

Comment lire une partie d'Echecs

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Chaque case est désignée par des coordonnées algébriques : huit rangées de 1 à 8 et huit colonnes de «a» à «h».

8	R	D	T	C	R	D	T	C
7	P	P	P	P	P	P	P	P
6								
5								
4								
3								
2	P	P	P	P	P	P	P	P
1	R	D	T	C	R	D	T	C
	a	b	c	d	e	f	g	h

♔ = R = Roi ♘ = F = Fou
 ♑ = D = Dame ♞ = C = Cavalier
 ♖ = T = Tour ♙ = pion
 (L'initiale du pion n'est pas utilisée dans la notation)

Le déplacement des figures est indiqué par les coordonnées de la case d'arrivée précédées de l'initiale de cette figure, R, D, T, F, ou C. (ex. Dd2, Fc4). Le déplacement d'un pion est indiqué par les coordonnées de sa case d'arrivée (ex. e4, d5).

Lorsque deux figures de même nature peuvent se rendre sur une même case, la précision nécessaire est apportée par la lettre ou le chiffre de la case de départ (ex. Cbd2, C1c3, The1, T1h4).

La prise par une figure est notée par le signe x (ex. Cxç6, Txa8). La prise par un pion est notée par la lettre de la case de départ, le signe x et les coordonnées de la case d'arrivée (ex. axb5, dxe4).

Le petit roque s'écrit 0-0 le grand roque 0-0-0.

L'échec au Roi est précisé par le signe + (ex. Te1+, Dxc7+).

La promotion est indiquée par les coordonnées de la case d'arrivée du pion suivies de l'initiale de la figure en laquelle il est transformé (ex. a1D, g8C).

Chaque coup (mouvement d'une pièce blanche + mouvement d'une pièce noire) est précédé de son numéro d'ordre. (ex. 1. e4 g5 2. d3 f6?? 3. Dh5 mat).

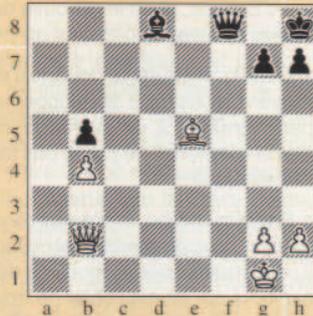
Les Blancs gagnent est désigné par 1-0, les Noirs gagnent par 0-1, la partie nulle par 0,5-0,5.

Principaux signes conventionnels

- ! Bon coup
- !! Très bon coup
- ? Mauvais coup
- ?? Très mauvais coup
- !? Coup intéressant
- ?! Coup douteux

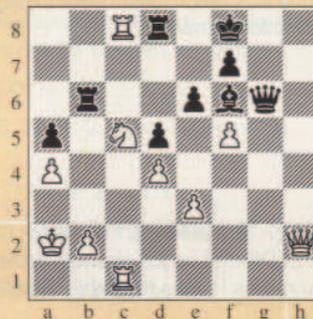
VÉRIFIONS

Q.291



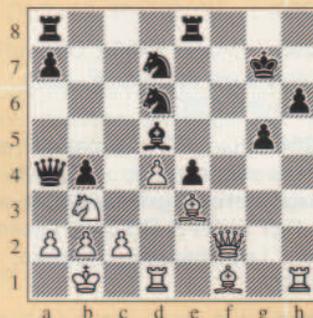
Les Blancs viennent de jouer 1. Fg3-e5. Ce coup mérite ?? Pourquoi ?

Q.292



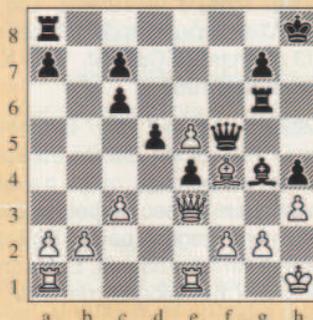
Trait aux Noirs. Ils sont perdus ! Pourquoi ?

Q.293



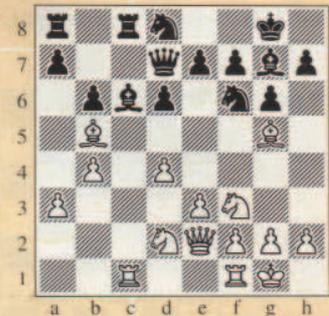
Trait aux Blancs. Comment obtenir une attaque décisive qui démolit la position du Roi noir en s'appuyant sur un clouage ?

Q.294



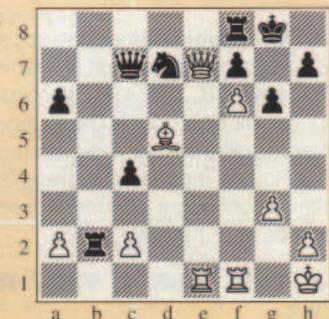
Trait aux Noirs. Un clouage force l'abandon.

Q.295



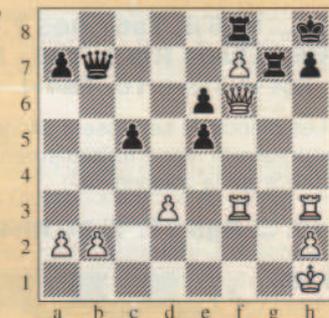
Trait aux Blancs. Une manœuvre classique gagne du matériel.

Q.296



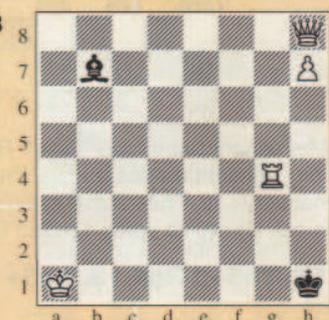
Trait aux Blancs. Comment renforcer le clouage du Cd7 ?

Q.297



Trait aux Blancs. Il y a une attaque de mat, mais pour la mener à bien, il faut un habile déclouage de la Tf3!.

Q.298



Pour finir, un petit problème les Blancs jouent et font mat en deux coups.