

échecs

Junior

FFÉ
FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

n°172 Février 2023

Essaie de jouer aussi bien que Camille Blanquet, la championne de France cadette

Open de Liffré 2022 face à Theo Walsh (1551). Les Blancs viennent de jouer leur Tour en b7. Certainement pas le meilleur coup. Comment les Noirs en profitent-ils ?



Ta solution :

Championnat de France cadettes 2022 à Agen face à Axelle Renaudin (1605). Trait aux Blancs. Il s'agit bien d'un Fou noir en g2, mais les Blancs ont bien mieux que de le reprendre. Camille en route vers le titre !



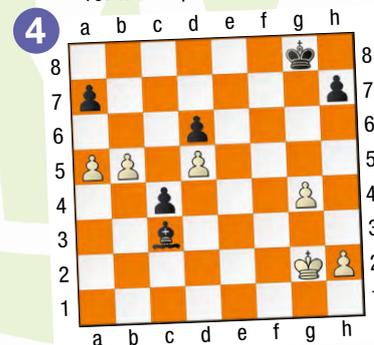
Ta solution :

Championnat du monde 2022 des jeunes en Roumanie face à la Hongroise Nikoletta Toth (1866). Trait aux Noirs. Le roque blanc est sérieusement affaibli et les Noirs ont un coup de massue qui gagne la partie. Déviation d'un défenseur.



Ta solution :

À nouveau l'open de Liffré 2022, cette fois face à Damien Lucidarme (1785). Les Blancs ont sacrifié une pièce pour tout miser sur leurs dangereux pions de l'aile-dame. Comment en mener un à promotion sans que le Fou noir ne puisse les arrêter ?



Ta solution :

Camille Blanquet, une Normande aux commandes

Un pur produit des échecs scolaires (comprendre le jeu, bien évidemment). Pas de parents joueurs pour l'initier à la maison. Camille Blanquet découvre les échecs au CP dans le cadre d'un atelier de son école du Havre. L'institutrice lui conseille alors de s'inscrire dans un club. « Sans doute a-t-elle pensé que je me débrouillais pas mal », sourit la jeune Normande. À la rentrée, elle suit le conseil de la maîtresse et pousse les portes du club de Gonfreville-l'Orcher, la meilleure pépinière de jeunes joueurs d'échecs de la région.

Elle participe à son premier championnat de France des jeunes en 2013 à Saint-Paul-Trois-Châteaux en petites poussines. Depuis, Camille n'en a pas manqué un seul. Elle monte sur le podium des benjamines à Hyères en 2019 et décroche la timbale chez les cadettes à Agen l'année dernière pour la première édition post-covid.

Son titre national lui permet tout naturellement d'intégrer l'équipe de France des jeunes et la qualifie pour les championnats d'Europe et du monde en Turquie et en Roumanie à l'automne dernier. Pour ces deux premières compétitions internationales, les résultats sont mitigés, mais l'expérience engrangée est très enrichissante. Les retombées sont immédiates sur le plan échiquéen. À l'occasion du très fort open de Vandœuvre pendant les vacances de Noël, la championne de France cadette réalise une performance à plus de 2250 qui aurait pu être synonyme d'une première norme de maître international féminin si elle avait rencontré suffisamment de titrés. Quoi qu'il en soit, cette performance en terre lorraine se traduit par un gain de plus de 100 points Elo qui permet à la Normande de prendre largement la tête du classement des Françaises de moins de 20 ans au 1er janvier.

Camille sera bien sûr à Agen en avril prochain pour tenter de conserver son titre chez les cadettes. Son objectif est de remporter également le titre au moins une fois en junior pour se qualifier pour le National féminin.

Actuellement élève en terminale scientifique, la Havraise, qui pratique aussi le volley, le badminton et la boxe française, ne sait pas encore ce qu'elle fera plus tard. Une chose est sûre : elle ne s'imaginerait pas joueuse d'échecs professionnelle. Pour le reste, tout est possible. « On verra. Mais c'est certain que je me garderai du temps pour jouer aux échecs. » Bien une réponse de Normande.

