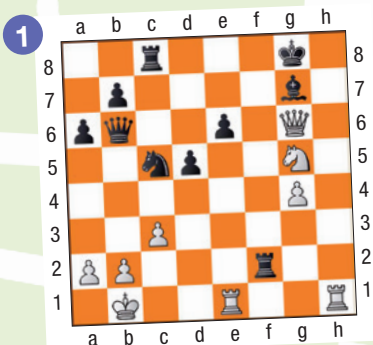


Essaie de jouer aussi bien que Fy Rakotomaharo, le champion de Madagascar.

Open de Marrakech face à Traoré (2178). Les Blancs sont menacés, mais ce sont eux qui jouent et qui matent en deux coups grâce à un joli sacrifice d'attraction.



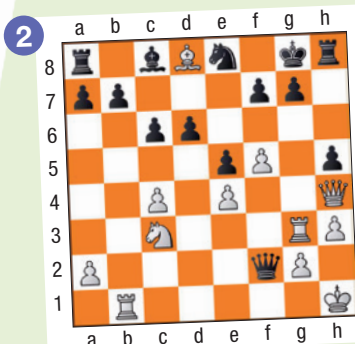
Ta solution :

Open Fide du Chess XV face à Francis Dimarucut (2155). Les Blancs ont plusieurs coups gagnants, mais le plus fort est à nouveau un sacrifice d'attraction.



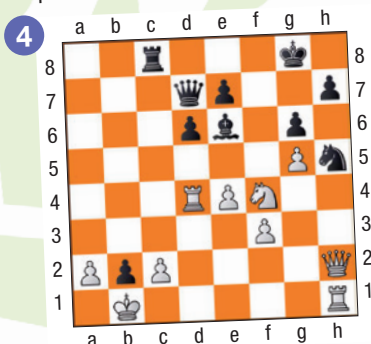
Ta solution :

Championnat du monde des jeunes 2012 au Brésil. Comment les Blancs exploitent-ils la position non protégée de la Dame noire ?



Ta solution :

Bois-Colombes Chess Master 2013. La Tour blanche en d4 n'est pas protégée. Comment les Noirs, au trait, peuvent-ils en profiter ?



Ta solution :

partie commentée p.2

Richard Reti • Saviely Tartakower

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

Fy

le garçon des Hauts-Plateaux

Madagascar. La 4^e île du monde de par sa superficie. Supérieure à celle de la France et du Benelux réunis. 17 millions d'habitants, mais seulement quelques centaines de joueurs d'échecs. La tradition échiquéenne n'est pas très ancienne dans ce pays qui figure parmi les plus pauvres du monde. La fédération malgache, encore toute jeune, a été réactivée en 2008 par Yves Rakotomaharo, l'actuel président. Fy, son fils, est rapidement devenu le plus grand espoir du pays. Il a découvert les échecs à l'âge de six ans. En regardant son père jouer. Au bout d'un an, il est déjà champion de Madagascar chez les moins de 10 ans. L'année d'après, il enchaîne en remportant le championnat jeunes de l'Océan Indien. En 2009, il décroche la médaille d'argent au championnat d'Afrique chez les moins de 10 ans. La même année, il est le premier Malgache à participer aux championnats du monde des jeunes qui se déroulent en Turquie. L'année dernière, à tout juste 14 ans, il remporte le titre de champion de Madagascar toutes catégories.



Afin de passer un cap dans sa progression, le jeune Malgache a quitté ses parents en septembre dernier pour venir s'installer chez sa tante en région parisienne. Lors de son premier tournoi rapide en France, il bat le champion de France cadet Rudolph Grigorian. Quelques jours plus tard, lors du tournoi de Pyramides de Port-Marly, il bat également Almira Skripchenko et les MI Shirazi, Cotonnac et Mullon, et fait nul avec les GMI Vaissier et Tregubov. En novembre, il remporte l'open de Marrakech réservé au moins de 2200 Elo.

