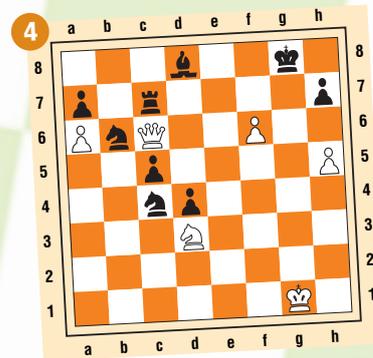
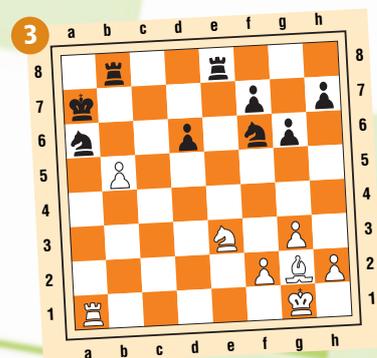
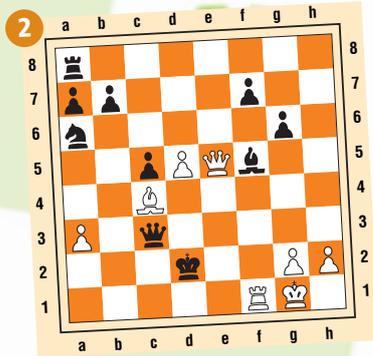
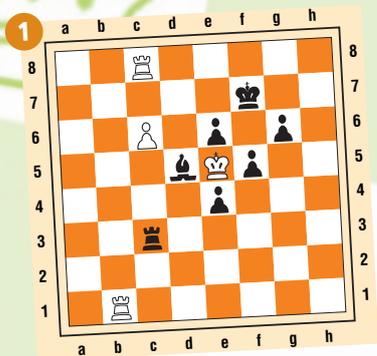




### Spécial Vassily Smyslov

En 1957, Vassily Vassiliévitch Smyslov devint le 7<sup>e</sup> champion du monde en battant le grand Mikhaïl Botvinnik lui-même. Il est redouté pour son jeu positionnel profond et pour sa virtuosité dans les finales. De formation classique, son jeu logique et harmonieux est d'une finesse inégalée. On dit de lui qu'il a un jeu cristallin.

### Les Blancs matent en un coup



### exercices

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

### quiz p. 7

### partie commentée p. 6

Steinitz - Tchigorine (1892)

### Carole Forestier, la grâce de Grasse

C'est ce qui s'appelle boucler la boucle. Et de la plus belle des manières. Onze ans après avoir remporté le titre de championne de France petite-poussine, Carole Forestier vient de décrocher celui junior à Troyes. Avec, entre ces deux consécrations nationales, deux autres titres et bon nombre de médailles. Ce qui fait d'elle aujourd'hui une des joueuses françaises les plus titrées en dix années. Une seule absence, l'année passée à Aix-les-Bains, pour des raisons d'études. Un bel exemple de régularité et un joli pied de nez à ces étoiles filantes qui remportent un titre de championne de France dans les petites catégories avant d'arrêter les échecs à l'entrée dans l'adolescence.



Du coup, avant les prochains championnats du monde juniors en Pologne, Carole ne compte plus non plus ses participations dans les compétitions internationales de jeunes. Une demi-douzaine de championnats d'Europe et du monde, et un seul regret, avoir manqué celui de Belfort en 2005. Presque un comble. « Je n'avais pas pu participer à l'époque aux tournois zonaux qualificatifs à cause d'une réunion de famille ».

Outre son palmarès, la toujours souriante Carole possède une autre particularité qui s'assimilerait presque à un anachronisme dans les échecs d'aujourd'hui. Elle n'a jamais connu d'autres clubs que celui de Grasse qu'elle avait rejoint à l'âge de 8 ans pour y suivre son grand frère Flavien. Une fidélité remarquable quand on sait que les jeunes champions ont de plus en plus de mal à résister aux sirènes des grands clubs. « Je n'ai jamais vraiment travaillé les échecs », explique Carole en riant, sous-entendant qu'elle n'a pas forcément besoin d'aller dans un club plus prestigieux.