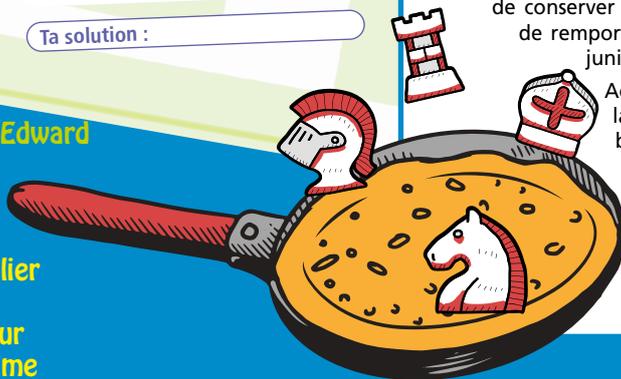


partie commentée p.2

Capablanca, Jose Raul • Lasker, Edward

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 positions de Camille Blanquet en page 1, tu as pu voir, dans le 4e diagramme, que la championne de France cadette n'avait pas hésité à sacrifier une pièce, puis un pion, pour libérer la route d'un autre pion et lui permettre de courir jusqu'à la promotion. C'est un thème très fréquent en finale qu'on appelle la percée.

Cette partie, disputée en 1913 à Londres, en est un des plus célèbres exemples dans la littérature échiquéenne. Elle oppose, au cours d'une partie simultanée disputée à Londres en 1913, le Cubain José-Raoul Capablanca, qui allait devenir champion du monde 8 ans plus tard, à Edward Lasker, un lointain parent d'Emmanuel, le champion du monde de l'époque. Maître d'échecs, Edward Lasker était également un brillant joueur de go et de dames.



Capablanca, Jose Raul Lasker, Edward Londres 1913



1.e4 e5 2.f3 d6 3.f6

L'ouverture Espagnole, l'ouverture la plus populaire après 1.e4 e5.

3...a6 4.f4 d6 5.0-0 e6 6.f3 b5 7.f3 d6 8.c3 0-0 9.d4

Aujourd'hui, la théorie préconise de jouer d'abord h3 avant la poussée centrale, afin d'éviter le prochain coup des Noirs.

9...g4

En clouant le Cavalier, les Noirs font pression sur le centre blanc.

10.f3 dxe4

Un coup risqué qui va amener une position très compliquée.

11.f4 d5 12.dxe5

12.f4 d5 13.f3 e4, et les Noirs regagnent la pièce grâce au clouage.

12...g5 13.f3 g5 14.f4 g5?

Un sacrifice de Dame intéressant, mais qui n'a pas résisté aux analyses ultérieures, notamment des ordinateurs.

14.h3! donnait un gros avantage aux Blancs :

14...xf3 (14...h5 15.e6!) 15.fxf3 dxe5 16.fxe5! dxe5 17.fxa8±.

14...xd1 15.e6 fxe6?

Le simple recul 15...d8! réfutait le sacrifice des Blancs. Après 16.exf7+ h8 17.f6 e7 18.fxd1 e5 19.fxa8 fxe6 20.f5 f7, les Blancs vont perdre le pion f7 et n'auront pas de compensations suffisantes pour la Dame.

16.fxe6+ fxe6 17.f4 e6 f8 18.f2 f6 19.faxd1 fxe6 20.f1

Finalement, après cette passe d'armes tactique, la position s'est égalisée.

20...f5 21.f3 f7 22.fde1 d5 23.b4 f4

24.fxe6 fxe6 25.fxe6 fxe6 26.h3?!

Une imprécision inhabituelle de Capablanca en finale. Il fallait tout de suite centraliser le Roi. La menace sur le pion h2 n'était pas dangereuse :

26.f2! d4 27.f3, et le Roi blanc menace de revenir chercher le Cavalier qui est enfermé.

26...f6 27.f3

Conséquence du coup précédent, les Blancs doivent perdre à nouveau un temps, car 27.f2 permettait 27...e4 28.fxe4 (28.f1 était beaucoup trop passif.) 28...dxe4 29.f3 d5 qui laissait une certaine initiative aux Noirs grâce à leur Roi plus actif.

27...d7?!

Après 27...d4!, les Noirs pouvaient obtenir quelques chances en raison de l'activité de leur Roi : 28.cxd4 d5 29.f3 c4 30.f5 f4 31.fxa6+ a3 32.fxc7 b4 33.f6 d5.

Le gain du pion a2 ne devrait toutefois pas être suffisant sur une défense précise. 34.f2 fxa2 35.f4+! f4 36.f3 f3 37.f4 f4 38.f4 f6 39.f5. Les Blancs vont pouvoir échanger les derniers pions de l'aile-roi et donc assurer la nullité.

28.f2 d6 29.f3 c5 30.fxc5+ fxc5 31.fxc5 fxc5 32.f3

La finale de pions est désormais nulle, mais les Noirs doivent être encore vigilants, car les Blancs possèdent une majorité de pions sur l'aile-roi qui peut permettre la création d'un dangereux pion passé éloigné.

32...b4?!

32...g5! permettait de restreindre la majorité blanche de l'aile-roi avant qu'elle ne se mette en route.

33.f4 fxc3 34.fxc3 d4+ 35.f3 d5?

