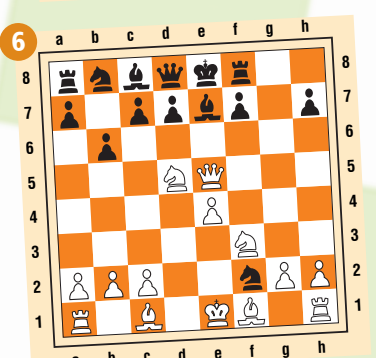
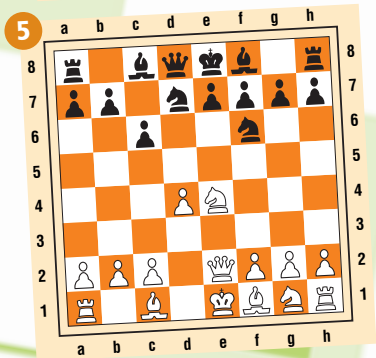
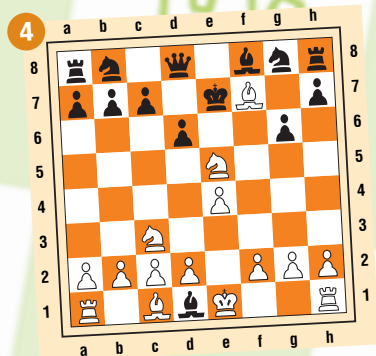
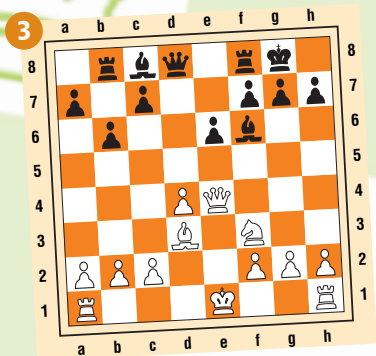
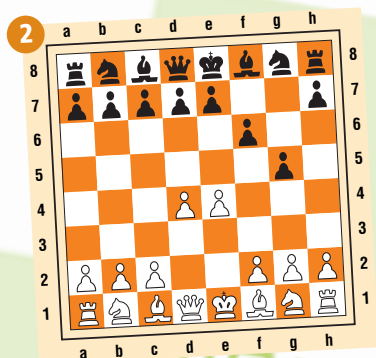
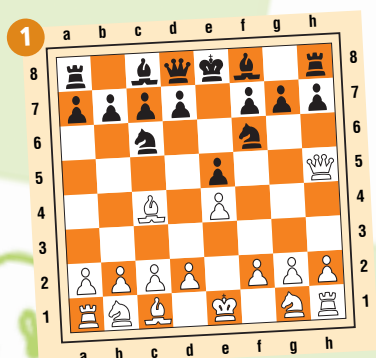


## Les Blancs matent en un coup



### exercices

- p. 2 Niveau 1 Parcours du pion
- p. 4 Niveau 2 Parcours du Cavalier
- p. 5 Niveau 3 Parcours du Fou

### partie commentée p. 6

Smyslov - Botvinnik (Moscou, 1954)

### quiz p. 7

## Francesco Rambaldi, le Tifoso de France

Passer du Milan AC à Grenoble ! Au foot, un tel transfert aurait défrayé la chronique. Sur l'échiquier, c'est celui qu'a fait Francesco Rambaldi, supporter de la célèbre équipe italienne de ballon rond. En 2003, la famille Rambaldi, tifosi pure souche, a quitté la cité lombarde pour venir s'installer en France. « *Un choix de vie, notamment pour les enfants* », explique la maman. « *Tout simplement parce que nous aimons la France* ». Du coup, la famille s'établit à Grenoble de l'autre côté des Alpes. Le papa peut ainsi continuer de les traverser chaque semaine pour rejoindre Milan pour des raisons professionnelles.



Mais Francesco et la petite sœur Carolina sont désormais scolarisés en France. C'est au CE1, dans le cadre des ateliers périscolaires que Francesco attrape le virus des échecs après avoir appris la marche des pièces avec son papa. Très vite, il rejoint le club local de Grenoble et est pris en charge par Gérard Talvard qui devient son entraîneur. Premier championnat de France au Grand-Bornand en 2007, où l'Italo-Grenoblois décroche la médaille de bronze en petit-poussin. Cette année, à Aix-les-Bains, il remporte le titre poussin. Du coup, bien qu'italien, il est sélectionné en équipe de France. Deux mois plus tard, Francesco signe un doublé retentissant en gagnant également les championnats d'Italie des moins de 10 ans avec le score net et sans bavure de 9/9. Mais le choix de Francesco, qui fait également de la natation en compétition,

ne changera pas. Il jouera les championnats internationaux des jeunes pour son pays d'adoption en attendant une éventuelle naturalisation. Aux championnats d'Europe à Fermo en Italie, début septembre, il était un peu chez lui sous ses nouvelles couleurs tricolores. Par les joueurs Italiens, il est gentiment surnommé le Français. Et l'Italien par les Français, bien évidemment.