Fy a rejoint le club de Clichy où il s'entraîne désormais avec Jean-Baptiste Mullon et Olivier Renet. Son rêve : « devenir un jour maître ou grand-maître ! ». Le premier de l'histoire de Madagascar.



Partie commentée

Dans la première position de Fy Rakotomaharo, nous avons fait connaissance avec le sacrifice d'attraction, un thème fréquent dans la tactique échiquéenne. Comme son nom l'indique, il consiste à attirer une pièce adverse, généralement le Roi, sur une case où on pourra lui asséner un coup souvent fatal.

Cette partie, disputée à Vienne en 1910 entre Richard Reti et Saviely Tartakower, en est un brillant exemple. C'est aussi l'une des miniatures les plus célèbres de l'histoire des échecs. Une miniature est une partie très courte. Il est toujours rare de voir un joueur qui est l'un des plus forts de son époque se faire mater en 11 coups.

Tartakower n'a visiblement pas pris ombrage de cette défaite. Il a inclus la partie dans son Bréviaire des échecs, sous le titre : «une combinaison splendide». Un bel hommage à son adversaire.



Richard Reti



Saviely Tartakower

Vienne, 1910

1.e4 c6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♘xe4 ♘f6 5.♙d3 e5?

Les Noirs ouvrent le centre trop tôt, alors qu'ils ne sont pas développés. Plus prudent était 5...♘xe4 6.♙xe4 ♘d7 suivi de ♘f6 et les Noirs pourront gagner un temps en attaquant la Dame blanche.

6.dxe5 ♙a5+ 7.♙d2 ♙xe5

Les Noirs ont certes regagné leur pion, mais au prix de plusieurs coups de Dame.



8.0-0-0!

Tartakower n'est pas avare de compliments envers son adversaire. Dans ses commentaires, il qualifie le dernier coup des Blancs de génial. Au lieu de défendre leur Cavalier, les Blancs accentuent en effet leur avance de développement en mettant leur Tour en jeu et en créant une redoutable menace sur la colonne d.

8...♘xe4??

Les Noirs n'ont pas vu la jolie combinaison et tombent dans le piège. 8...♙xe4? n'était pas meilleur à cause de 9.♙e1 qui gagne la Dame noire. Il fallait jouer 8...♙e7 suivi de 0-0 et les Noirs peuvent espérer combler leur retard de développement.



9.♙d8+!!

Le coup de massue que n'avait pas prévu Tartakower. Il explique dans ses notes qu'il avait uniquement envisagé le coup 9.♙e1 qui n'était pas décisif. Après 9...♙f5 10.f3 ♘d7 11.fxex4 ♙e6 les Noirs ont effectivement évité les grosses catastrophes et la position est à peu près égale.

9...♙xd8

Les Blancs ont sacrifié leur Dame pour attirer le Roi noir vers un échec à la découverte qui va lui être fatal.

10.♙g5+ ♙c7

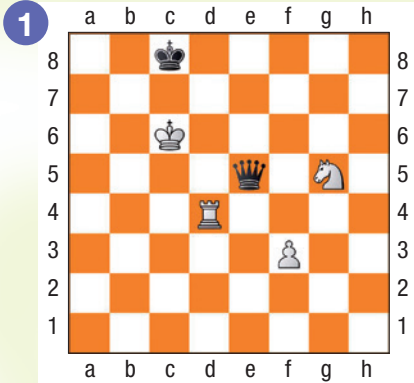
10...♙e8 11.♙d8#

11.♙d8# 1-0

«Mieux que toute parole, cette partie illustre la force de l'échec double»
(Tartakower).

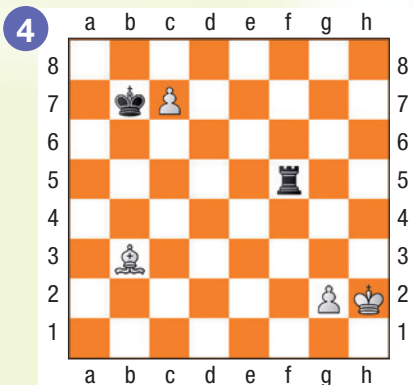


Comment attirer le monarque noir sur une case où le Cavalier pourra infliger une fourchette royale?

