

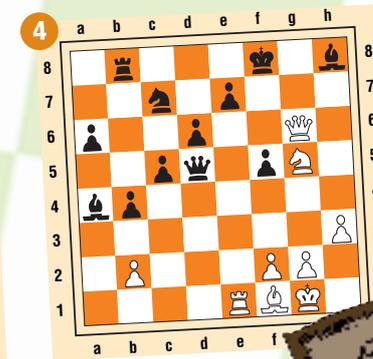
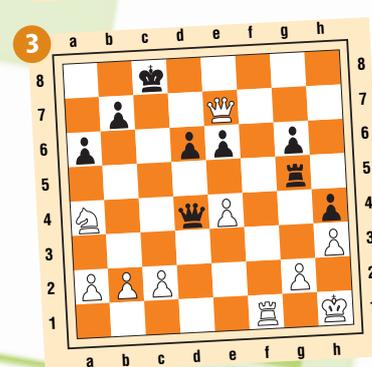
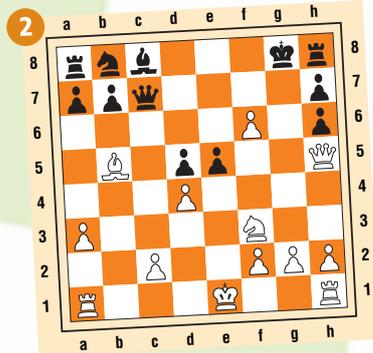
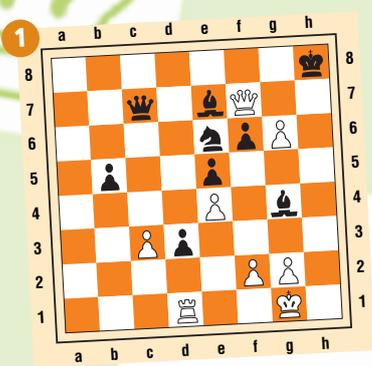


Ce numéro est dédié au 8^e champion du monde :

Mikhaïl Tal

Doté d'une imagination et d'une intuition hors du commun, il est considéré comme l'un des plus grands attaquants de tous les temps. Parfois corrects, parfois non, ses combinaisons effrayaient ses adversaires par leurs côtés imprévisibles et complexes. On le surnommait « le magicien de Riga ».

Les Blancs matent en un coup



exercices

- p. 2 Niveau 1 Parcours du pion
- p. 3 Niveau 2 Parcours du Cavalier
- p. 4 Niveau 3 Parcours du Fou
- p. 5 Niveau 4 Parcours de la Tour

partie commentée p. 6

Kortchnoï - Karpov (Moscou, 1974)

quiz p. 7

Anish Giri, Grand-Maître en culottes courtes

Qui est le plus jeune Grand-Maître au monde ? Une question à laquelle il devient aujourd'hui de plus en plus difficile de répondre. Tant la réponse est changeante de plus en plus fréquemment. Un petit indice : le jeune champion est... néerlandais ! Bon, d'accord, l'indice reste de peu d'utilité, car même si on connaît le nom d'Anish Giri et qu'on sait qu'il est officiellement le plus jeune GMI actuellement, beaucoup ignoreront que le jeune garçon, né à Saint-Petersbourg, bien que d'origine népalaise, a vécu quelques années avec sa famille au Japon avant de venir s'établir en 2008 aux Pays-Bas. À 14 ans, Anish parle russe et anglais, mais également japonais et hollandais, et possède des rudiments en népalais et en allemand ! Son père est ingénieur en hydrologie, et travaille aujourd'hui pour un laboratoire de Delft aux Pays-Bas. Les parents ne baignent pas dans le milieu échiquéen et même encore aujourd'hui, les échecs ne sont pas l'activité principale d'Anish, qui, à la différence des autres prodiges de son âge, se concentre sur les études.



Anish avait découvert les échecs à l'âge de 7 ans avec sa maman, mais la formation maternelle dans ce domaine s'était arrêtée là. C'est lui qui progresse tout seul en travaillant dans les livres et en jouant sur internet. Au Japon, il n'avait pas la possibilité de côtoyer de forts joueurs. Son premier succès échiquéen fut une victoire dans le championnat des moins de 10 ans... d'Hokkaido. Les bons résultats vont s'enchaîner à son arrivée au Pays-Bas. Une première norme de GMI en 2008 à Hilversum, suivie rapidement par une seconde à Groningen la même année. Il obtient la 3^e norme, synonyme de titre à 14 ans et 7 mois, lors du Corus de Wijk an Zee en février 2009. En septembre dernier, Anish Giri signe un nouveau record : il devient le plus jeune champion des Pays-Bas. Mais il ne conservera pas longtemps celui de plus jeune GMI. Ray Robson, un jeune Américain de quelques mois son cadet, vient de réaliser sa 3^e norme et devrait obtenir rapidement le titre. On le surnomme déjà le nouveau Bobby Fischer.