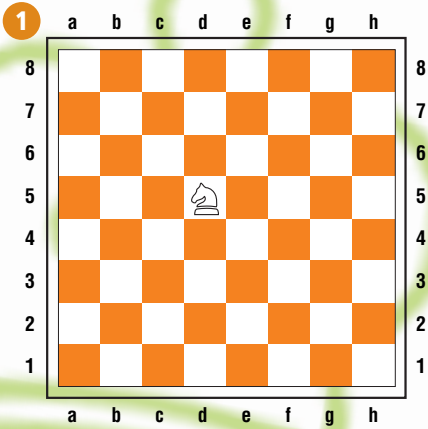




# Parcours du pion

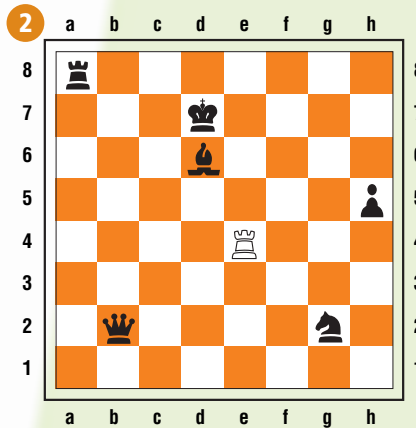
Voyons si tu connais les règles du jeu et si tu sais gagner une partie... Es-tu un pion de bronze, d'argent ou un pion d'or ? Bon courage et bonne chance !

Le Cavalier blanc veut aller en h8.  
Montre-lui le chemin.



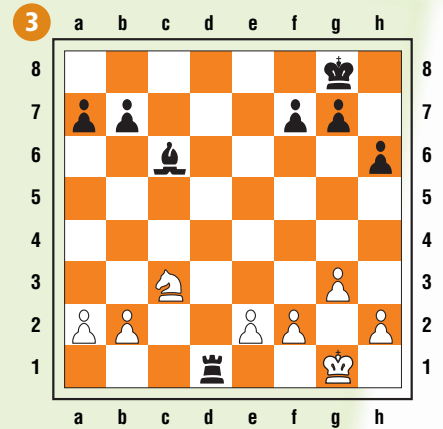
2 pts

Indique la seule case sur laquelle la Tour blanche peut se rendre sans se faire capturer.



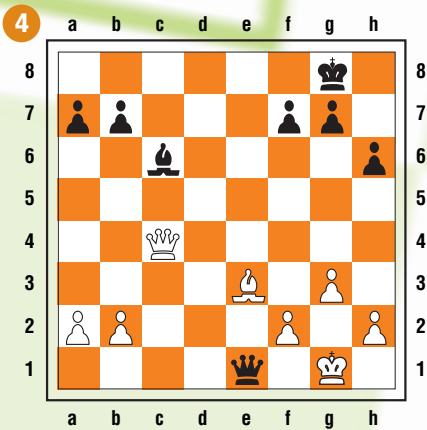
2 pts

Attention, ton Roi est en échec.  
Sauve-le !



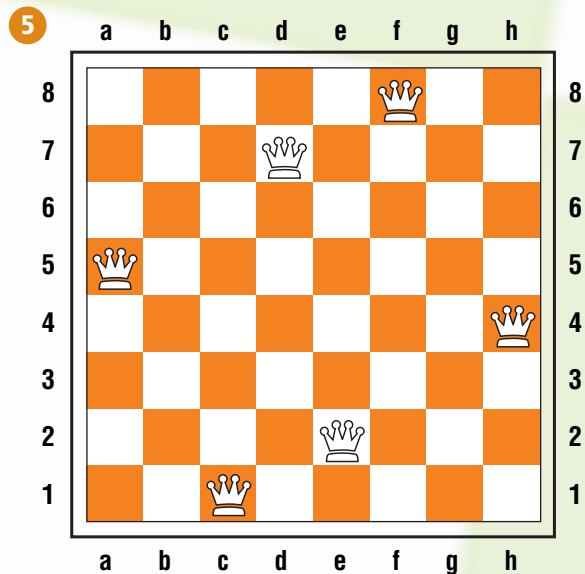
2 pts

Encore un échec. Sauve ton Roi !