Étudiante aux Arts et Métiers à Lyon, la nouvelle championne de France junior sait qu'elle ne fera pas des échecs sa profession. Mais

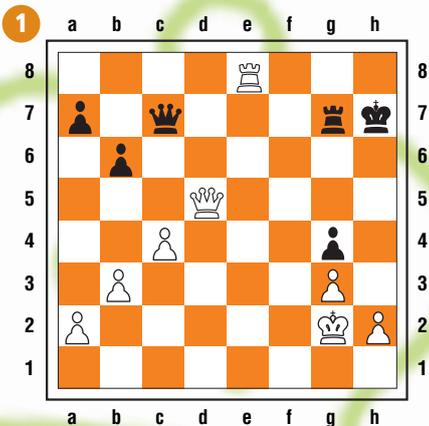
ça ne l'empêche pas de se fixer quelques objectifs sur l'échiquier. Son rêve serait de pouvoir jouer une fois le national féminin. La boucle n'est peut-être pas encore complètement bouclée...



# Parcours du pion

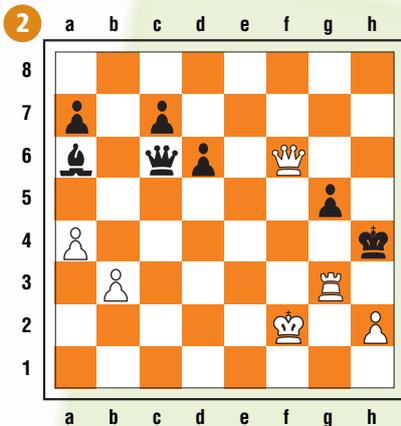
Voyons si tu es aussi efficace que le grand Vassily Smyslov !

Les Blancs matent. Facile !



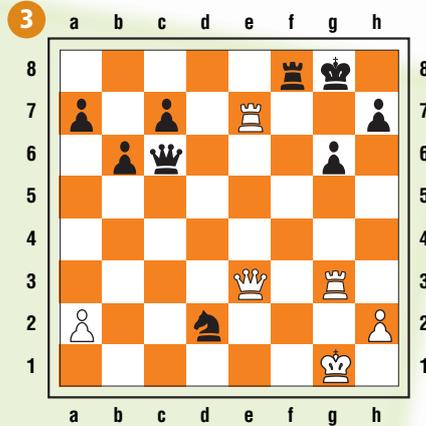
3 pts

Encore un échec et mat pour les Blancs.



3 pts

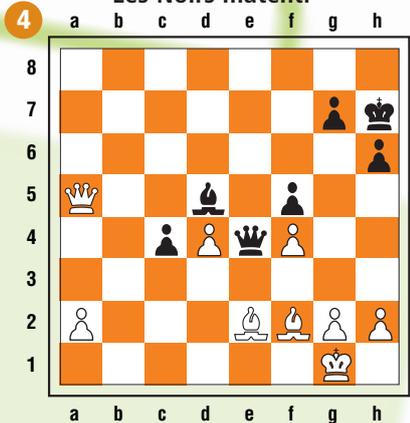
Les Noirs matent.



3 pts

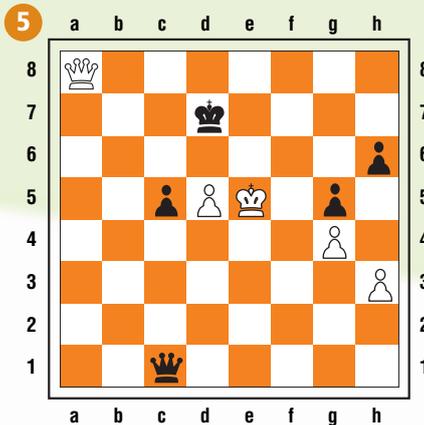
Le terrible « baiser de la mort ».

Les Noirs matent.



3 pts

Encore un mat en 1 coup pour les Noirs.

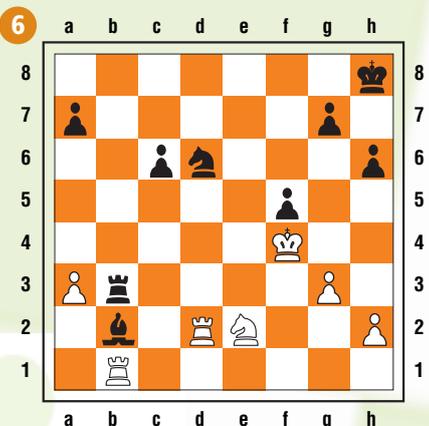


4 pts

« Smyslov est la vérité aux échecs ! »

Vladimir Kramnik

Un mat vraiment original pour les Noirs.