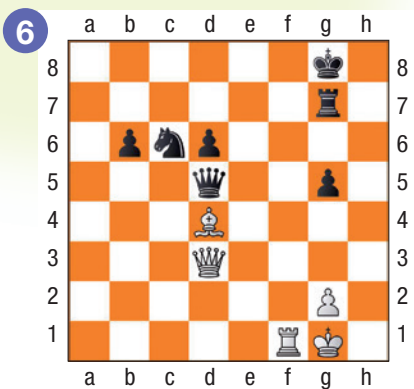


Ta solution : 2 pts

Encore une attraction suivie d'une fourchette. Réalisée ici par un Fou.



Ta solution : 2 pts



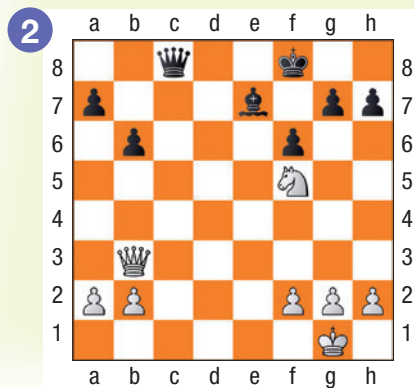
Ta solution : 2 pts

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

Pour commencer, voici 6 positions où les Blancs réalisent précisément une attraction. Attention, il ne s'agit pas de mater.

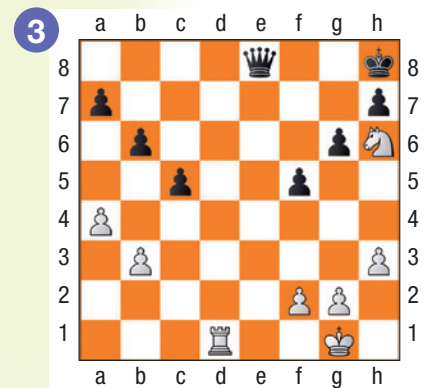
Il faut attirer une pièce noire (souvent le Roi) sur une case où elle sera victime d'une combinaison (souvent une fourchette) qui permettra de gagner du matériel et d'obtenir un avantage décisif. Il faut bien évidemment prévoir le coup de l'adversaire qui est généralement forcé.

Les Blancs gagnent une pièce, à nouveau grâce à un sacrifice d'attraction suivi d'une fourchette royale.



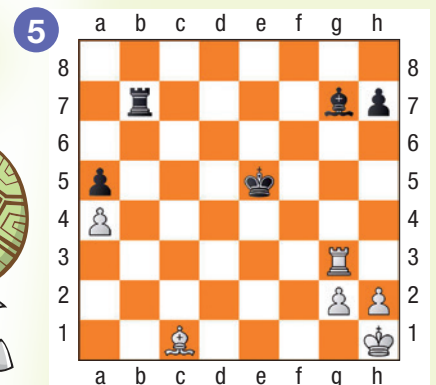
Ta solution : 2 pts

Cette fois, c'est la Dame noire qui est victime de l'attraction. Le Cavalier blanc se chargera de porter le coup de grâce.

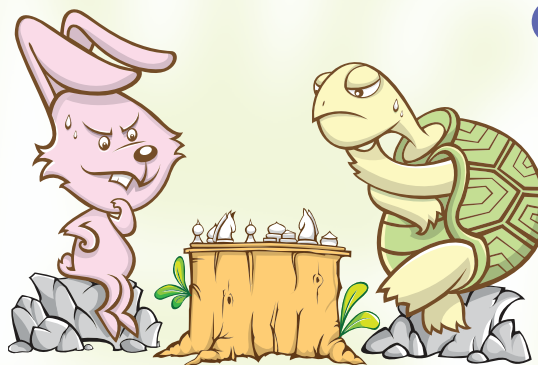


Ta solution : 2 pts

Attraction puis ... enfilade.