Il fallait jouer 35...h5! pour échanger le maximum de pions sur l'aile-roi. Après 36.g4 h4 37.f4 d5, les Blancs ne pourront plus bénéficier du pion h éloigné comme dans la partie.

36.g4 g6 37.f4 f5 38.g5!

Les Blancs ont déjà en tête la percée qui va survenir.

38...d5 39.f5??

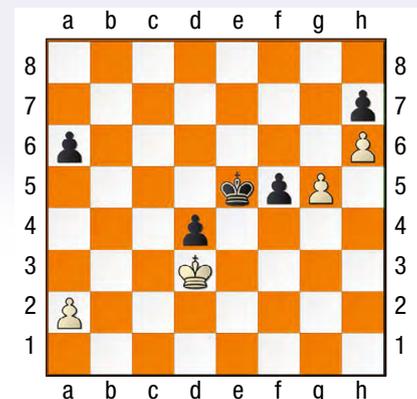
La bonne idée, mais trop tôt !

39.a3!! a5 40.a4 plaçait les Noirs en zugzwang. C'est-à-dire qu'ils n'ont plus de coup d'attente, et comme ils ne peuvent passer leur tour, le fait d'être obligé de jouer conduit à la perte de la partie. 40...f5, par exemple, éloigne le Roi et permet le coup 41.f5! qui est, cette fois, décisif.

39...gxf5 40.h5 f5??

Il fallait reculer par 40...f6! 41.f4 f4! 42.f4 (si 42.h6?? f5 43.g6 f6!, les Noirs gagnent) 42...f3! 43.fxf3 f5, et maintenant la percée 44.g6 h6 45.h6 (comme dans la partie de Camille Blanquet) ne marche pas, car après 45...f6, le Roi noir arrive à temps pour arrêter le pion h.

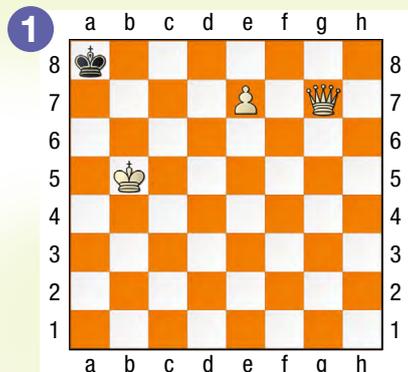
41.h6! 1-0



Comme leur Roi n'a pas accès à la case f6, les Noirs ne peuvent plus empêcher la percée g6 qui libérera victorieusement le pion h6 : 41...f6 42.g6! h6 43.h7.

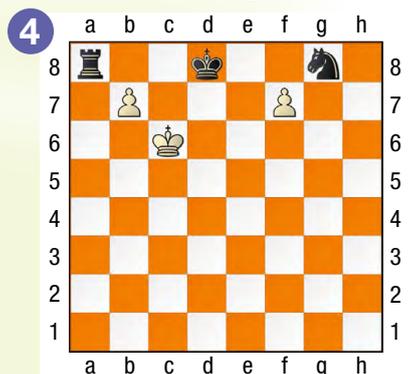


Le fameux mat de l'escalier, que tu connais déjà probablement, au moins de nom.



Ta solution : 2 pts

À droite ou à gauche ?



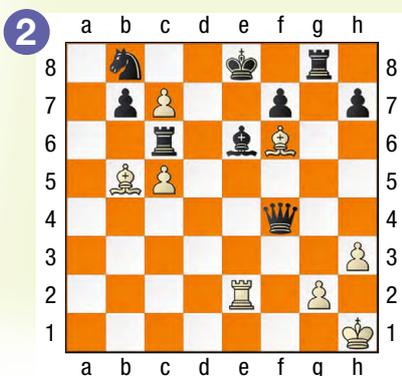
Ta solution : 2 pts

« Les pions sont l'âme des échecs », avait déclaré François-André Danican Philidor, le grand champion français du 18^e siècle. Ils seront également le thème central de ce numéro d'Échec & Mat. Et ce tout particulièrement au moment de la promotion. N'oublie pas que le pion n'est pas obligé de se transformer en Dame, mais qu'il peut aussi se promouvoir en Tour, Fou ou Cavalier.

Voici pour commencer quelques exemples très simples. Tu as les Blancs dans toutes les positions et il faut mater en un coup. Grâce à une promotion, évidemment.

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

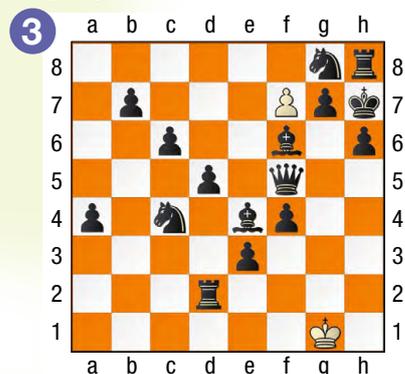
Défenses illusoires.