4 pts



Quel est ton niveau ?  
sur un maximum de 20 points

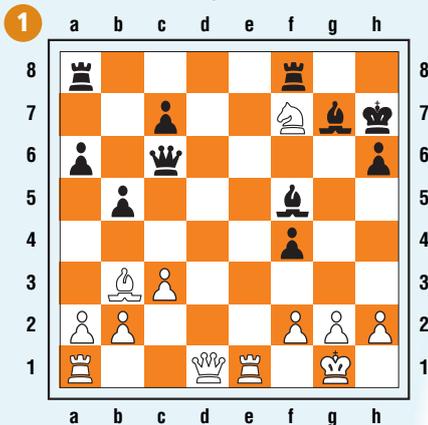
De 0 à 9 points : Tu es un pion de bronze. Il faut encore t'entraîner !  
De 10 à 15 points : Tu es un pion d'argent. Tu sais mater, mais vérifie avant de jouer !  
Plus de 15 points : Bravo ! Tu es un pion d'or ! Tu es aussi fort que Vassily Smyslov ! Tu peux passer au parcours du Cavalier.

solutions des exercices  
www.echecs.asso.fr



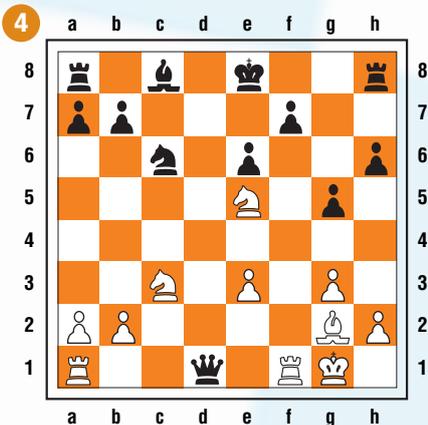
Voyons ta vision tactique. Es-tu un Cavalier de bronze, d'argent ou un Cavalier d'or ? À toi de jouer !

Une « enfilade » et hop ! un gain de matériel pour les Blancs.



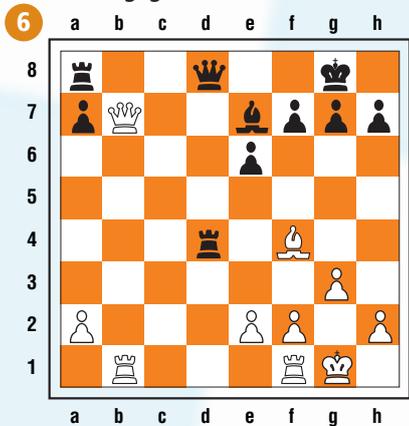
3 pts

Les Blancs ont une Dame de moins. Que vont-ils jouer ?



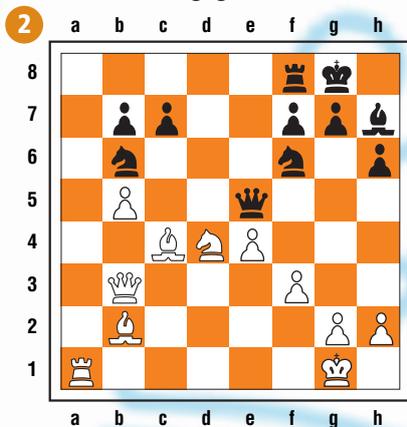
3 pts

Un coup surprenant et les Blancs gagnent du matériel.



4 pts

Une « attaque à la découverte » et les Blancs gagnent du matériel.

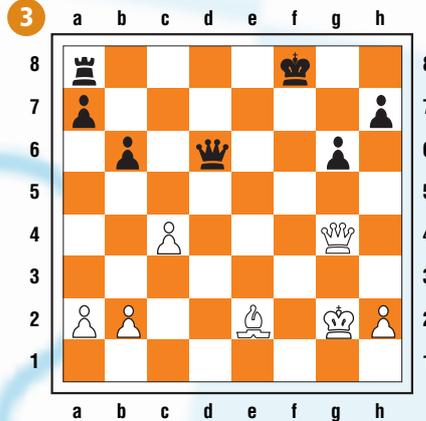


3 pts

« Smyslov est un des plus grands génies du vingtième siècle. »