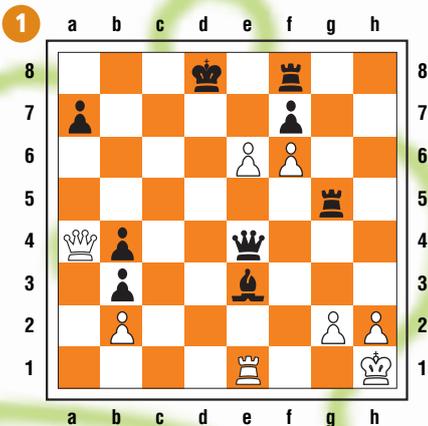




Parcours du pion

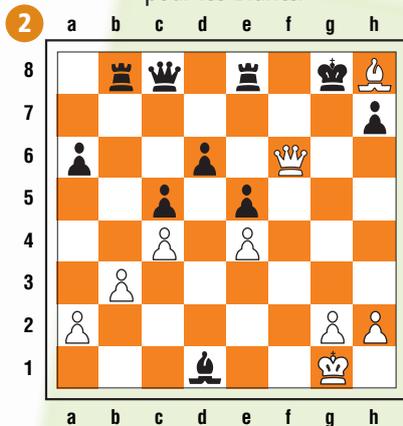
Voyons si tu es aussi efficace que le grand Mikhaïl Tal.
Echec et mat en un coup !
L'adversaire est à ta merci, à toi de jouer !

Les Blancs matent avec la Dame.



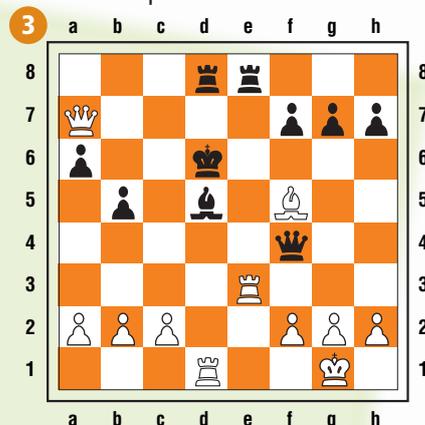
3 pts

Encore le baiser de la mort pour les Blancs.



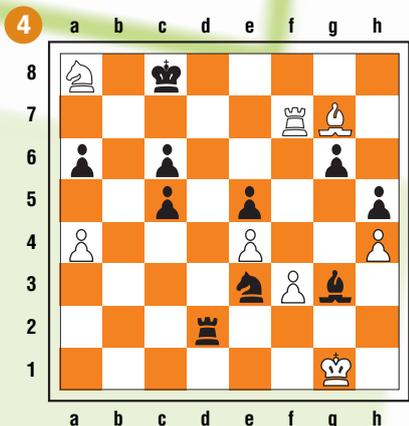
3 pts

Toujours un mat avec la Dame pour les Blancs.



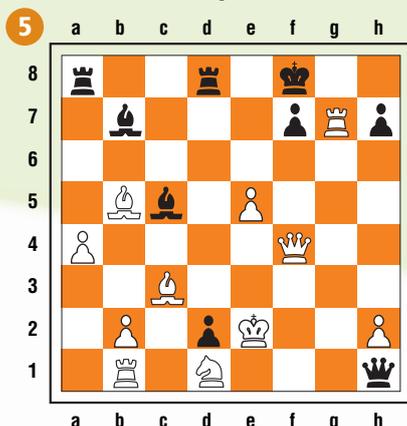
3 pts

Cette fois-ci, les Noirs matent.



3 pts

Encore un mat pour les Noirs.