Ta solution : 2 pts

Juste pour s'assurer que tu maîtrises bien toutes les règles (et que tu as lu l'introduction de ce parcours du pion).

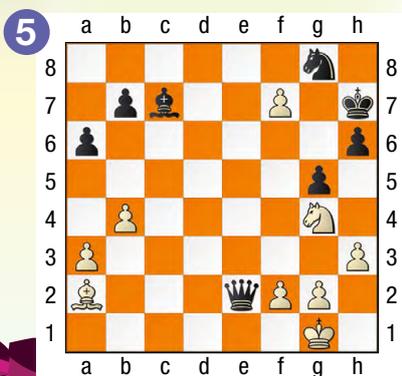
Un pion tout seul face à l'armée noire au complet peut-il encore faire quelque chose ?



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Prendre ou ne pas prendre,
That is the question...



Ta solution : 2 pts

Pareil que dans la position précédente ?
Si c'était le cas, ce serait trop simple.



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 la promotion.

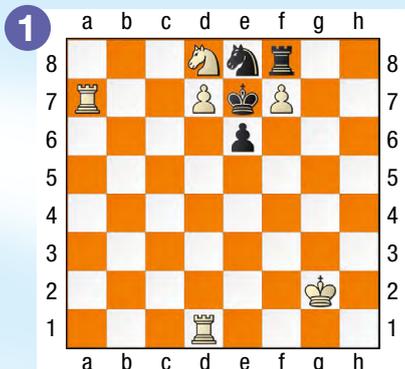
De 4 à 8 points : C'est un bon début. Continue de faire des exercices de mats en un coup.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un pion d'or. Tu peux passer au parcours du Cavalier.



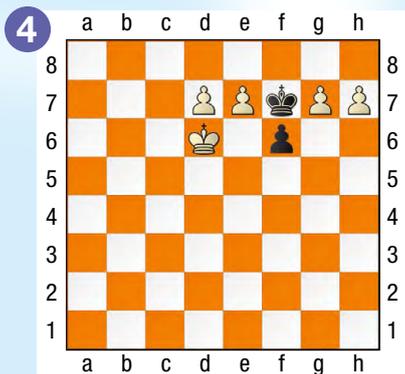
Parcours du Cavalier

Il est clair que si les Blancs veulent faire une promotion, il leur faut prendre le Cavalier noir. Mais comment ?



Ta solution : 2 pts

À eux quatre, les pions blancs ont 16 possibilités différentes de se promouvoir. Mais une seule fait mat.



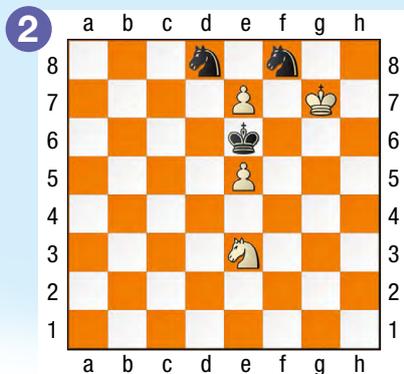
Ta solution : 2 pts

Toujours les Blancs au trait, toujours mat en un coup, et toujours la promotion.

Mais attention, cette fois, les mats sont beaucoup plus difficiles et les possibilités de promotion sont nombreuses. Vérifie à chaque fois que le Roi noir est bien mat après ton coup.

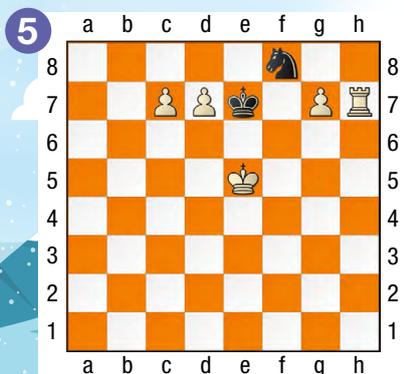
Si tu ne sais pas coder, tu peux continuer de mettre une flèche pour indiquer le coup que tu jouerais.

Par rapport à la position précédente, ça se complique un peu, car le pion n'est plus obligé de prendre. À lui tout seul, il n'a pas moins de 12 promotions. Laquelle fait mat ?