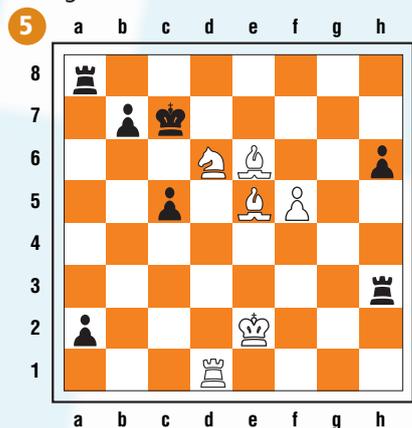
Boris Spassky

La Tour noire n'est pas protégée... Tu as les Blancs !

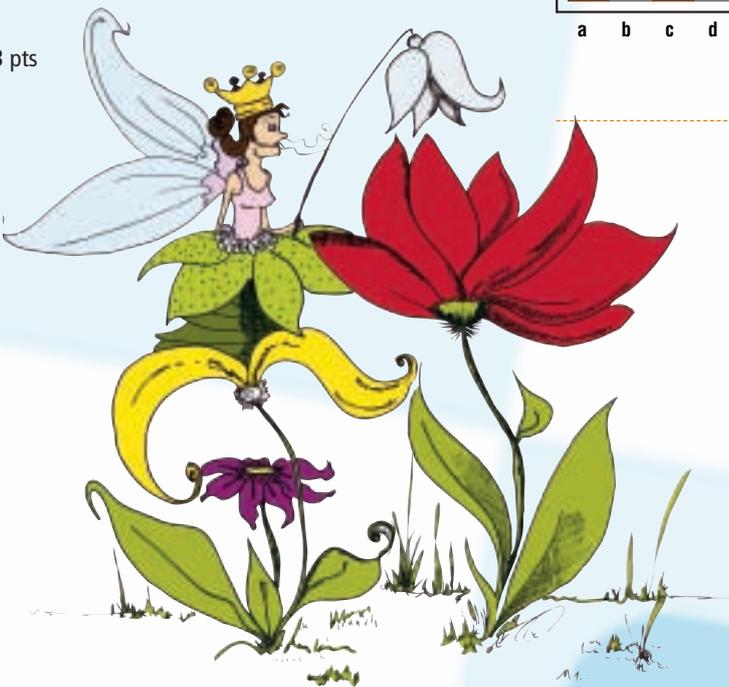


3 pts

Smyslov, avec les Blancs, mate en 2 coups le grand David Bronstein lui-même !



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 vois vite et bien.

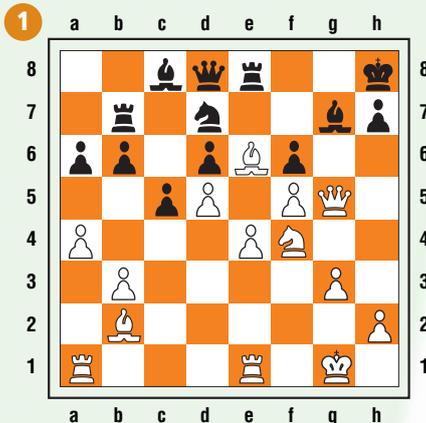
solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)



## Parcours du Fou

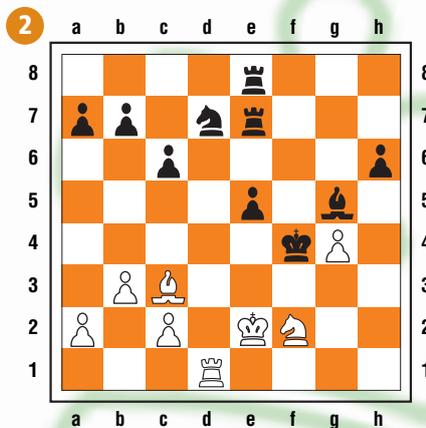
Il te faudra une bonne vision tactique et beaucoup d'imagination pour résoudre ces exercices.  
Es-tu un Fou de bronze, d'argent ou un Fou d'or ?

Un joli mat en 3 pour les Blancs.



