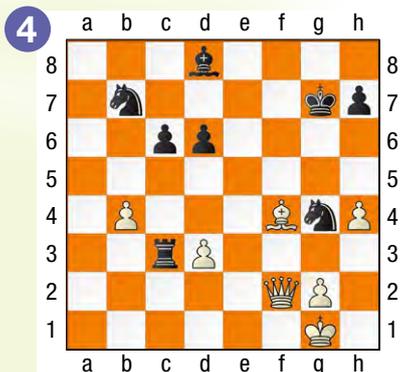


Colonne ou rangée ? Il faut bien sûr trouver le clouage le plus efficace.



Ta solution : 2 pts

La Dame est bien évidemment une pièce redoutable pour asséner des clouages sur les diagonales, les colonnes et les rangées. Quel est le meilleur dans cette position ?



Ta solution : 2 pts

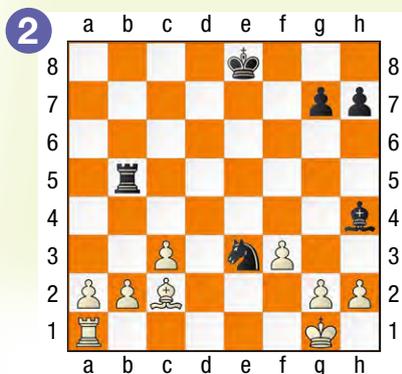
Comme tu as pu t'en douter, le thème de ce numéro d'Échec & Mat junior sera bien évidemment le clouage. Tout particulièrement celui absolu, c'est-à-dire avec le Roi derrière la pièce clouée.

Voici une petite mise en jambes assez facile pour commencer et s'assurer que tu sais ce qu'est un clouage. Tu as les Blancs dans toutes les positions, et tu dois trouver un coup qui permet de clouer une pièce noire.

Tu as un indice : il s'agit, pour les cinq premières positions, d'un clouage absolu.

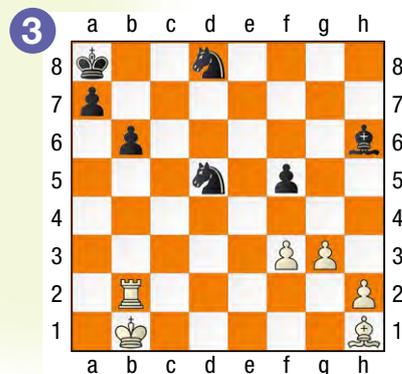
Si tu ne sais pas coder les coups, tu peux mettre une flèche pour indiquer ce que tu jouerais.

Clouage cette fois sur la colonne ou la diagonale (autrement dit, avec la Tour ou le Fou) ? Attention, ici aussi, à trouver le meilleur coup.



Ta solution : 2 pts

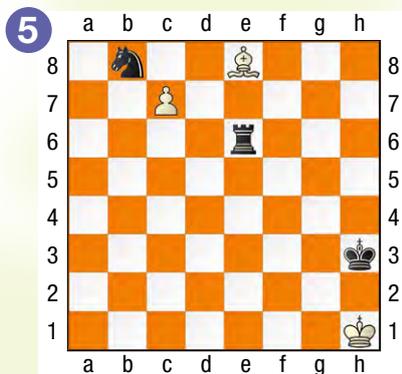
Un clouage ... à la découverte !



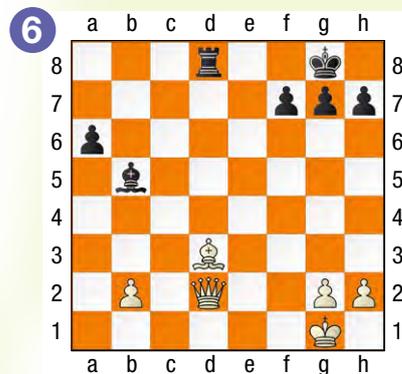
Ta solution : 2 pts

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

Attention à ne pas se précipiter.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

Les Noirs viennent de jouer la Tour en d8 pour clouer le Fou blanc sur sa Dame. Il s'agit donc ici d'un clouage relatif. Trouve pourquoi ce n'était pas bon.



Quel est ton niveau ?  
sur un maximum de 12 points

**Moins de 4 points :** Tu es un pion de bronze. Il faut demander à ton entraîneur de te réexpliquer ce qu'est un clouage.