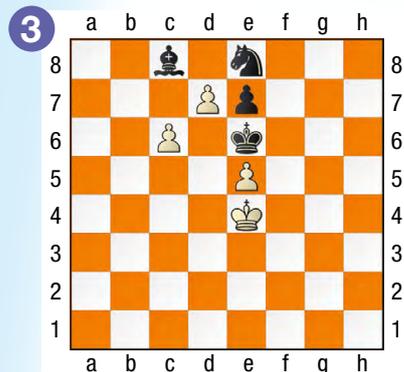
Ta solution : 2 pts

Ici aussi, 16 possibilités différentes de promotion. Les pions blancs ne sont plus que trois, mais une prise ajoute quatre promotions supplémentaires.



Ta solution : 2 pts

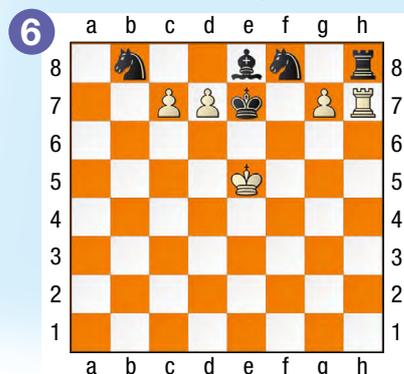
Tout pareil que dans le diagramme précédent (sauf la réponse, bien sûr).



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices www.echecs.asso.fr

Si on rajoute trois pièces noires au diagramme précédent, les pions blancs ont maintenant 28 (!) possibilités de promotion. Cela change-t-il quelque chose ? Y a-t-il plusieurs manières de mater en un coup ?



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es un Cavalier de bronze. Vérifie bien quand tu penses que c'est mat. Tu oublies sans doute des cases de fuite.

De 4 à 8 points : C'est pas mal. Tu es un Cavalier d'argent. Ces mats en un coup n'étaient pas faciles.

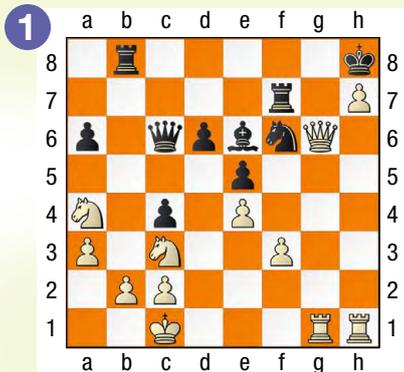
Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un Cavalier d'or. Tu n'as visiblement aucun problème pour résoudre des mats en un coup. Tu peux passer au parcours du Fou.



Parcours du Fou

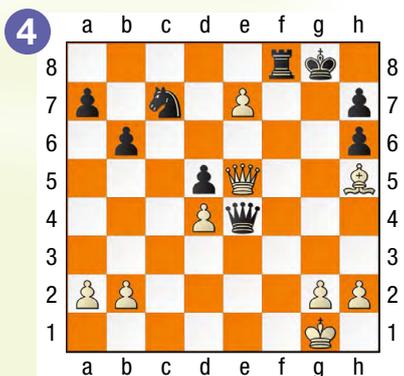
Une partie du maître biélorusse Ginzburg disputée en 2004.

Comment pousser le Roi noir dans l'escalier ?



Ta solution : 2 pts

Il faut parfois attirer le Roi adverse sur une case où on pourra lui asséner le coup fatal. C'est tout le but du sacrifice d'attraction.



Ta solution : 2 pts

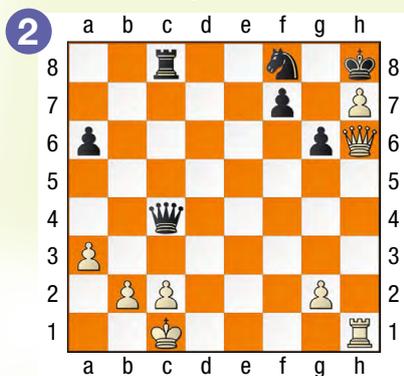
On passe à des mats en deux coups. Avec bien sûr le pion à l'honneur et la promotion en bouquet final.

Il faut calculer précisément sans oublier la réponse de l'adversaire. Attention, celui-ci joue bien évidemment à chaque fois le meilleur coup, même si la plupart du temps il n'aura pas le choix.

Les positions, qui sont toutes issues de parties réelles, ne te paraîtront peut-être pas particulièrement faciles si tu n'es pas habitué à résoudre des mats en deux coups. Mais tu as un indice important : tu sais qu'il va y avoir une promotion.

Les Blancs sont au trait dans chaque position.

Comme dans le diagramme précédent, les Noirs ont voulu protéger leur Roi derrière le pion blanc bien avancé. Mais ce n'était pas une bonne idée. Comment extirper manu militari le monarque noir de sa cachette ?