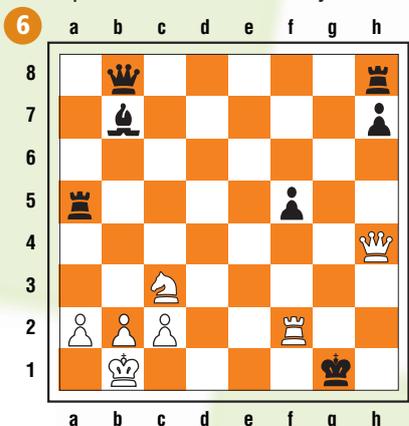


4 pts

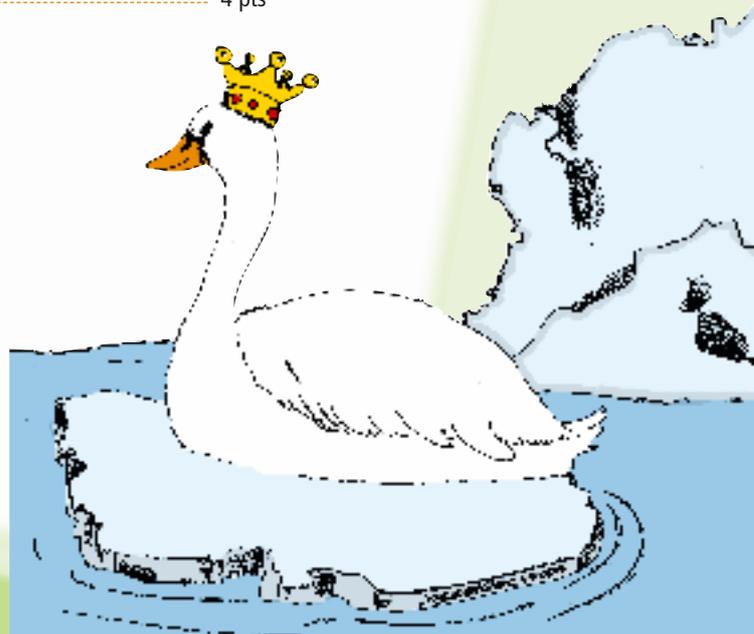
« Il y a deux types de sacrifices : ceux qui sont corrects et les miens. »

Mikhaïl Tal

Et pour finir ce parcours, un mat en 1 plus difficile. Les Blancs jouent.



4 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 20 points

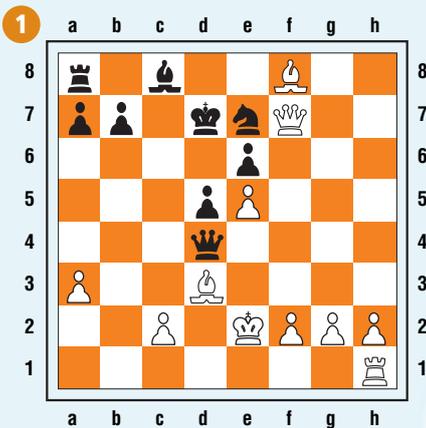
De 0 à 9 points : Tu es un pion de bronze. Il faut encore t'entraîner !
De 10 à 15 points : Tu es un pion d'argent. Tu sais mater, mais vérifie avant de jouer !
Plus de 15 points : Bravo ! Tu es un pion d'or ! Tu es un joueur redoutable qui réfléchit avant de jouer. Tu peux passer au parcours du Cavalier.

solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



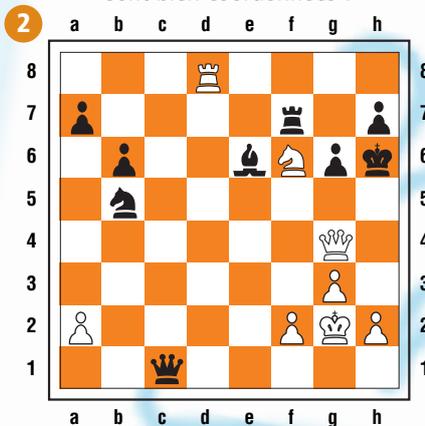
Pour passer avec succès ce parcours, il te faudra résoudre des mats en 2. À toi de jouer !

Une attaque en règle, simple et efficace.
Mat en 2 pour les Blancs...



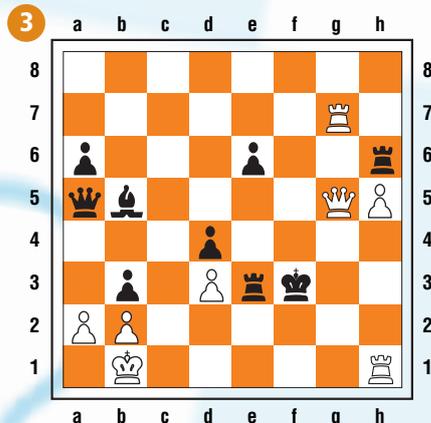
3 pts

Les 3 pièces blanches
sont bien coordonnées !

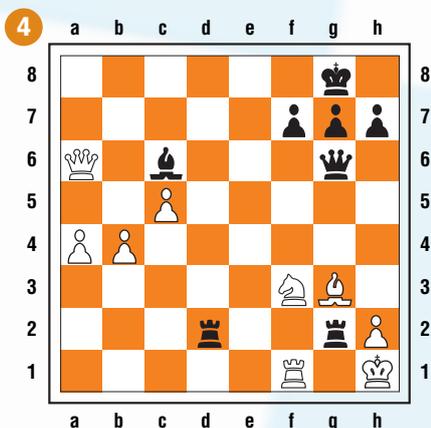


3 pts

La Dame blanche hypnotise le Roi noir...