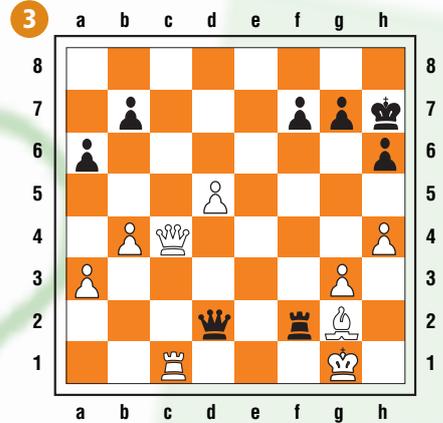
3 pts

Ici, c'est « juste » un mat en 2 pour les Blancs. Mais ce n'est pas facile...



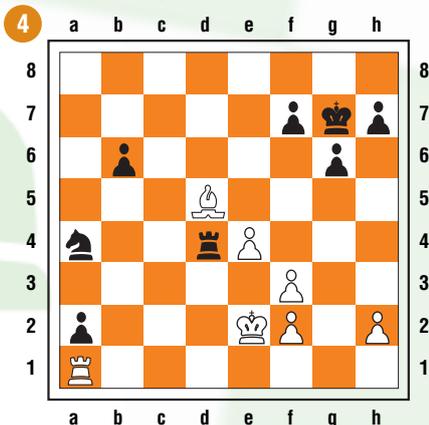
3 pts

Voyons ta technique. Quelle est la suite la plus efficace pour les Blancs ?



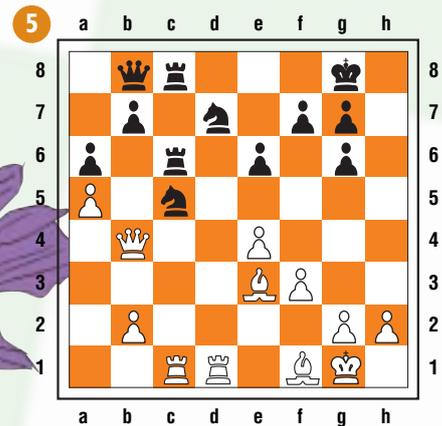
3 pts

La promotion est proche.  
Comment jouer avec les Noirs ?



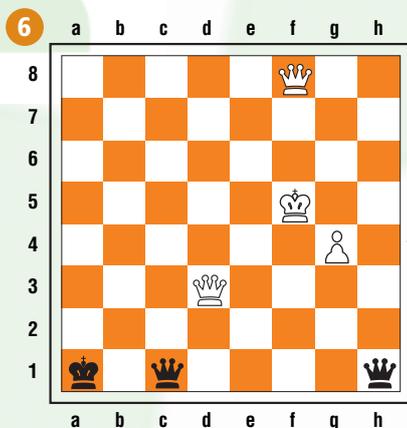
3 pts

Il te faudra beaucoup d'imagination pour trouver cette combinaison...



4 pts

Une position extraordinaire entre Smyslov et le « gentleman » de l'échiquier, le grand Paul Kéres. Les Blancs matent !



4 pts



« Je vais jouer 40 bons coups et si tu arrives à en faire autant, alors la partie sera nulle, sinon... »  
Vassily Smyslov

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

**De 0 à 9 points :** Tu es un Fou de bronze. 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 ! Ta force de calcul est puissante et ton imagination est redoutable !

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

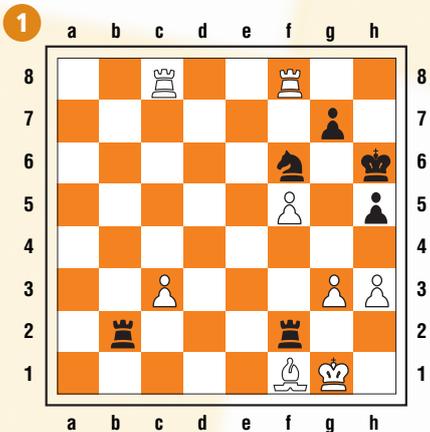


## Parcours de la Tour

Montre tes talents dans les positions d'attaque et dans les positions techniques.

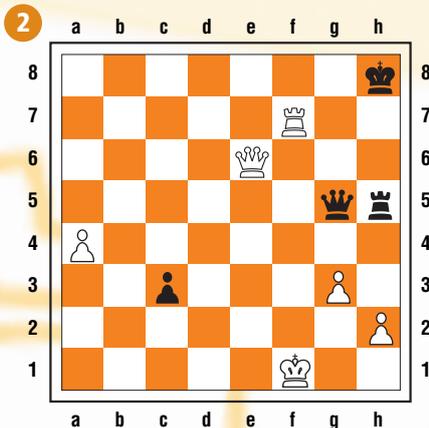
Es-tu une Tour de bronze, d'argent ou une Tour d'or ?  
Bon courage et bonne chance !