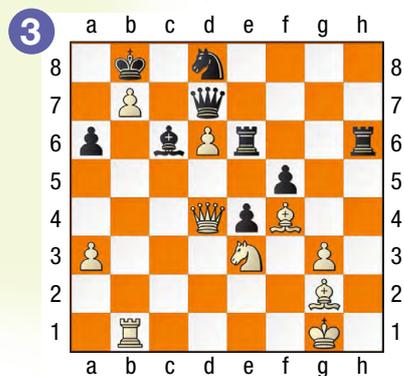
Ta solution : 2 pts

Ici aussi, tout est une question d'attraction. La promotion immédiate ne donne rien, car la case f8 est suffisamment protégée.



Ta solution : 2 pts

Le grand maître russe Igor Yagupov est opposé avec les Blancs à son compatriote, le grand maître Sergey Yanovsky, ancien capitaine de l'équipe de jeunes de Russie. Paroles et musique absolument identiques à celles du diagramme précédent.



Ta solution : 2 pts

Attention, si les Blancs font Dame tout de suite en prenant la Tour noire, ils se font mater les premiers ... en trois coups ! Tu peux essayer de trouver comment. C'est un exercice supplémentaire.



Ta solution : 2 pts

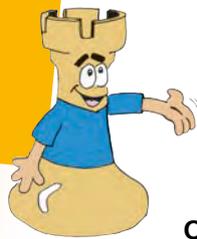


Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es un Fou de bronze. Si tu as du mal avec les mats en deux coups, continue de t'entraîner en faisant des mats en un coup.

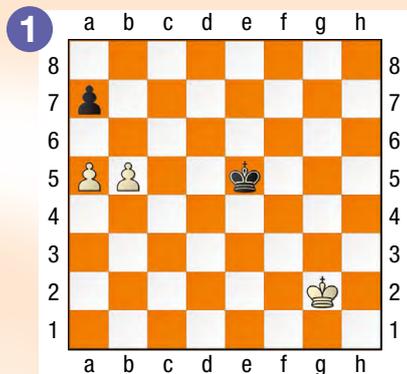
De 4 à 8 points : C'est pas mal. Tu es un Fou d'argent. Mais attention de bien vérifier quand tu penses que l'adversaire est mat.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un Fou d'or. Les mats en deux coups (et peut-être même aussi ceux en trois coups) ne te posent visiblement pas de problèmes. Tu peux passer au parcours du Fou.



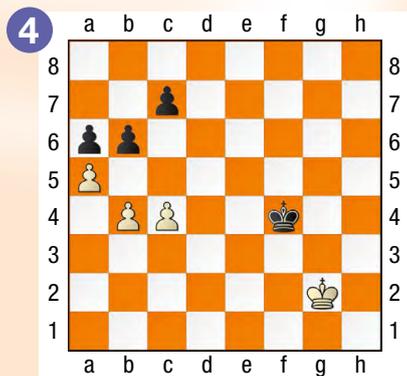
Parcours de la Tour

La percée la plus élémentaire. Si les Blancs jouent mécaniquement 1.b6 axb6 2.axb6, le Roi noir rattrapera le pion blanc avant qu'il n'arrive à Dame. Facile.



Ta solution : 2 pts

Après le levier croisé du diagramme précédent, voici le double levier !



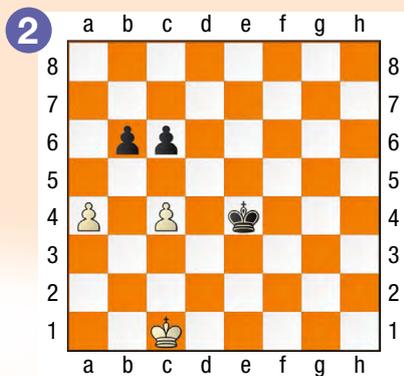
Ta solution : 2 pts

On se lance dans la course à la promotion ! Nous avons vu dans une position de Camille Blanquet et dans la partie commentée deux exemples de percée. En fin de parties, des pions peuvent parfois se sacrifier pour ouvrir la route à un de leurs collègues et lui assurer ainsi un couronnement royal.

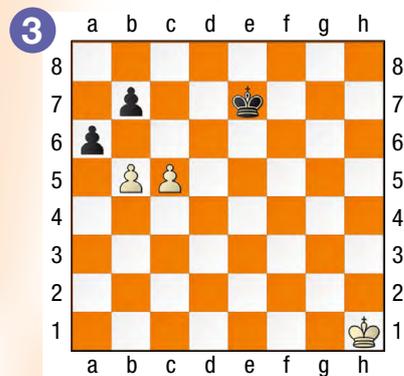
Dans ce parcours de la Tour, nous allons passer en revue quelques exemples élémentaires de percées qu'il est important de connaître et qui pourront te servir pour les positions plus compliquées qui t'attendent dans le parcours de la Dame. Les Blancs sont au trait dans toutes les positions.

