Comment lire une partie d'Echecs

Chaque case est désignée par des coordonnées algébriques : huit rangées de 1 à 8 et huit colonnes de «a» à «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, Fç4). 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, C1ç3, 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+, Dxg7+).

Le 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).

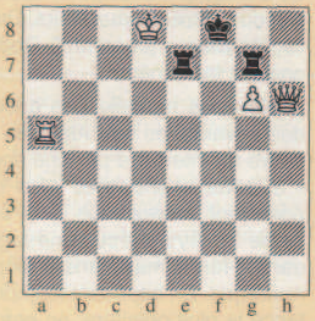
Les Blancs gagnent est désigné par 1-0, les Noirs gagnent par 0-1, la partie nulle par 0,5-0,5.

Principaux signes conventionnels

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

VÉRIFIONS

Q.307



Les Blancs gagnent de bien des façons. Trouvez le mat qui met en jeu le maximum de clouages.

Q.308

Trait aux Blancs. Un clouage permet un gain matériel... ou un mat du couloir classique.

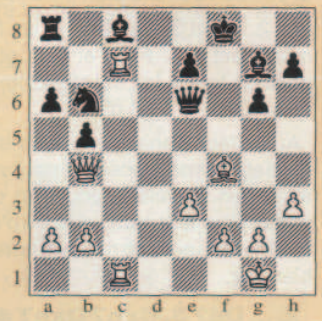
Q.309

Trait aux Blancs. Gain matériel ou mat du couloir avec un thème identique à celui de l'exemple précédent.

Q.310

Trait aux Noirs. Idem...

Q.311

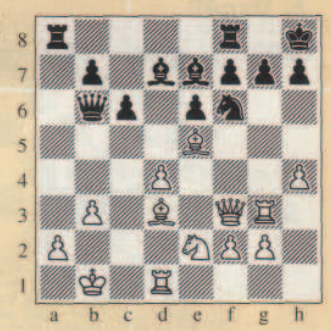


Trait aux Blancs. Les Blancs, qui ont sacrifié une figure pour obtenir cette position, jouent sur un clouage pour obtenir un avantage décisif !

Q.312

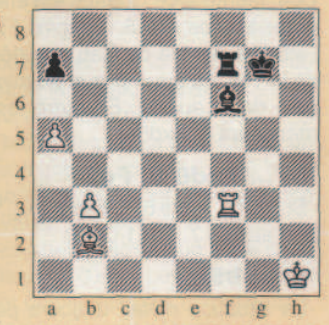
Trait aux Blancs. Un clouage dissimulé permet d'obtenir un gain matériel décisif.

Q.313



Trait aux Blancs. La récupération d'une case grâce à un clouage permet une attaque de mat.

Q.314



Trait aux Blancs. 1. Fxf6+ Txf6 2. Txf6 Rxf6 3. b4 Re5 permet au Roi noir d'arriver à temps pour arrêter les pions blancs. Il y a-t-il mieux ?

Solutions page 41