**De 4 à 8 points :** C'est un bon début. Il faut continuer de t'entraîner.

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



Cette première position est un grand classique issu de l'ouverture Caro-Kann (1.e4 c6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♘xe4 ♗d7 5.♖e2 ♗gf6). Le dernier coup des Noirs était une grosse erreur. Pas moins de 48 exemples dans la Megabase 2020, la grande base de parties de Chessbase. Bizarrement, les Blancs n'ont maté ... que 43 fois en un coup.

**Tu as les Blancs et il faut désormais mater en un coup. Il y a forcément du clouage dans l'air.**

**Dans toutes ces positions, il faut donc repérer la pièce adverse qui est clouée. Une pièce clouée perd bien souvent une grande partie de son efficacité et se révèle par conséquent un bien piètre défenseur.**

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



Ta solution : 2 pts

Défenses illusoirs.



Ta solution : 2 pts

Le Roi noir n'a pas roqué.  
La punition ne se fait pas attendre.



Ta solution : 2 pts

Encore un Roi qui n'a pas roqué.

Et les pièces lourdes des Blancs se sont massées sur les colonnes centrales ouvertes. Ici aussi, la sanction est immédiate.



Ta solution : 2 pts

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

Le Roi noir est bien étouffé par ses propres pièces. L'asphyxie n'est pas loin.



Ta solution : 2 pts

La même position que dans le diagramme précédent, mais avec la Dame blanche en g3. Cela change-t-il quelque chose ?



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 encore t'entraîner.

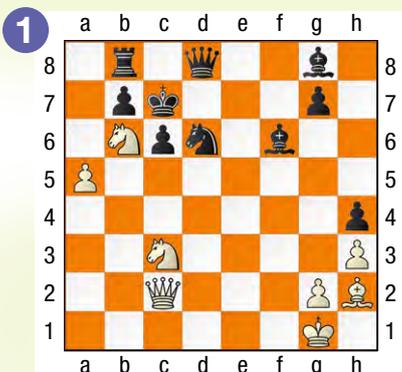
**De 4 à 8 points :** C'est un bon début. Tu vois déjà des mats en un coup. Tu es un Cavalier d'argent.

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



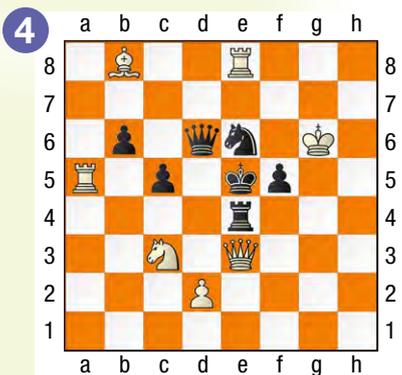
# Parcours du Fou

Le Roi noir est bien entouré.  
Peut-être un peu trop.  
Et deux Cavaliers rôdent dans les parages.



Ta solution : 2 pts

Toutes les pièces blanches ont un rôle à jouer. Et quand on dit toutes, c'est bien toutes.



Ta solution : 2 pts

Tu as les Blancs et on poursuit avec des mats en un coup.  
Mais attention, les positions sont beaucoup moins faciles que celles du parcours du Cavalier.

Dans toutes les positions, beaucoup de pièces noires sont clouées. Essaie de bien les repérer.

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

Souviens-toi, une pièce clouée est un bien mauvais défenseur.  
Commence par les repérer.



Ta solution : 2 pts

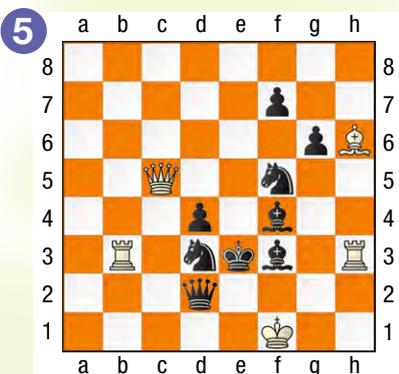
Le point le plus faible n'est pas forcément celui qu'on croit.