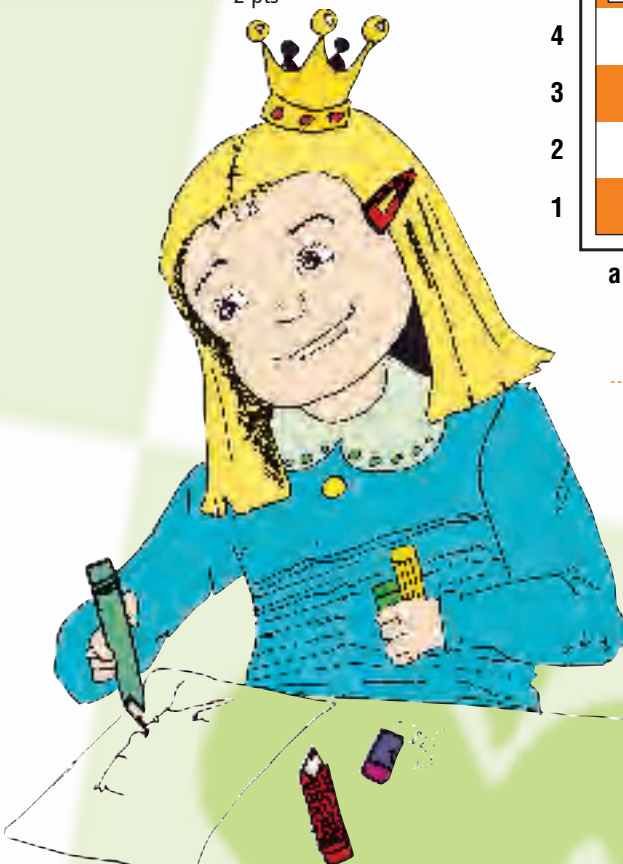


2 pts

Dessine 2 Dames blanches sur l'échiquier.  
Attention, les Dames ne doivent pas s'attaquer entre elles.

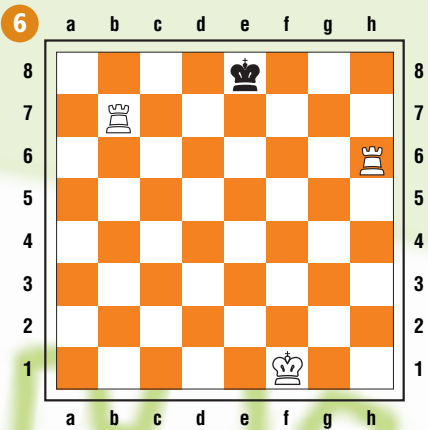


3 pts



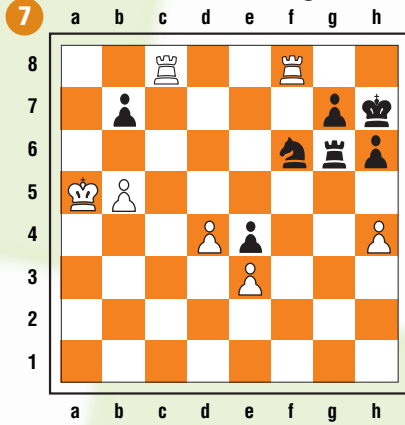
Maintenant, voyons si tu sais finir une partie.  
Dans les exercices suivants, les Blancs matent en 1 coup !

Un mat simple appelé "mat de l'escalier".



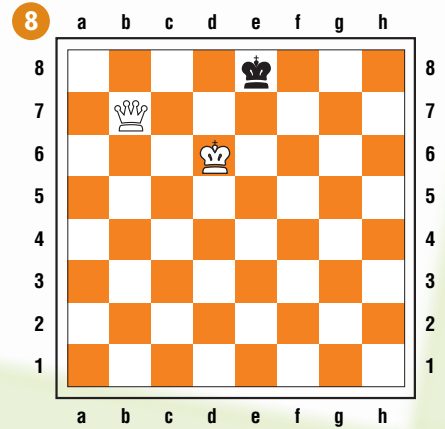
..... 1 pt

Une puissante attaque :  
2 Tours sur la 8<sup>e</sup> rangée !



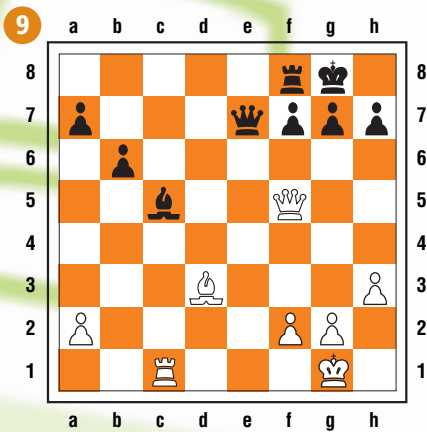
..... 2 pts

Le classique "baiser de la mort".