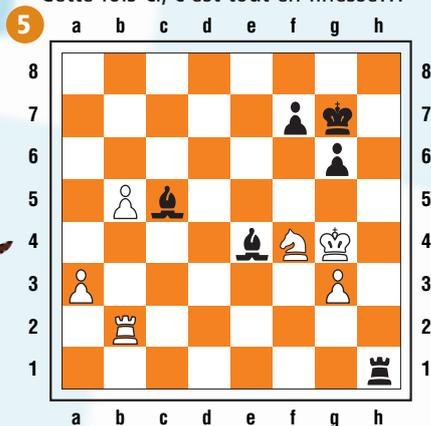


Une jolie déviation et **les Noirs matent.**



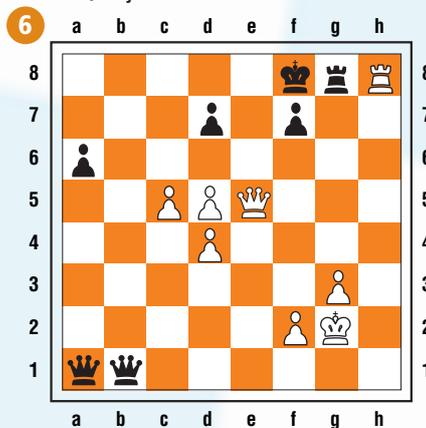
3 pts

Encore un mat **pour les Noirs.**
Cette fois-ci, c'est tout en finesse...



4 pts

Les Noirs ont 2 Dames mais Tal
n'est-il pas surnommé le « magicien » ?
Que joua-t-il avec les Blancs ?



4 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 20 points

De 0 à 9 points : Tu es un Cavalier de bronze. Tu as une bonne vision du jeu, mais il faut encore t'entraîner.

De 10 à 15 points : Tu es un Cavalier d'argent. Tu vois vite mais vérifie tes coups avant de les jouer !

Plus de 15 points : Bravo ! Tu es un Cavalier d'or ! Tu es un redoutable tacticien. Serais-tu aussi un "magicien" de l'échiquier, comme Mikhaïl Tal ?

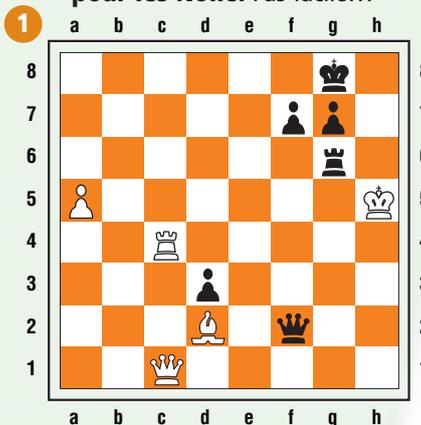
solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



Parcours du Fou

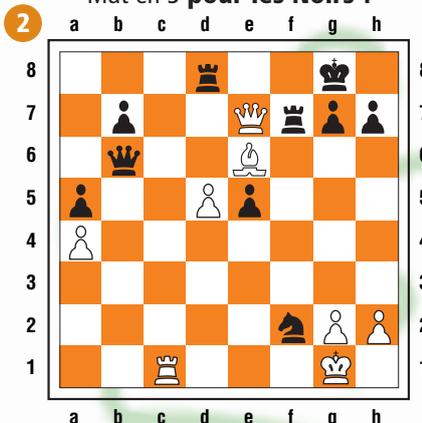
Pour passer venir à bout de ces mats, il te faudra une bonne vision tactique. Es-tu un Fou de bronze, d'argent ou un Fou d'or ?

Commençons par un mat en 2 coups pour les Noirs. Pas facile...



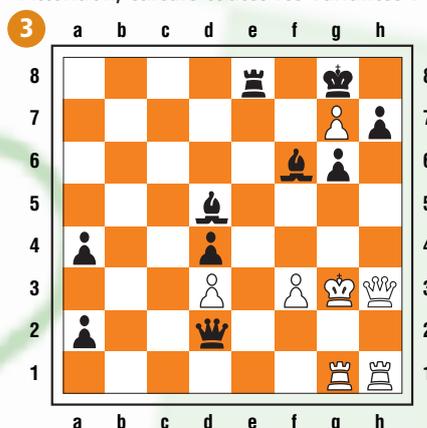
3 pts

Tal connaissait ses classiques. Et toi ?
Mat en 3 pour les Noirs !



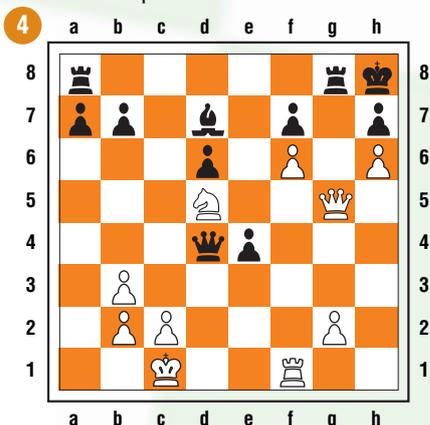
3 pts

Encore un mat en 3 pour les Noirs. Attention, calcule toutes les variantes !



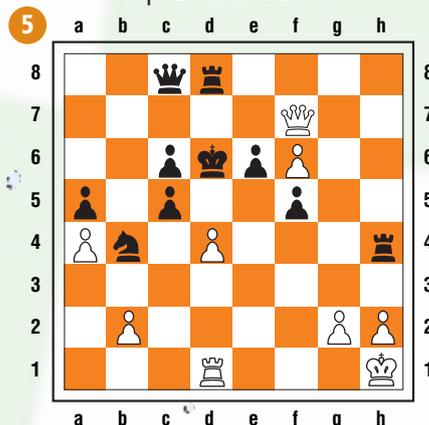
3 pts

Cette fois c'est un mat élégant en 3 pour les Blancs.