Ta solution : 2 pts

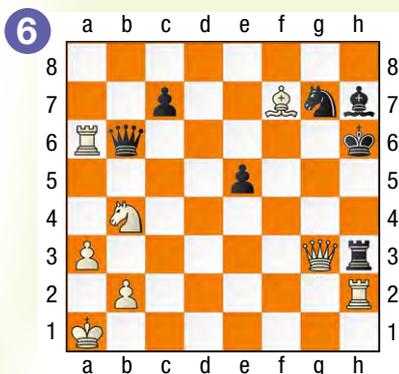
Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

Le Roi noir semble bien protégé, mais beaucoup de ses défenseurs sont cloués.



Ta solution : 2 pts

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



Ta solution : 2 pts

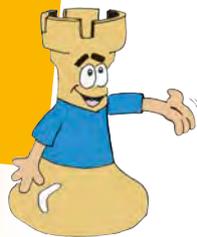


Quel est ton niveau ?  
sur un maximum de 12 points

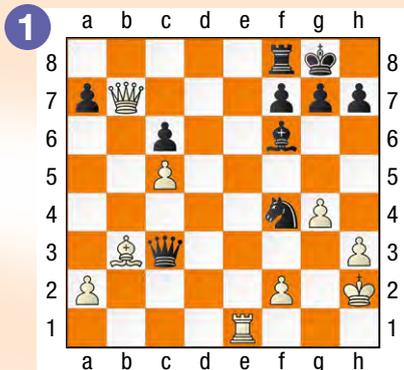
**Moins de 4 points :** Tu es un Fou de bronze. Il faut continuer de faire des exercices de mat en un coup. Plus tu en feras, plus tu trouveras les solutions rapidement.

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

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es un Fou d'or. Tu peux passer au parcours de la Tour où là, nous allons avoir des mats en deux coups.

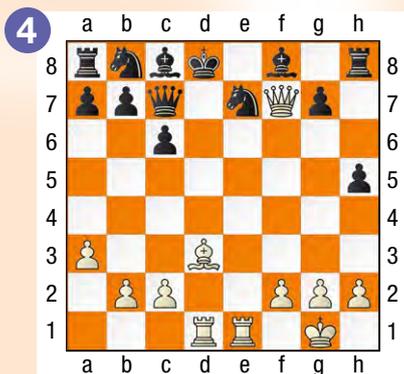


Le roque des Noirs semble bien protégé.  
Et pourtant...



Ta solution : 2 pts

On serait bien évidemment tenté de commencer à chercher un échec à la découverte sur la colonne e. Mais tout ce qui brille n'est pas forcément or. Et n'oublie pas qu'il faut faire jouer le meilleur coup de défense aux Noirs.



Ta solution : 2 pts

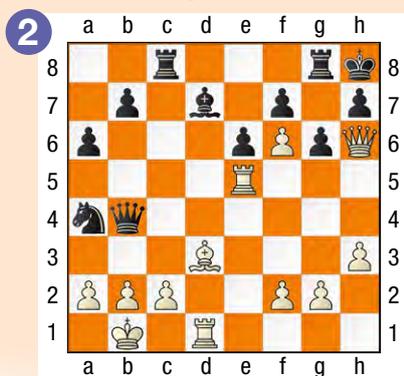


Dans toutes les positions, tu as les Blancs et il faut désormais mater en deux coups. Il y a évidemment du clouage dans l'air.

Les quatre premières positions ne sont pas particulièrement difficiles.

Les deux dernières le seront assurément davantage. Il faut calculer précisément sans oublier la réponse de l'adversaire. Attention, celui-ci joue à chaque fois le meilleur coup, même si la plupart du temps il n'a pas le choix.

Le mat de Lolli, en hommage au théoricien italien du 18e siècle qui a publié un traité sur le jeu d'échecs.



Ta solution : 2 pts

Comme annoncé dans l'introduction, les deux dernières positions sont beaucoup plus complexes. Ce sont des problèmes. Au lieu de provenir d'une partie réelle, un problème a spécialement été inventé par un compositeur (un problémiste). La solution, unique, est toujours très élégante, mais également bien souvent difficile à trouver.

Une combinaison du grand-maître américain William Lombardy, qui a la double particularité d'avoir été un prêtre catholique et le secondant de Bobby Fischer.