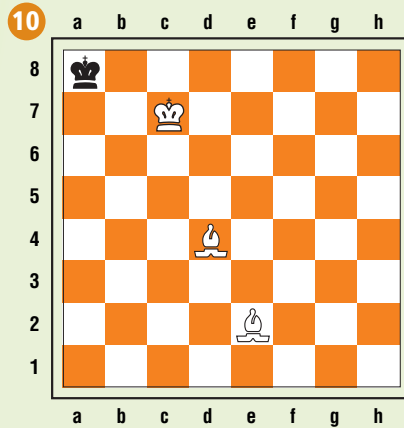
..... 1 pt

La batterie dévastatrice "Fou-Dame" !



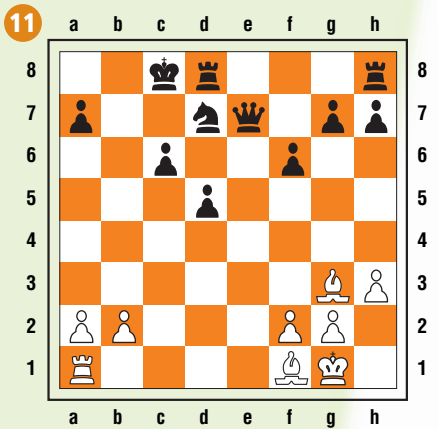
..... 2 pts

Une histoire de Fous...



..... 1 pt

La terrible paire de Fous en action !



..... 2 pts



**Quel est ton niveau ?**  
sur un maximum de 20 points

De 0 à 9 points : Tu es un pion de bronze. Il faut encore t'entraîner !

De 10 à 15 points : Tu es un pion d'argent. Tu as un bon coup d'œil, mais vérifie avant de jouer !

Plus de 15 points : Bravo ! Tu es un pion d'or ! Tu es un joueur redoutable. Mat en 1? Facile !

solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

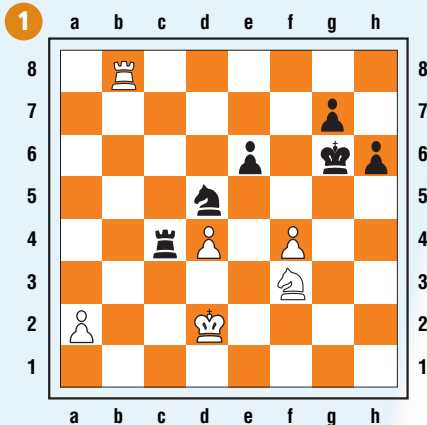




# Parcours du Cavalier

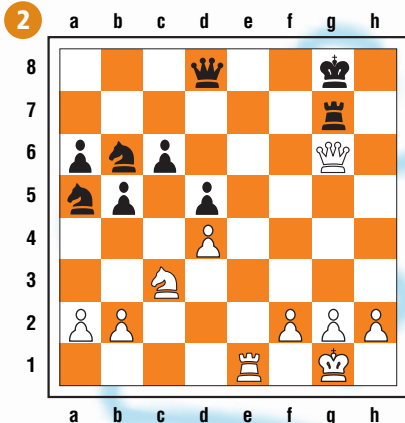
Pour passer avec succès ce parcours, il te faudra une bonne vision tactique. Tu as les Blancs. À toi de jouer !

Une petite fourchette et hop, par ici la Tour !



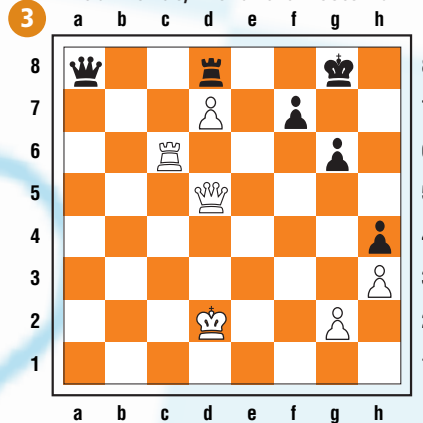
3 pts

L'alignement Roi-Dame devrait te donner des idées...