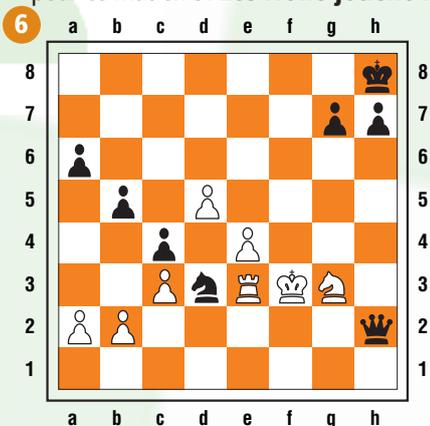
3 pts

La Dame blanche tourne sur l'échiquier pour ce mat en 3...



4 pts

Il faut une très bonne vision tactique pour ce mat en 3. Les Noirs jouent !



4 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 20 points

De 0 à 9 points : Tu es un Fou de bronze. Il faut encore t'entraîner pour augmenter ton niveau tactique.

De 10 à 15 points : Tu es un Fou d'argent. Tu as une bonne vision tactique mais tu dois vérifier tes coups avant de jouer !

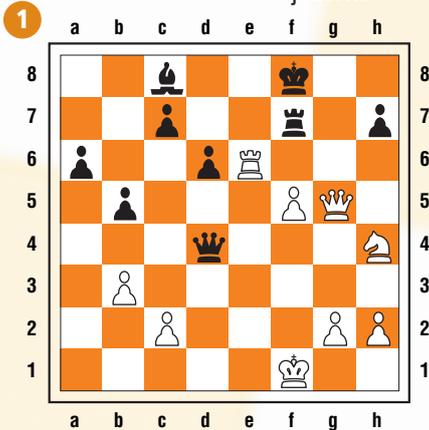
Plus de 15 points : Bravo ! Tu es un Fou d'or ! Ta force de calcul est redoutable ! Les tactiques en 3 coups ? Facile ! Tu peux passer au niveau suivant, le terrible parcours de la Tour, que peu de joueurs ont réussi.

solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



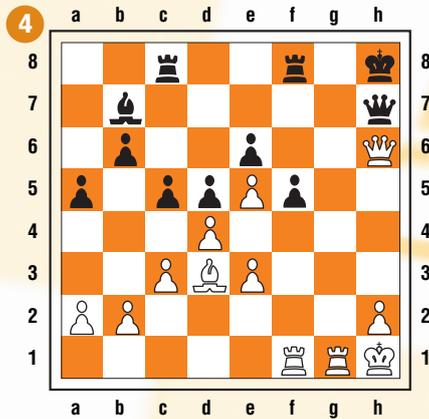
Mikhaïl Tal a placé ce mat en 4 coups au grand David Bronstein lui-même !
Aux Blancs de jouer...

Tu dois résoudre des mats en 4 coups tirés de la pratique du « magicien de Riga ». Donne toutes les variantes !
Es-tu un Tour de bronze, d'argent ou une Tour d'or.
Bon courage et bonne chance !



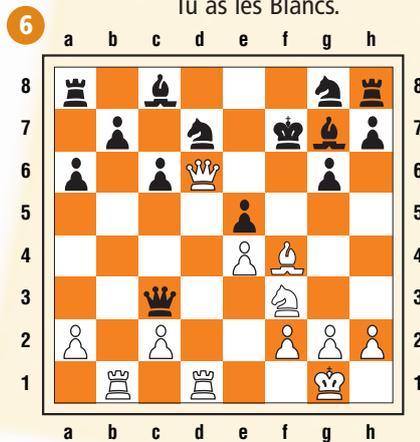
3 pts

Les Blancs jouent. Le plus dur est le « coup silencieux »...



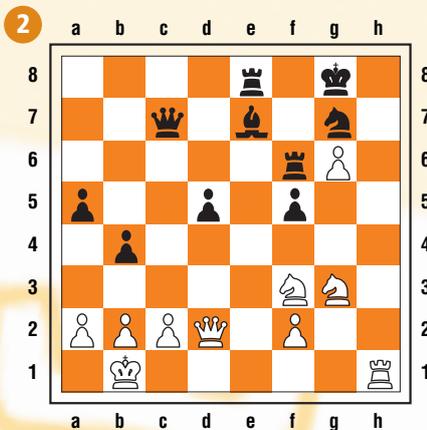
3 pts

Le Roi noir est dans les courants d'air. Attention, calcule toutes les variantes. Tu as les Blancs.