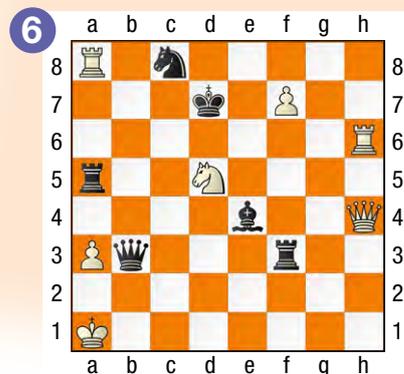
Ta solution : 2 pts

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

Aussi difficile que le précédent. Pour l'instant, pas de pièce clouée autour du Roi noir. Il va donc falloir préparer tout ça. Mais attention à ne pas traîner en route. Les Noirs ont des menaces.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

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

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

**De 4 à 8 points :** Tu es une Tour d'argent. Les deux dernières positions étaient particulièrement difficiles.

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

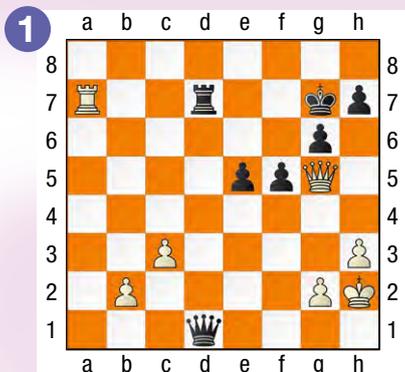


Le terrible clouage en croix, lorsqu'une pièce est doublement clouée, à la fois de manière absolue, mais également de manière relative.

On continue de clouer à tout va !

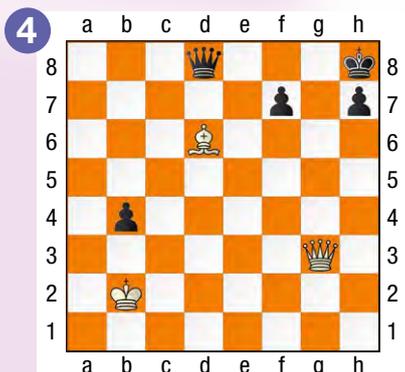
Dans ce parcours de la Dame, il ne s'agit pas forcément de mater. Il faut seulement trouver le meilleur coup, et calculer toutes les variantes.

Les Blancs sont au trait dans les cinq premiers diagrammes.



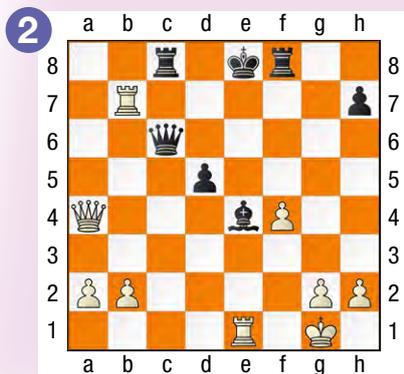
Ta solution : 2 pts

La fin d'une jolie étude de Troitsky, un des plus grands compositeurs. Un clouage en croix assez inhabituel.



Ta solution : 2 pts

Encore un exemple de clouage en croix. La pièce clouée est comme écartelée.



Ta solution : 2 pts

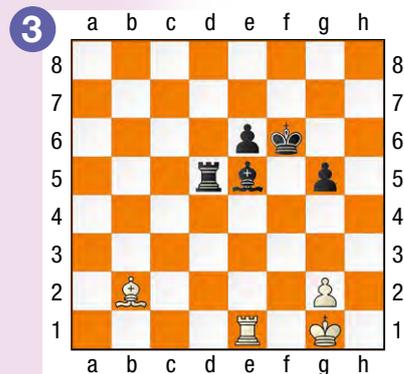
Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

Les Noirs viennent de jouer la Tour en h6 pour clouer la Dame blanche sur son Roi. L'arroseur arrosé...



Ta solution : 2 pts

Une célèbre étude (un problème de fin de partie) de Nimzowitsch. Un magnifique exemple de clouage et ... de zugzwang.



Ta solution : 2 pts

Encore un exemple d'arroseur d'arrosé. Et dans le rôle de l'arrosée, avec les Blancs, ce n'est rien de moins que Judit Polgar, la plus grande joueuse de tous les temps, qui avait 13 ans au moment de cette partie.

Les Blancs pensaient gagner grâce au clouage du Fou g7.

Mais ils ont oublié un petit détail.