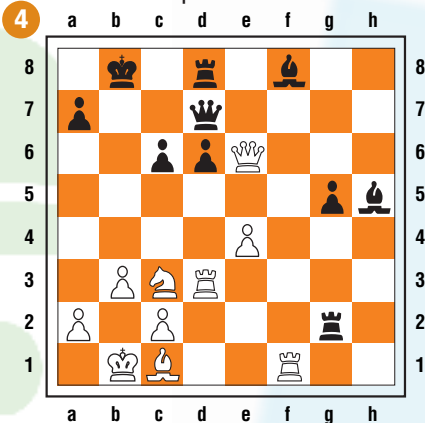
3 pts

Voyons si tu joues comme la championne du monde, Alexandra Kosteniuk !



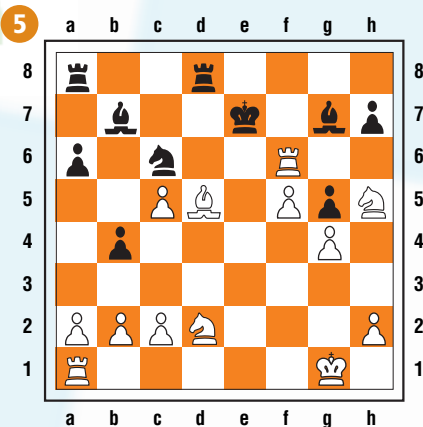
3 pts

Encore une tactique de la championne du monde !



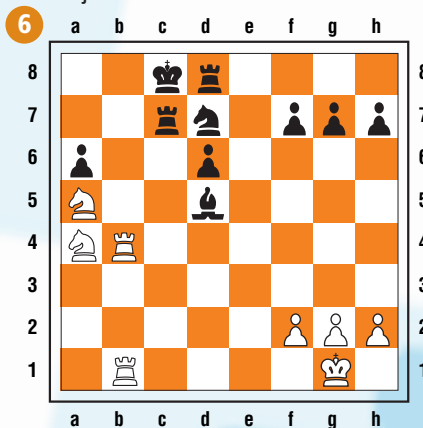
3 pts

Mat en 2



4 pts

Un joli mat en 2. La cavalerie veille !



4 pts



**Quel est ton niveau ?**  
sur un maximum de 20 points

**De 0 à 9 points :** Tu es un Cavalier de bronze. Tu as une bonne vision du jeu, mais il faut encore t'entraîner.

**De 10 à 15 points :** Tu es un Cavalier d'argent. Tu vois vite mais vérifie tes coups avant de les jouer !

**Plus de 15 points :** Bravo ! Tu es un Cavalier d'or ! Tu es un redoutable tacticien et tu as une excellente vision du jeu. Les tactiques en 2 coups ? Facile !

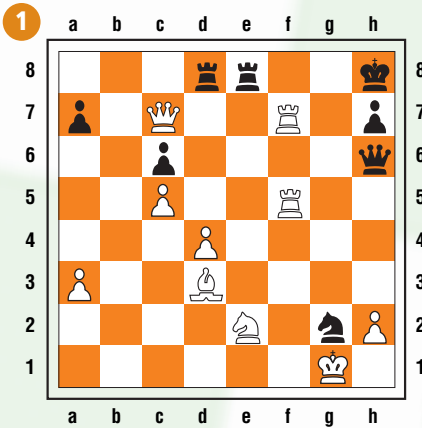
solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)



# Parcours du Fou

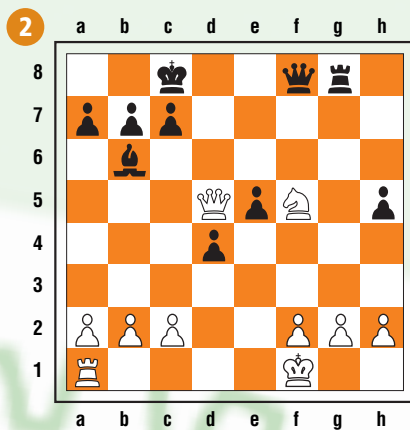
Fais chaque exercice et tu sauras si tu es un Fou de bronze, d'argent ou un Fou d'or. Bon courage et bonne chance !

Un puissant mat en 3 pour les Blancs !



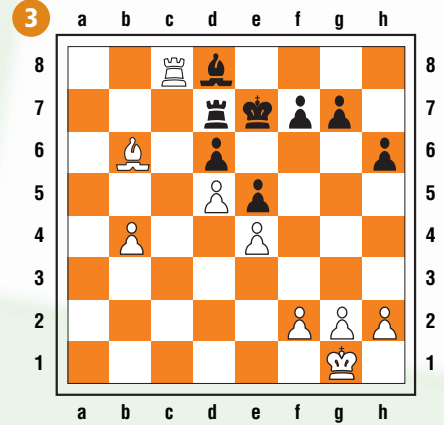
3 pts

Une petite pirouette tactique pour gagner du matériel. Tu as les Blancs.