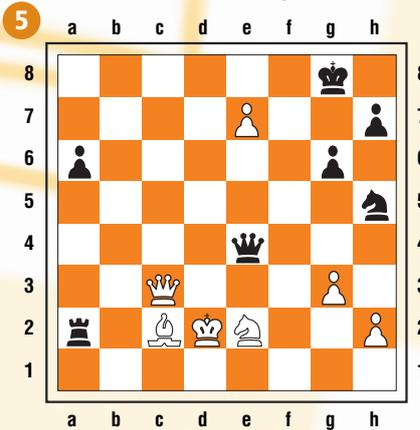
4 pts

Une « attraction » et le reste est facile.



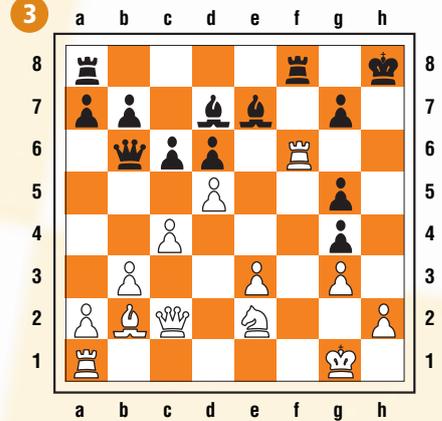
3 pts

Un mat en 4 tout en puissance !



4 pts

Le Fb2 est bien utile pour ce mat en 4. Les Blancs jouent.



3 pts

« Plusieurs personnes se sont demandées comment Tal faisait pour gagner... En fait, c'est très simple : il met ses pièces au centre de l'échiquier et les sacrifie quelque part ! »

David Bronstein



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 20 points

De 0 à 9 points : Tu es une Tour de bronze. Tu as une bonne vision du jeu mais il faut encore t'entraîner pour augmenter ton niveau tactique.

De 10 à 15 points : Tu es une Tour d'argent. Tu vois bien les tactiques, mais calcule toutes les variantes et vérifie tes coups avant de jouer.

Plus de 15 points : Terrible ! Tu es une Tour d'or ! Tu vois vite et bien. Tu connais tes classiques. Tu es très précis lorsque tu calcules tes variantes. Il vaut mieux ne pas avoir à se défendre contre toi. Bravo !

solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



Viktor Kortchnoi

Anatoly Karpov

Finale des candidats, Moscou, 1974



Dans le numéro précédent, nous avons assisté à une très belle victoire de Karpov contre la sicilienne Dragon de son adversaire. Cette partie pourrait nous laisser penser que le match ne fut qu'une formalité pour Karpov, mais les apparences sont trompeuses. La lutte fut très vive, et Karpov ne s'imposa que sur la plus petite marge (3 victoires à 2) à l'issue des 24 parties prévues par le règlement.

Rendons hommage, à travers la partie qui suit, à Viktor Kortchnoi, l'un des plus grands lutteurs de l'histoire des échecs.

1.d4 Cf6 2.Cf3 e6 3.g3 b6 4.Fg2 Fb7 5.c4 Fe7 6.Cc3

Nous pouvons déjà apprécier la subtilité dans l'ordre des coups choisi par les Blancs contre l'Ouest-Indienne de Karpov : c4 et Cc3 ont été joués tardivement, ainsi les manœuvres classiques *Fb4* (clouant le Cavalier et renforçant l'emprise sur les cases blanches centrales) et *Fa6* (une attaque du pion c4 qui gêne considérablement les plans des Blancs) ont été évitées.

6...0-0 7.Dc2!

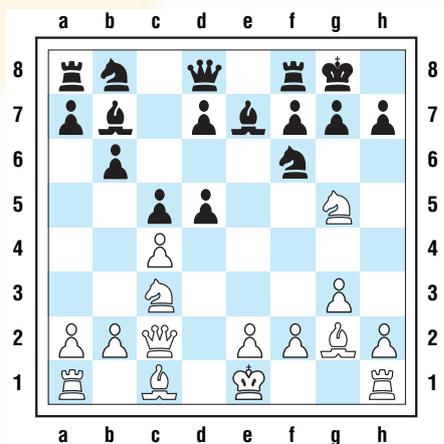
Kortchnoi, mené au score, décide d'agir en premier. La menace positionnelle est bien sûr *8.e4!*

7...c5

Une réaction centrale thématique, puisque le dernier coup blanc a tout de même l'inconvénient de ne plus soutenir le pion d4. Mais dans cette ouverture, l'alignement des Fous sur la grande diagonale blanche n'est jamais anodin, et les Blancs vont le démontrer.

7...d5 est une autre possibilité, considérée comme plus solide de nos jours.

8.d5! exd5 9.Cg5!



La pointe des coups précédents. Le pion d5 sera récupéré avec avantage.

9...Cc6

Karpov avait joué *9...g6* dans la cinquième partie, et avait obtenu le partage du point. Craignait-il une amélioration de son adversaire, ou était-il arrivé à la conclusion que le coup de la partie était supérieur ?