Ta solution : 2 pts

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

**De 4 à 8 points :** Tu es une Dame d'argent. Tu as déjà une très bonne vision tactique.

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es une Dame d'or. Tu sais résoudre des études et tu es assurément un bon joueur de compétition, prêt à marcher sur les traces de Timothé Razafindratsima.

**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.



## Le MAT .....

Voici une position de mat :

- le Roi noir en b8 est attaqué par le Fou blanc en g3.
- Les Noirs ne peuvent capturer ce Fou.
- Les Noirs ne peuvent interposer aucune pièce sur la diagonale de ce Fou pour « couvrir » l'échec.
- Le Roi noir ne peut se soustraire à l'échec : les cases a8 et a7 sont contrôlées par la Tour blanche a1, et la case c8 par le Cavalier e7.
- Le Roi noir est échec et mat, les blancs ont gagné !



## 5 conseils pour bien débiter une partie

- Occuper ou contrôler à distance le centre de l'échiquier avec des pièces (Cavaliers ou Fou de préférence) ou des pions.
- Ne pas bouger inutilement les pions de l'aile.
- Développer les pièces le plus rapidement.
- Roquer le plus tôt possible afin de mettre le Roi à l'abri et mobiliser les Tours.
- Éviter de jouer plusieurs fois le même pion ou la même pièce dans l'ouverture (perte de temps par rapport à l'adversaire).

## L'intelligence du Jeu,

## l'émotion du Sport !



N'attendez plus pour venir jouer aux échecs, il y a forcément un club près de chez vous ...

## 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.

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.



# Les règles du jeu d'échecs

## Les règles particulières

### Le roque

En un seul coup, on déplace d'abord le Roi de 2 cases sur la droite (le petit roque) ou sur la gauche (le grand roque) ; puis la Tour, « sautant » par dessus son Roi, vient se placer à ses côtés.

### LES CONDITIONS :

- Ni le Roi, ni la Tour concernée ne doivent avoir bougé durant la partie et aucune pièce ne doit se trouver entre eux.



- Le Roi ne doit pas se trouver en échec.
- Le Roi ne peut passer par des cases contrôlées par des pièces adverses.

### Deux règles spéciales

#### LA PROMOTION DU PION :

Une fois parvenu sur sa dernière rangée, le pion se transforme en une autre pièce de sa couleur (sauf un Roi) au gré du joueur.

#### LA PRISE EN PASSANT :

Lorsqu'un pion a atteint la cinquième rangée pour les blancs ou la quatrième rangée pour les noirs, il peut « prendre en passant » un pion adverse qui avance de deux pas sur une colonne immédiatement voisine.

**Attention !** La « prise en passant » doit être effectuée sur le champ, faute de quoi le joueur y renonce définitivement.

## L'échiquier



La position initiale

- 64 cases composent l'échiquier : 32 noires et 32 blanches.
- La case inférieure droite, face au joueur, doit toujours être blanche.
- Les pièces blanches occupent toujours les rangées 1 et 2.

## Le but du jeu

Le Roi est en échec lorsqu'il est en situation de prise par une pièce adverse. Il est illégal de maintenir son Roi en situation d'échec.

### Il y a échec et mat :

- si le Roi ne peut se déplacer.
- si on ne peut interposer une pièce entre le Roi en échec et la pièce qui le menace.
- si on ne peut éliminer la pièce menaçante.

## Le déplacement des pièces

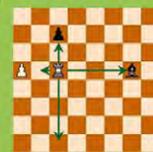
### Le pion

- Il avance, d'une case à la fois, droit devant lui et ne recule jamais.
- Lors de son premier coup, il peut effectuer un double pas.
- Il capture les pièces adverses en diagonale.



### La Tour

- Elle se déplace le long des colonnes ou des rangées d'autant de cases qu'elle le souhaite.



### Le Roi

- Il se déplace, de case en case, dans toutes les directions.
- Il doit toujours y avoir une case entre les deux Rois.

Il y a « ÉCHEC AU ROI » : Quand le Roi est menacé par une pièce adverse. Il est « Échec et mat » : s'il ne peut se soustraire à cette menace.

### La Dame

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

### 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.



## 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](http://www.facebook.com/ffechecs) et [www.twitter.com/ffechecs](http://www.twitter.com/ffechecs).