Ta solution : 2 pts



Les Blancs aimeraient bien faire un échec à la découverte avec leur Fou pour gagner la Dame noire qui n'est pas protégée. Mais le Roi noir est pour l'instant sur une case blanche. Une petite attraction et le tour est joué.

Solutions des exercices www.echecs.asso.fr

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es un pion de bronze. Il faut encore t'entraîner.

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

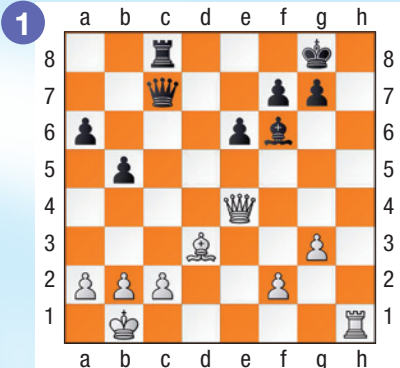
Plus de 8 points : Bravo ! Tu as compris ce qu'était un sacrifice d'attraction. Tu peux passer au parcours du Cavalier.



Parcours du Cavalier

Si on se souvient de la 1^{ère} position de Fy Rakotomaharo, on ne devrait pas avoir de problème avec celle-ci.

Dans toutes les positions, les Blancs matent en deux coups grâce à un sacrifice d'attraction. Il faut donc toujours prévoir le coup de l'adversaire.



Ta solution : 2 pts

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

Scénario et musique (presque) identiques à l'exercice précédent.



Ta solution : 2 pts

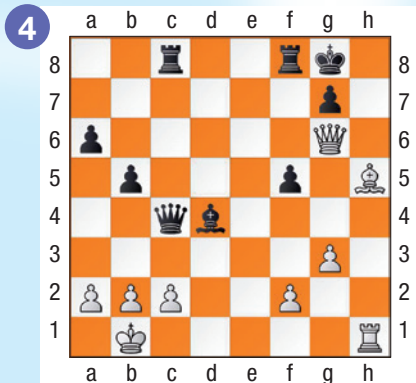
La Dame noire protège les cases e8 et g7. Les Blancs ont-ils quand même un moyen de passer ? Attention, ils sont eux-mêmes menacés de mat du couloir.

Bruits de couloirs... Il faut juste trouver la bonne entrée.



Ta solution : 2 pts

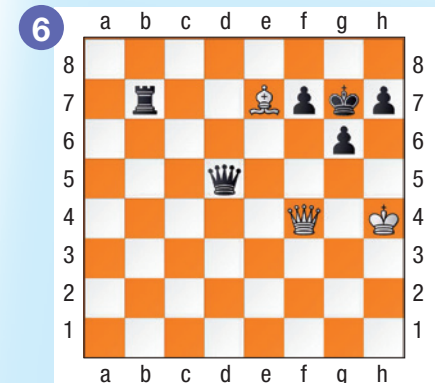
Aux échecs, ce n'est pas toujours celui qui a le plus de pièces qui gagne. Les Blancs font mat avec un matériel très réduit.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

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

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

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un Cavalier d'or. Tu sais résoudre des mats en deux coups. Tu peux passer au parcours du Fou.

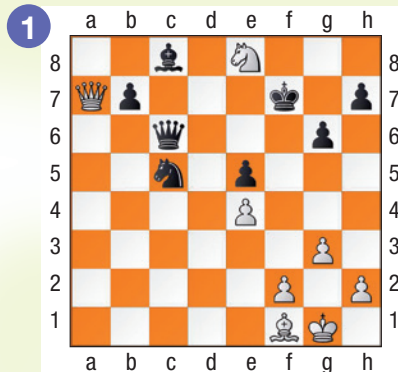
Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



Le Cavalier blanc semble enfermé et même condamné en e8. Comment venir à son secours, tout en gagnant du matériel ?