Le fameux levier croisé (ou en escalier), cher au grand théoricien allemand Hans Kmoch qui a proposé toute une terminologie pour les structures de pions dans son célèbre livre *l'Art de jouer les pions*.

Encore une percée élémentaire. On ouvre la route !



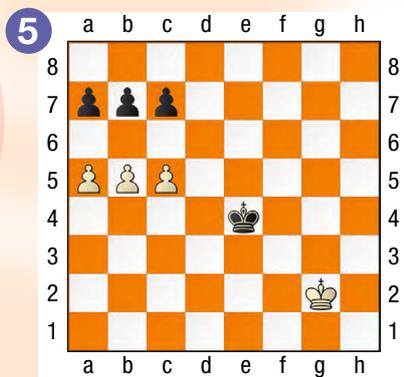
Ta solution : 2 pts



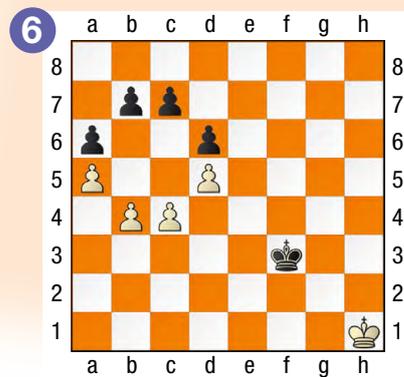
Ta solution : 2 pts

La plus classique des percées. Celle que tous les joueurs d'échecs doivent connaître. Les Blancs passent en force avant que le Roi noir n'ait le temps de revenir.

Les griffes du quatuor, pour reprendre à nouveau l'expression de Hans Kmoch. Ici aussi, malgré le 4 contre 4, les Blancs passent en force avant que le Roi noir n'ait le temps de revenir.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

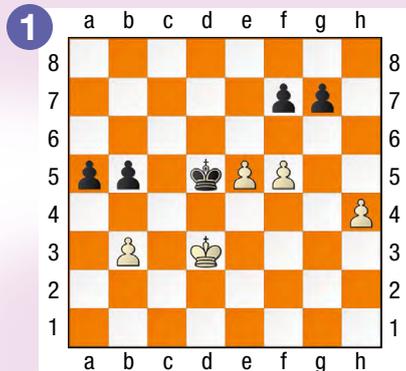
Moins de 4 points : Tu es une Tour de bronze. Demande à ton entraîneur de te réexpliquer ce qu'est une percée de pions.

De 4 à 8 points : Tu es une Tour d'argent. C'est pas mal, mais revois bien ces positions élémentaires et leurs solutions avant de passer au parcours de la Dame.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Tour d'or. Tu peux passer au parcours de la Dame où t'attendent des percées plus complexes.

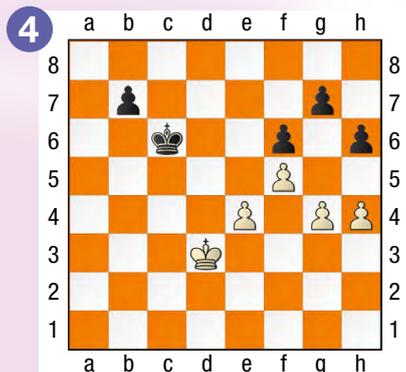


Une position issue d'une partie réelle. Les Noirs menacent de capturer le pion e5. Les Blancs ne doivent pas traîner. 1.f6 ne va pas à cause de 1...g6.

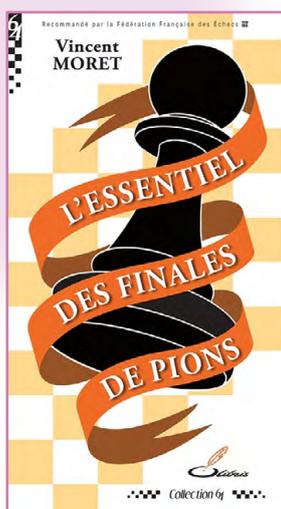


Ta solution : 2 pts

La fin d'une partie d'Averbakh, le grand théoricien des finales, ici avec les Blancs. Les Noirs semblent avoir les meilleures perspectives grâce à leur pion passé en b7. Mais les Blancs sont au trait et ils peuvent percer sur l'aile-roi.