10.Cxd5 g6

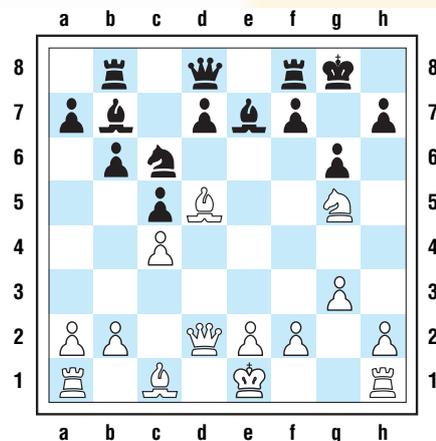
Forcé pour ne pas avoir à faire à *11...Cxf6+* suivi de *12.Dxh7 mat*, mais les cases noires royales vont se révéler très faibles.

11.Dd2!

Un coup peu commun, mais réellement très fort. La Dame couvre le Cg5, tout en observant la case h6.

11...Cxd5 12.Fxd5 Tb8?

La seule véritable erreur de la partie. Karpov renonce à *12...Fvg5 13.Dxg5 Dxg5 14.Fxg5* car la finale est légèrement supérieure pour les Blancs (paire de Fous et meilleure structure de pions), mais laisser le trait à son fougueux adversaire va se révéler catastrophique.



13.Cxh7!!

Un puissant sacrifice de démolition. L'action combinée de la Dame et des deux Fous fait la différence.

13...Te8

Le Cavalier blanc est imprenable, en raison de *14.Dh6+ Rg8 15.Dxg6+ Rh8 16.Dh6+ Rg8 17.Fe4! F5 18.Fd5+ Tf7 19.Dg6+*.

14.Dh6 Ce5!

Karpov trouve la seule ressource pour continuer la lutte.

15.Cg5 Fxg5 16.Fxg5 Dxg5

Forcé, sur un coup de Dame *17.Ff6* conduit au mat.

17.Dxg5 Fxd5 18.0-0!

Évite le dernier piège. *18.Fxd5?? Cf3+!*

18...Fxc4 19.f4

Karpov décide d'abandonner, son retard matériel et l'attaque qu'il va devoir subir ne laisse aucun espoir. **1-0** ■

QUIZ

1 point par bonne réponse

1 Qui a gagné la coupe du monde d'échecs en 2009 ?

- a) Ruslan Ponomariov
- b) Boris Gelfand
- c) Vassily Ivanchuk
- d) Vladimir Kramnik

2 Dans un tournoi de blitz, je fais échec et mat, ma pendule indique zéro, que se passe-t-il ?

- a) J'ai perdu
- b) J'ai gagné
- c) Partie nulle
- d) C'est l'arbitre qui décide

3 Pendant la partie, mon téléphone sonne, que se passe-t-il ?

- a) L'arbitre ajoute 2 minutes à mon adversaire
- b) Je perds la partie
- c) J'éteins mon téléphone, et la partie continue
- d) Je sors de la salle pour répondre au téléphone

4 Quel joueur a récemment passé la barre des 2800 points élo ?

- a) Magnus Carlsen
- b) Vishy Anand
- c) Vesselin Topalov
- d) Levon Aronian

5 Ma Tour est attaquée par une pièce adverse, puis-je roquer ?

- a) Oui
- b) Non
- c) Si l'arbitre le veut bien

6 Quel joueur surnommait-on « l'ogre de Bakou » ?

- a) Anatoly Karpov
- b) Boris Spassky
- c) Bobby Fischer
- d) Garry Kasparov

7 En général, quel couple est le plus fort ?

- a) 2 Fous
- b) 2 Cavaliers
- c) 1 Fou et 1 Cavalier

8 Un pion est sur sa case de départ, combien de coups lui faut-il pour se promouvoir ?

- a) 4 coups
- b) 5 coups
- c) 6 coups

9 Un Fou contrôle 7 cases de l'échiquier, où se trouve-t-il ?

- a) Au bord de l'échiquier
- b) Au centre de l'échiquier
- c) Sur n'importe quelle case de l'échiquier

10 Quel est l'intrus ?

- a) Peter Svidler
- b) Dimitri Jakovenko
- c) Marat Safin
- d) Vladimir Malakhov

solutions ci-contre

Cahier d'exercices

40 pages

280 diagrammes

Format 15x21

Mat en 1 et 2 coups, fourchette, clouage, enfilade, attaque à la découverte, coup du berger, gain de matériel...

Toute la factique pour une progression rapide

8 € l'unité
(franco de port)



BON DE COMMANDE

à adresser, accompagné de votre règlement, à :
FFE - Service expéditions - BP 10054
75185 Saint-Quentin-en-Yvelines Cedex

Je souhaite recevoir exemplaire (s) du cahier d'exercices.

Montant de ma commande : x 8 € = €

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

L'actualité échiquéenne française



www.echecs.asso.fr

Solutions du quiz

1.b) - 2.b) - 3.b) - 4.a) - 5.a) - 6.d) - 7.a) - 8.b) - 9.a) - 10.c)
8 à 10 points : Bravo, ton score est très bon. Tu joues sûrement régulièrement dans un club.
4 à 6 points : Pas mal ! Encore un petit effort et tu seras bientôt dans la catégorie des meilleurs...
0 à 3 points : Désolé, mais demande à ton moniteur de t'expliquer, à nouveau, les points que tu n'as pas compris.

