

## 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

♔ = Roi      ♕ = Fou  
 ♖ = Dame      ♗ = Cavalier  
 ♘ = 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, ♖, ♗, ♘, ♙, ou ♚. (ex. ♖d2, ♙c4). 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. ♖b2, ♗1c3, ♘h1, ♙1h4).

La prise par une figure est notée par le signe x (ex. ♗xc6, ♙xa8). 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 s'écrit 0-0 le grand roque 0-0-0.

L'échec au Roi est précisé par le signe + (ex. ♙e1+, ♗xg7+).

La promotion est indiquée par les coordonnées de la case d'arrivée du pion suivies de la figure en laquelle il est transformé (ex. a1♗, g8♚).

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. ♗h5 mat).

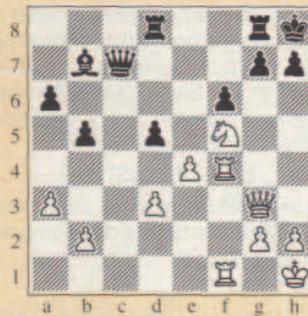
Les Blancs gagnent est désigné par 1-0, les Noirs gagnent par 0-1, la partie nulle par 0,5-0,5.

## Principaux signes conventionnels

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

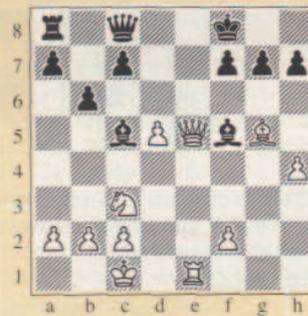
## VÉRIFIONS

Q.315



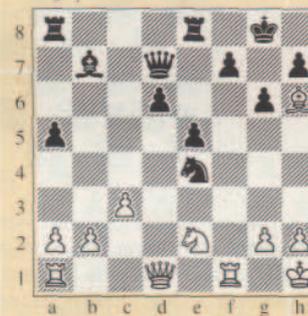
Trait aux Blancs. Une pièce est clouée par une menace, ce qui permet d'achever l'assaut contre la position adverse.

Q.316



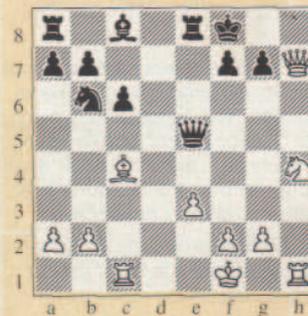
Trait aux Blancs. Un clouage bien venu permet d'achever l'attaque de mat.

Q.317



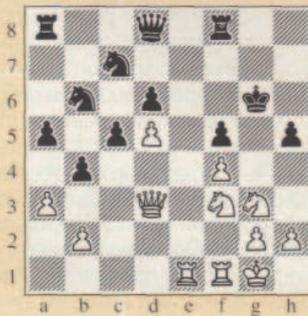
Trait aux Noirs. Reconnaître qu'une pièce est clouée, même si c'est au second degré !

Q.318



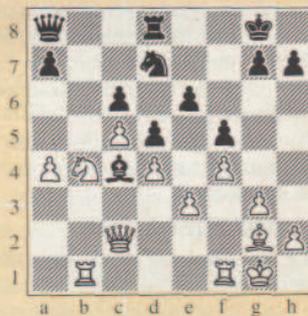
Trait aux Blancs. Un clouage est l'élément clef d'un tableau de mat classique.

Q.319



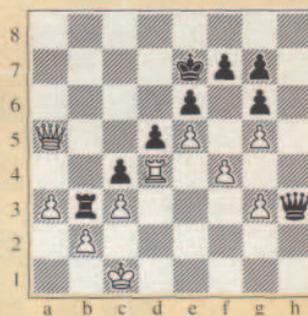
Trait aux Blancs. Pour exploiter un clouage, il faut le créer, mais aussi parfois jouer un coup tranquille qui permet son exploitation.

Q.320



Trait aux Blancs. Le clouage ne se présente pas toujours de lui-même : il faut attirer l'objectif en position de clouage !

Q.321



Trait aux Blancs. Pas évident mais pourtant simple.

Q.322



Trait aux Blancs. 1. ♙f4 gagne le ♗h4, mais il y a une suite plus forte basée sur le modèle de la partie Pachman - Circ.