Ta solution : 2 pts

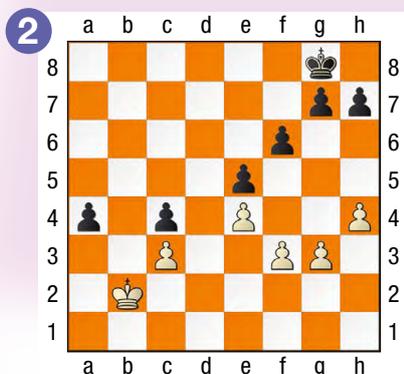


Tu retrouveras toutes les percées du parcours de la Tour et de la Dame - et bien d'autres - avec leurs explications détaillées, dans un petit livre sur les finales de pions recommandé par la FFE et qui vient de sortir aux éditions Olibris : *L'Essentiel des finales de pions* de Vincent Moret (Editions Olibris, 11 €).

On perce à tout va et on passe en force !
 Tout naturellement, le thème de la percée de pions survient le plus fréquemment en finale. C'est là que le pion prend toute son importance, et ce tout particulièrement dans la course à la promotion.

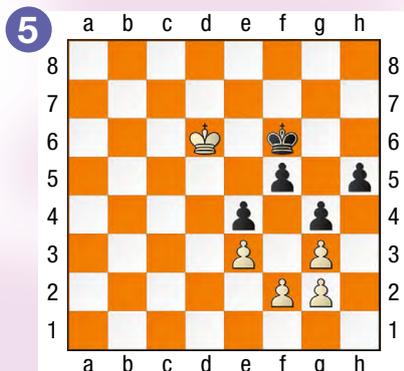
Voici six positions de finales où il va falloir percer pour passer un pion. Attention, certaines ne sont pas faciles, et une est même une étude. Au lieu de provenir d'une partie réelle, une étude a été spécialement créée par un compositeur. Si tu ne trouves pas les réponses, prends la peine d'aller les regarder sur le site de la FFE. Mais bien sûr, ... après avoir cherché !

La fin d'une partie Maslov-Glebov, digne d'une étude. Trait aux Noirs. Les Blancs semblent avoir l'avantage, car ils vont s'emparer des pions a4 et c4. Mais une percée sur l'aile-roi va faire la décision. Un indice : souviens-toi du thème des griffes du quatuor vu dans le parcours de la Tour.



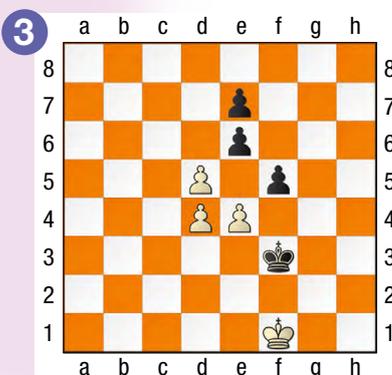
Ta solution : 2 pts

Un grand classique qu'on retrouve dans de nombreuses parties avec cette structure de pions. Les Blancs se sont trop avancés. Le retour de bâton va être terrible. Les Noirs gagnent. Attention de bien calculer toutes les variantes (encore une fois, on n'est pas obligé de prendre !).



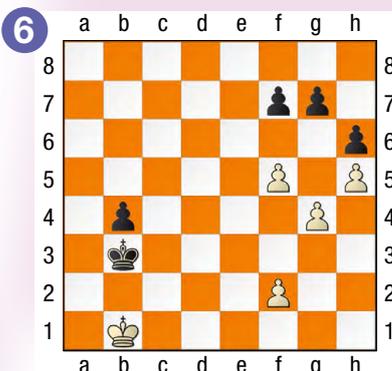
Ta solution : 2 pts

Trait aux Blancs. Une étude de Pogosiants. Le thème du levier croisé, que nous avons vu également dans le parcours de la Tour, devrait t'aider.



Ta solution : 2 pts

On retrouve Edward Lasker, deux ans avant sa partie contre Capablanca. Visiblement, le thème de la percée ne lui était pas familier. Dans cette position, au trait avec les Blancs, il joua 1.f4 ?? et dû abandonner après 1...f6 !, car plus aucune percée n'est possible (les Noirs ne sont pas obligés de prendre !). Comment les Blancs devaient-ils procéder ?



Ta solution : 2 pts

Quel est ton niveau ?
 sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es une Dame de bronze. Certaines de ces finales étaient particulièrement difficiles. Prends la peine de les retravailler avec les solutions sur le site de la FFE.

De 4 à 8 points : Tu es une Dame d'argent. Tu sais résoudre des études. Continue ainsi et tu deviendras très vite un très fort joueur.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Dame d'or. Tu as parfaitement compris le mécanisme de la percée et tu calcules très précisément. Tu es prêt à marcher sur les pas de Camille Blanquet, la championne de France cadette.

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 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 ...

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

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.



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).



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 (10 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 Échecs. Directeur de la publication : Éloi RELANGE. 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 Échecs : 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.