Échec et Mat Junior est un supplément du magazine Échec et Mat. Ont collaboré à ce numéro : Akhavanh Vilaisarn (exercices, illustrations) Grégory Bichierai (partie commentée) Vincent Moret Jean-Philippe Orsoni (quiz) Lesia Dottori (illustrations) Rédacteur en chef : Léo Battesti Impression : S.T.I.N. imprimerie Toulouse

Nous rappelons aux responsables des Ligues, Comités Départementaux, Clubs ou établissements scolaires qu'ils peuvent se procurer gratuitement Échec et Mat Junior. Il leur suffit de prendre en charge les frais d'expédition pour des commandes minimum de 50 exemplaires par mois (10 numéros par an) : 50 ex. : 110 € - 100 ex. : 130 € 200 ex. : 150 € - 500 ex. : 230 €

Adressez vos commandes et règlements à : **FFE • BP 10054** 78185 St Quentin en Yvelines Cedex Tél : 01 39 44 65 82 Julien.thipineau@echecs.asso.fr

Les solutions des différents diagrammes sont disponibles sur le site fédéral :

www.echecs.asso.fr

Il s'agit du site de la Fédération Française des Échecs.

Vous y trouverez toute l'actualité échiquéenne française.

Vous pourrez également prendre connaissance des coordonnées des clubs d'Échecs de votre région.

la boutique FFE



Comment battre papa aux échecs
Par Murray Chandler
Éditeur Olibris **13€**



Les meilleures parties de Garry Kasparov
par Igor Stahl
Éditeur Olibris **32€**



Réalisé par A. Vidisorn
Très utile pour enseigner dans les écoles
Annateur dijoné : **22€**
Prix public : **39€**



Pendule Silver
L'unité : **64€**
À partir de 5 : **57€**



Shredder 9
7 fois champion du monde des jeux d'échecs. Il offre toutes les possibilités d'apprentissage pour les débutants **39€**



Cahier d'exercices
40 pages
280 diagrammes
Format 15x21
La version économique noir et blanc : 4€ (à partir de 5)



Jeu plastique **11€**
Jeu n°5 homologué avec son tapis en vinyle. Idéal pour les écoles. 5 pièces minimum.



Echiquier mural **60€**
Echiquier mural rotatable avec sa housse de transport

Passez vos commandes sur www.echecs.asso.fr

diplômes FFE

Pour récompenser les jeunes joueurs, la FFE a édité une série de diplômes. Du pion de bronze, soulignant la première année d'initiation scolaire au Roi d'or, réservé aux joueurs ayant un niveau elo de 1600-1800, tous les niveaux de jeu sont concernés.

Les clubs ou ligues peuvent les commander, selon leurs besoins, au siège fédéral auprès de Julien Thipineau. Seuls les frais de port sont facturés : 4,50 € jusqu'à 29 - 6 € de 30 à 99 - 14 € de 100 à 199 - 16 € de 200 à 399, 19 € de 400 à 699 et 23 € de 700 à 1000.

	Public visé (à titre indicatif)	Objectifs à atteindre (à titre indicatif)		Public visé (à titre indicatif)	Objectifs à atteindre (à titre indicatif)
 pion de bronze	Fin 1^{er} cycle (CE1) à tout le monde.	Avoir suivi un enseignement à l'école.	 Fou d'or	3^e année de club/niveau 1200-1400	- Tactiques en 2 coups (mats, fourchette, clouage, etc.) - Quelques ouvertures simples - Finale : quelques notions théoriques (opposition, position de Philidor, etc.)
 pion d'argent	Fin de cycle 2 (fin CM2)	Règles du jeu, parer un échec, développement des pièces, mat et tactiques en 1 coup.	 Tour d'or	niveau 1400-1600	Tactiques simples en 3 coups (mats, fourchette, clouage, etc.) - Ouvertures un peu plus complexes - Technique en finale - Notions de stratégie
 pion d'or	1^{re} année de club niveau 1000-1100	- Règles du jeu - Parer un échec - Mats très simples en 1 coup.	 Dame d'or	niveau 1600-1800	Tactiques complexes en 3 coups (mats, fourchette, clouage, etc.) - Ouvertures plus complexes - Notions de stratégie - Technique en finale - Histoire du jeu, etc.
 Cavalier d'or	2^e année de club niveau 1100-1200	Tactiques en 1 coup et en 2 coups très simples (mats simples, fourchette, clouage, etc.) - Développement des pièces - Ouvertures très simples - Technique : mat de l'escalier, baiser de la mort - Finale : jouer avec le Roi.	 Roi d'or	niveau 1800-2000	- Tactiques en plus de 3 coups - Calcul de variantes - Maîtrise de quelques ouvertures - Bonne technique en finale - Bonne stratégie - Histoire du jeu, etc.