Une partie sauvage entre Smyslov et la championne du monde Xie Jun.  
Que jouent les Blancs ?



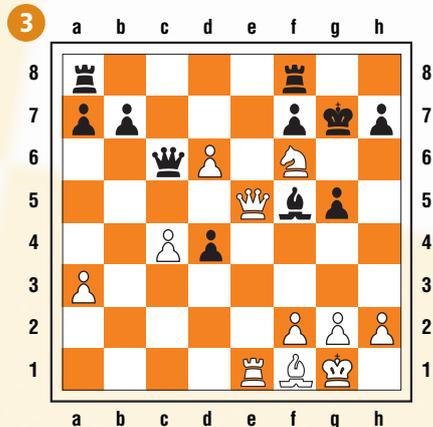
3 pts

Un mat en 4 coups pour les Blancs tout en puissance !



3 pts

Une « découverte » et c'est un joli mat en 4 coups pour les Blancs.

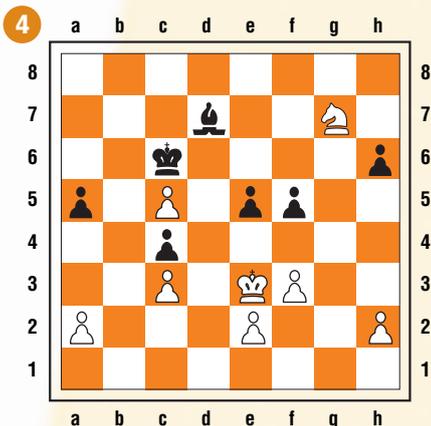


3 pts

« Les échecs représentent une sphère d'idées créatrices basée sur la volonté des deux protagonistes. »

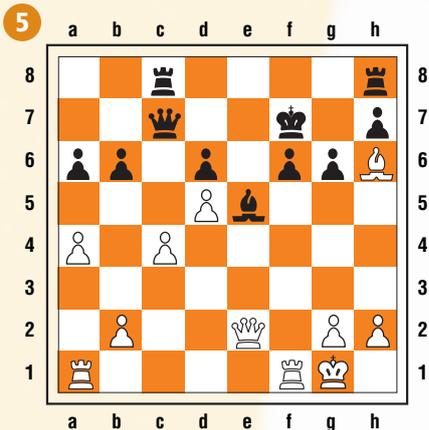
Vassily Smyslov

Smyslov est connu pour sa technique sans faille. Que joues-tu avec les Blancs ?



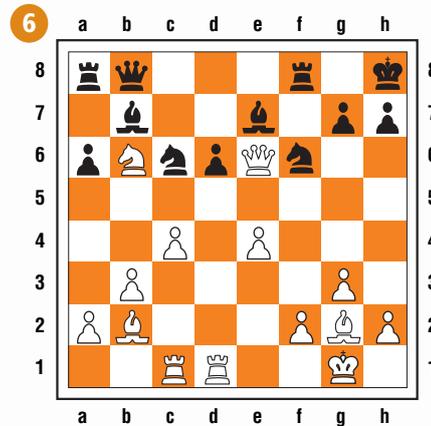
4 pts

Comment poursuivre l'attaque avec les Blancs ?



3 pts

Comment Smyslov parvient-il à percer la position noire ?



4 pts

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

De 0 à 9 points : Tu es une Tour 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 une Tour d'argent. Tu vois bien les tactiques, mais calcule toutes les variantes et vérifie tes coups avant de jouer.

Plus de 15 points : Terrible ! Tu es une Tour d'or ! Tu vois vite et bien. Tu es très précis lorsque tu calcules tes variantes. Tu as une grande imagination. Bravo !

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



Steinitz

Tchigorine

Championnat du monde - 1892

**1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fb5 Cf6**

La solide défense Berlinoise, très à la mode de nos jours. Les Noirs exercent sans tarder une pression sur le pion e4.

**4.d3**

Le coup préféré de Steinitz. Les Blancs refusent les complications stratégiques survenant après *4.0-0 Cxe4 5.d4 Cd6 6.Fxc6 dxc6 7.dxe5 Cf5 8.Dxd8+ Rxd8*.