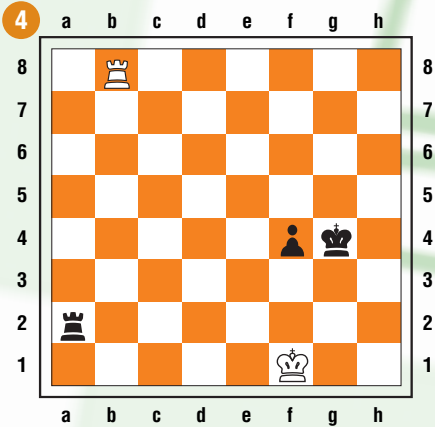
3 pts

Quelle est la bonne décision pour les Blancs ?



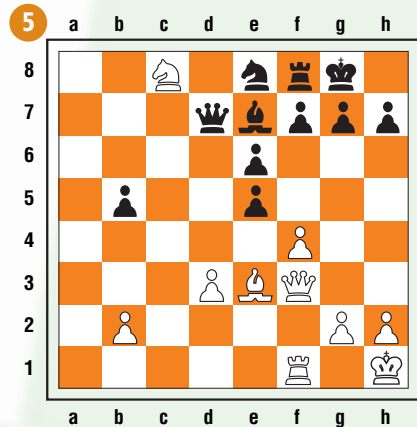
3 pts

Voyons ta technique : quel est le bon coup pour les Blancs ?



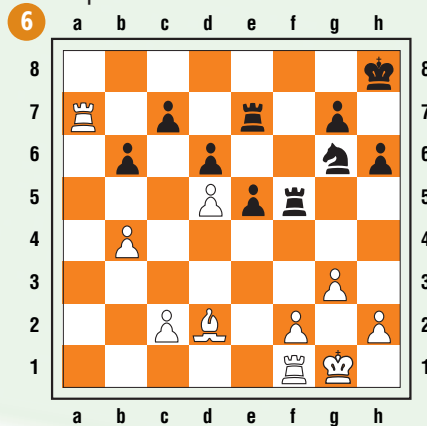
3 pts

Un joli coup qui assure le gain blanc.



4 pts

Un coup simple mais très fort pour les Noirs et la position blanche devient intenable...



4 pts



**Quel est ton niveau ?**  
sur un maximum de 20 points

De 0 à 9 points : Tu es un Fou de bronze. Tu as une bonne vision du jeu mais il faut encore t'entraîner pour augmenter ton niveau tactique.

De 10 à 15 points : Tu es un Fou d'argent. Tu as une bonne vision tactique, mais tu dois vérifier tes coups avant de jouer.

Plus de 15 points : Terrible ! Tu es un Fou d'or ! Tu as une bonne technique et ta force de calcul est redoutable !

solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)



**Smyslov, Vassily      Botvinnik, Mikhail**

Championnat du monde  
Moscou, 1954

Capablanca - Alekhine, Spassky - Fischer, Karpov - Kasparov, tant de grandes confrontations pour le titre mondial qui ont marqué la mémoire des gens !

Mais il est un match que l'on ne peut ignorer, un match complètement fou, un match qui a vu quatorze parties décisives sur un total de vingt-quatre : le premier duel entre Mikhail Botvinnik, champion du monde en titre, et Vassily Smyslov. Les rebondissements n'ont cessé de se succéder, et tout était encore possible lors de la dernière partie. Botvinnik, plus aguerri, prend rapidement trois points d'avance mais s'effondre complètement par la suite. Smyslov mène alors 4 à 3. Réaction violente du champion qui reprend la tête (5 à 4). Smyslov égalise, mais se voit de nouveau distancé (7 à 5). La fin, palpitante, permettra une nouvelle fois au challenger de revenir au score (7 à 7). Malheureusement ce ne sera pas suffisant, et Botvinnik conservera sa couronne. La partie qui suit est certainement la plus violente du match.

**1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Fb4**

La variante Winawer de la défense française, l'arme préférée de Botvinnik. Les Noirs renforcent la pression sur le pion e4, et n'hésiteront pas, si besoin est, à sacrifier leur bon Fou.

**4.e5**

La réponse usuelle. Les Blancs prennent de l'espace à l'aile Roi et vont y mener toutes les opérations. Notons que Smyslov s'était imposé en jouant **4.a3!?** lors de la septième partie.