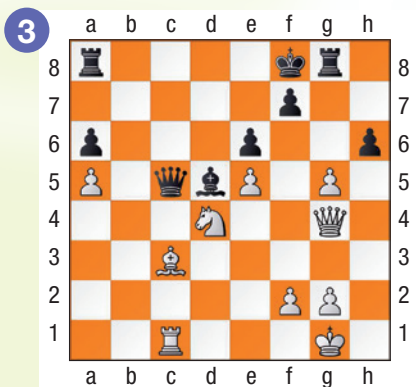
Parcours du Fou

Tout comme dans le parcours du pion, il ne s'agit pas ici de mater, mais de gagner du matériel grâce à un sacrifice d'attraction. Les positions ne sont pas beaucoup plus difficiles que dans le parcours du pion, mais elles sont issues de parties réelles. Il y a donc plus de pièces, et peut-être plus de possibilités.



Ta solution : 2 pts

Attraction et ...
attaque à la découverte !



Ta solution : 2 pts

Attraction et attaque à la découverte (bis) !



Ta solution : 2 pts

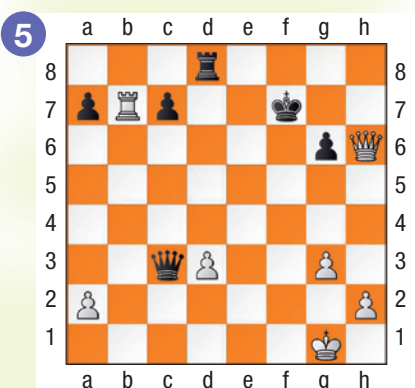
Attraction et ...
fourchette !



Ta solution : 2 pts

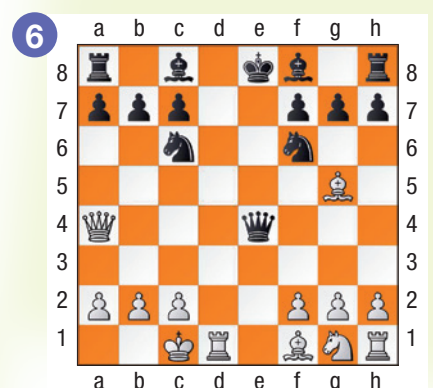
Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Attraction et ...
enfilade !



Ta solution : 2 pts

Attraction et ...
élimination du défenseur !



Ta solution : 2 pts

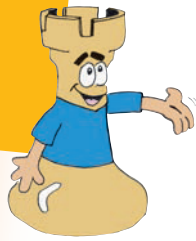


Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : tu es un Fou de bronze. Tu as encore un peu de mal avec les combinaisons issues de parties réelles. Il faut continuer de t'entraîner.

De 4 à 8 points : tu es un Fou d'argent. Tu es capable de voir de jolies petites combinaisons.

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



Parcours de la Tour

Le pion g7 semble être le point faible. Mais attention, sa prise ne se ferait pas sur échec et les Noirs menacent eux-mêmes de faire mat en premier.



Ta solution :

2 pts



On attire, on aspire, et le Roi expire...



Ta solution :

2 pts

Toujours le sacrifice d'attraction. À l'honneur cette fois dans des attaques de mat. Les Blancs sont au trait et ils matent de manière forcée. Simplement, on ne précise pas le nombre de coups, tout comme dans une partie réelle. Attention de bien prévoir les (meilleures !) réponses de l'adversaire.

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

L'idéal serait de trouver la solution sans aller jeter un petit coup d'œil sur la 4e position du parcours du Cavalier qui nous montrera ce qu'on cherche à obtenir.

Grâce au coup h6, les Noirs se sont ménagé un petit trou d'aération en h7. Est-ce toutefois suffisant ?



Ta solution :

2 pts

Même énoncé que l'exercice précédent. Mais la solution est bien sûr différente.



Ta solution :

2 pts



Ta solution :

2 pts

Courte-échelle, attraction, échec à la découverte et mat !



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 encore un peu de mal pour trouver des mats en plusieurs coups. Entraîne-toi avec des mats en deux coups, par exemple.
De 4 à 8 points : tu es une Tour d'argent. Tu es déjà capable de calculer des attaques de mat en plusieurs coups.
Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Tour d'or. Tu calcules très précisément. Tu peux passer au parcours de la Dame.



