

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								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	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. Cxc6, 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 se 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

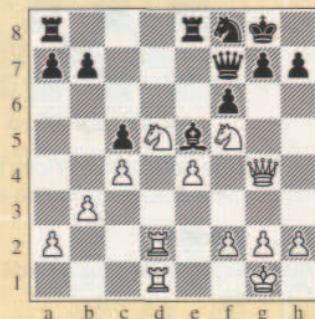
VÉRIFIONS

Q.299



Trait aux Noirs

Q.300



Trait aux Blancs

Q.301



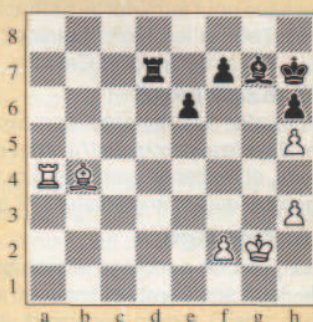
Trait aux Blancs

Q.302



Trait aux Noirs

Q.303



Trait aux Noirs. Il n'est évidemment pas question de mat, mais un petit clouage à ne pas manquer rapporte un mini bénéfice.

Q.304



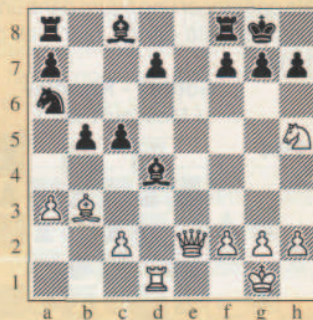
Les Blancs jouent et font mat en 3 coups... grâce à un clouage, bien entendu !

Q.305



Trait aux Blancs. La position de la paire des Fous blancs braquée sur le roque noir doit inspirer la solution.

Q.306



Trait aux Blancs. Les Noirs n'ont pas de compensation suffisante pour la Dame, mais ils pourraient résister encore un moment... S'il n'y avait dans la position un clouage fatal habilement exploité.