**4...c5 5.a3 Fa5!?**

Un coup qui va entraîner d'intenses complications. Botvinnik aimerait conserver son précieux Fou de cases noires, mais nous allons voir que ce n'est pas si simple.

**5...Fxc3 6.bxc3 Ce7** est la suite principale, détériorant la structure de pions adverse et facilitant ainsi le jeu à l'aile Dame. La paire de Fous blancs, bien que gardant tout son potentiel, risque de s'ennuyer dans cette position bloquée si les Blancs ne se montrent pas énergiques.

**6.b4!**

Un puissant sacrifice de pion qui porte la griffe d'Alekhine.

**6...cxd4**

**6...cxb4?! 7.Cb5 bxa3+ 8.c3** est trop risqué. Les Blancs deviennent menaçants sur cases noires, de plus ils ont définitivement consolidé leur structure centrale.

**7.Dg4**

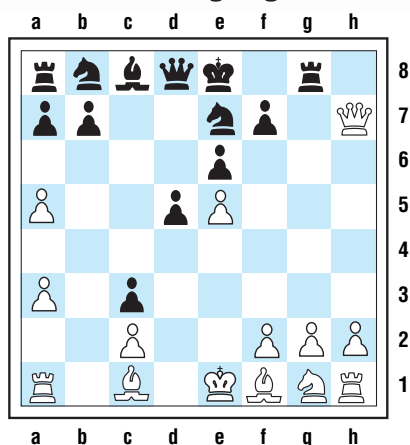
Smyslov ne rejoue pas **7.Cb5** qui lui avait valu une défaite cinglante lors de la première partie.

**7...Ce7!**

La réponse thématique. Les Noirs continuent leur développement, et laissent volontiers l'adversaire perdre du temps à grappiller quelques pions. Cette stratégie est toutefois très risquée, mais il est difficile de proposer une alternative

(**7...g6** et **7...Rf8** ne font vraiment pas bonne impression).

**8.bxa5! dxc3 9.Dxg7 Tg8 10.Dxh7**



Une position difficile à évaluer, les deux camps peuvent mettre en avant certains points forts : les Noirs ont un avantage de développement, possèdent une meilleure structure de pions et ont pratiquement interdit le roque adverse. Les pions c3 et d4 peuvent également jouer un rôle important d'un point de vue dynamique. Les Blancs, quant à eux, ont conservé leur paire de Fous, ont affaibli les cases noires adverses et disposent d'un très dangereux pion passé sur la colonne h.

**10...Cd7**

**10...Cc6**, suivi d'un **0-0-0** rapide est plus joué de nos jours. La manœuvre de Botvinnik semble très passive.

**11.Cf3 Cf8?! 12.Dd3 Dxa5 13.h4!**

Smyslov est le premier à agir. Les coups suivants renforcent cette impression, les pièces blanches s'installant petit à petit sur leurs meilleures cases.

**13...Fd7 14.Fg5! Tc8 15.Cd4 Cf5**

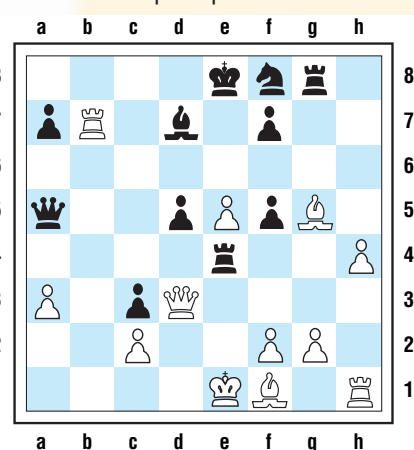
Pas très joli, mais peut-on tolérer un tel monstre en d4 plus longtemps ? Le coup naturel **15...Cc6** ne convenait pas en raison de **16.Cb5!**

**16.Tb1! Tc4?**

Le ciel commence sérieusement à s'obscurcir, aussi Botvinnik se décide pour le contre-jeu et renonce à défendre le pion b7. Une décision qui va lui coûter cher.

**17.Cxf5 exf5 18.Txb7 Te4+**

La pointe du jeu noir, mais il est facile de voir que seul le Roi de Botvinnik est en danger : affaiblissement de la huitième rangée, Fg5 surpuissant, aucune case de fuite. Tous les ingrédients d'une attaque expéditive sont réunis.



**19.Dxe4!!**

Smyslov ne rate pas le coche. Ce coup gagne un temps capital.

**19...dxe4 20.Tb8+ Fc8 21.Fb5+!**

La force de la paire de Fous !

**21...Dxb5 22.Txb5 Ce6 23.Ff6!**

Le plus précis. Le pion h fait la décision.