Parcours de la Dame

Les Noirs ont une qualité de plus. Mais les Blancs, grâce à un joli coup d'attraction qui utilise le thème de la surcharge gagnent du matériel et obtiennent un avantage décisif.

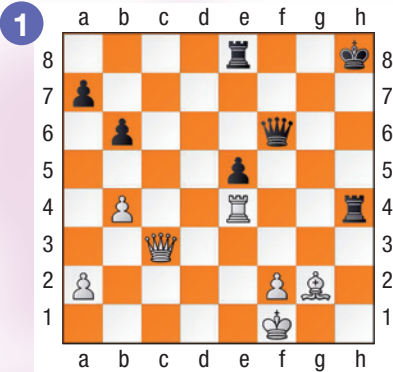
Encore et toujours de l'attraction dans l'air.

Mais cette fois, il ne s'agit plus forcément de mater.

Il faut juste trouver le meilleur coup.

Dans une partie, personne ne te dira s'il y a un mat possible.

Attention dans tous ces exercices de toujours bien calculer toutes les réponses possibles de l'adversaire.



Ta solution : 2 pts

Comment exploiter le pion f7 avant qu'il ne soit capturé ?

Comment attirer la Dame noire dans un traquenard ?



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

La Dame noire a quelques difficultés pour «respirer». Y a-t-il un moyen pour l'étouffer ?



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Une double attraction et le Roi noir est aspiré à l'air libre où il succombe immédiatement.

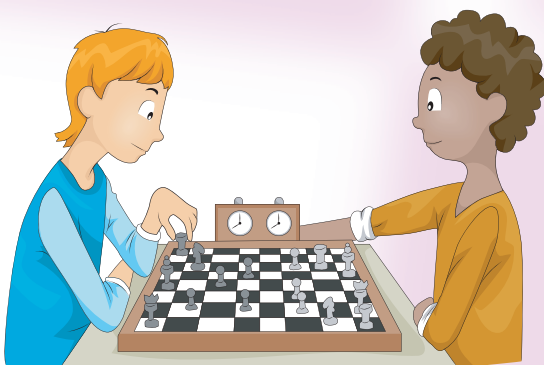
Encore une double attraction qui gagne deux pions.



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 Dame de bronze. Ne te décourage pas. Certains de ces exercices étaient assez difficiles.

De 4 à 8 points : tu es une Dame d'argent. Tu es déjà capable de trouver de jolies combinaisons.

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

Échec et Mat Junior est un magazine de la Fédération Française des Échecs.
 Rédacteur en chef : Vincent Moret
 Impression : Imprimerie Recto Verso

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 25 exemplaires par mois (10 numéros par an) : 25 ex. : 60 €
 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.thiphineau@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



Sac à dos
20 €



Tee-shirt
l'unité - modèle au choix
13 €



I ♥ CHESS



Gourde
3 €



Stylo
8 €



Montre
25 €

Passez vos commandes sur www.echecs.asso.fr

PROMOTIONS CLUBS

Pack promotionnel pour votre club



Pack 1

- ▲ 1 échiquier mural
- ▲ 12 jeux d'échecs plastique n°5
- ▲ 100 *Echec et mat junior*
- ▲ 100 règles du jeu
- ▲ 1 livre *Vive les échecs*

180 €

Pack 2

- ▲ 1 échiquier mural
- ▲ 12 jeux d'échecs plastique n°5
- ▲ 100 *Echec et mat junior*
- ▲ 100 règles du jeu
- ▲ 1 livre *Vive les échecs*
- ▲ 12 pendules DGT Easy

450 €



À COMMANDER : ■ sur le site fédéral www.echecs.asso.fr - rubrique la Boutique FFE. **ATTENTION :** DOM-TOM, contacter le secrétaire pour les frais de port : FFE - BP 10054 - 78185 SAINT-QUENTIN-EN-YVELINES CEDEX - 01 39 44 65 82 - julien.thiphineau@echecs.asso.fr