**Txg2 24.h5! Fa6 25.h6**

**1-0**



**1 Comment appelle-t-on le fait d'être en manque de temps pendant la partie ?**

- a) Le pat
- b) Le Zeitnot
- c) Le Zugzwang

**2 Qui fut sacré « Champion de France 2009 » à Nîmes ?**

- a) Maxime Vachier Lagrave
- b) Vadislav Tkachiev
- c) Laurent Fressinet

**3 Qui est la déesse du jeu d'échecs ?**

- a) Caïssa
- b) Circé
- c) Athéna

**4 Quel joueur, devenant fou à la fin de sa vie, défia Dieu en lui offrant l'avantage d'un pion ?**

- a) Bobby Fischer
- b) Wilhelm Steinitz
- c) Paul Morphy

**5 Quelle est la durée maximum d'une partie « blitz » ?**

- a) 5 min
- b) 10 min
- c) 15 min

**6 Quel signe symbolise le mat dans le système de notation algébrique ?**

- a) Le point d'exclamation
- b) Le dièse
- c) Le double point d'exclamation

**7 Quelle est la 1<sup>re</sup> nation au classement ELO du 1<sup>er</sup> septembre 2009 ?**

- a) L' Ukraine
- b) Israël
- c) La Russie

**8 Quelle défense acrobatique commence ainsi : 1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.Fb5 f5 ?**

- a) Le gambit Letton
- b) La défense Hollandaise
- c) Le gambit Jaenish

**9 Un joueur termine un coup qui met le Roi adverse en échec, mais il ne l'annonce pas. Doit-il recommencer son coup ?**

- a) Aucun règlement n'oblige à le faire. Ce joueur n'a donc pas à reprendre ou à recommencer son coup.
- b) Il doit obligatoirement rejouer son coup car il est impératif d'annoncer qu'on met le Roi adverse en échec.

**10 À partir de quel âge peut-on devenir animateur de la Fédération Française des Échecs ?**

- a) 14 ans
- b) 16 ans
- c) 18 ans

solutions ci-contre



## Cahier d'exercices

**40 pages**  
**280 diagrammes**

Format 15x21

**Mat en 1 et 2 coups, fourchette, clouage, enfilade, attaque à la découverte, coup du berger, gain de matériel...**  
**Toute la factique pour une progression rapide**

**8 € l'unité**  
(franco de port)



### BON DE COMMANDE

à adresser, accompagné de votre règlement, à :  
**FFE - Service expéditions - BP 10054**  
**75185 Saint-Quentin-en-Yvelines Cedex**

Je souhaite recevoir ..... exemplaire (s) du cahier d'exercices.

Montant de ma commande : ..... x 8 € = ..... €

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

### Solutions du quiz

1. b) - 2. b) - 3. a) - 4. b) - 5. c) - 6. b) - 7. c) - 8. c) - 9. a) - 10. b)  
8 à 10 points : Bravo, ton score est très bon. Tu joues sûrement régulièrement dans un club.  
4 à 6 points : Pas mal ! Encore un petit effort et tu seras bientôt dans la catégorie des meilleurs...  
0 à 3 points : Désolé, mais demande à ton moniteur de t'expliquer, à nouveau, les points que tu n'as pas compris.

Échec et Mat Junior est un supplément du magazine Échec et Mat. Ont collaboré à ce numéro : Akkhavanh Vilaisarn (exercices, illustrations) Grégory Bicchierai (partie commentée), Vincent Moret Jean-Philippe Orsoni (quiz), Lesia Dottori (illustrations) Rédacteur en chef : Léo Battesti Impression : S.T.I.N. imprimerie Toulouse

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 50 exemplaires par mois (10 numéros par an) : 50 ex. : 110 € - 100 ex. : 130 € 200 ex. : 150 € - 500 ex. : 230 €

Adressez vos commandes et règlements à :

**Thierry Barbary • FFE • BP 10054 • 78185 St Quentin en Yvelines Cedex**  
Tél : 01 39 44 65 82 - Thierry.barbary@echecs.asso.fr

# fritz<sup>®</sup>

by chessbase



## Echec et mat, Fritz !

Que vous soyez un Grand-Maître ou un débutant, Fritz, reconnu comme le meilleur logiciel d'échecs au monde, est le jeu qu'il vous faut !

Jouez seul ou à deux à travers 10 modes de jeu.

Découvrez également la version DS dédiée aux plus jeunes joueurs, Fritz & Bianca.



Wii

NINTENDO DS



PLAYSTATION 2



DEEP SILVER