Les Blancs ont une structure supérieure et un meilleur développement, tandis que les Noirs s'appuient sur la paire de Fous pour tenter d'équilibrer les chances.

**4...d6 5.c3 g6**

Tchigorine se décide pour un développement en fianchetto.

*5...a6 6.Fa4 Fe7*, suivi de *7...0-0* est l'autre grande alternative.

**6.Cbd2 Fg7 7.Cf1**

Une manœuvre que l'on doit à Steinitz. L'idée est d'installer le Cavalier en e3 pour exercer une pression sur les cases d5 et f5. *7.0-0 0-0 8.Te1* et *9.Cf1* suit le même concept.

**7...0-0 8.Fa4!?**

Encore un coup peu commun. Les Blancs perdent volontairement un temps pour améliorer le placement de leur Fou.

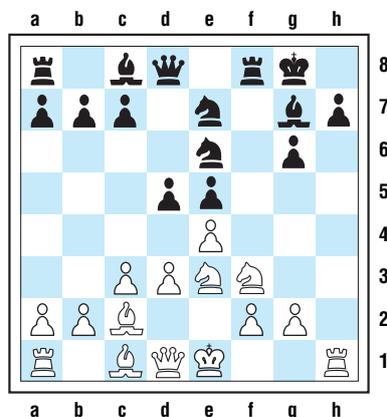
**8...Cd7**

*8...d5*, pour profiter de la lenteur du positionnement adverse, semble plus dynamique.

**9.Ce3 Cc5 10.Fc2 Ce6 11.h4!?**

Puisqu'il est difficile de progresser au centre, les Blancs choisissent de monter une offensive à l'aile Roi.

**11...Ce7 12.h5 d5 13.hxg6 fxg6?**



Tchigorine commet ici une grave faute positionnelle. La reprise du pion f peut sembler naturelle pour éviter l'ouverture de la colonne h, mais maintenant la diagonale a2-g8 se retrouve terriblement affaiblie. Il est instructif de voir comment Steinitz va en profiter.

**14.exd5! Cxd5 15.Cxd5 Dxd5 16.Fb3!**

Le Fou prend position a tempo, et il devient clair que le Roi noir est en difficulté.

**16...Dc6 17.De2 Fd7 18.Fe3 Rh8 19.0-0 Tae8 20.Df1!**

Les deux joueurs ont terminé leur développement, mais Steinitz est le premier à frapper ! Dans de nombreuses variantes, la Dame peut se joindre à l'attaque via la case h1.

**20...a5?**

Une tentative de contre-jeu peu réaliste, la position noire n'est pas assez saine pour soutenir une telle attaque.

**21.d4!**

Simple et efficace. Le jeu s'ouvre totalement.

**21...exd4 22.Cxd4 Fxd4**

Donner le Fg7 est une catastrophe, mais les alternatives n'étaient guère réjouissantes :

- *22...Cxd4? Txb7!!* force le mat,
- *22...Da6?! 23.Fc4 Da8* et la Dame est totalement coupée du jeu,
- *22...De4 23.Fc2 Dg4 24.f3 Dg3 25.Cf5! gxf5 26.Txd7* est sans espoir.

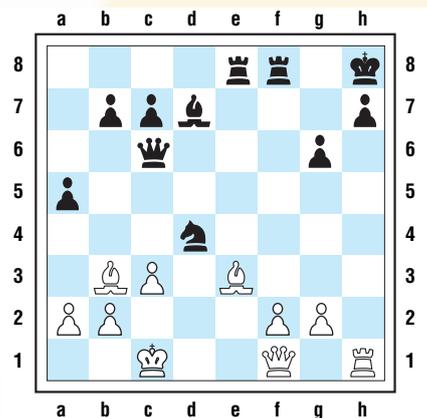
**23.Txd4!**

Un coup puissant !

**23...Cxd4??**

Permet aux Blancs de finir en beauté.

*23...Te7!* était la seule possibilité pour continuer la partie.



**24.Txb7+!!**

Steinitz ne rate pas l'occasion, et place une très jolie combinaison.

La suite est forcée.

**24...Rxb7 25.Dh1+ Rg7 26.Fh6+ Rf6**

Si *26...Rh8 27.Fxf8+* et mat au coup suivant.

**27.Dh4+ Re5 28.Dxd4+** et Tchigorine abandonne juste avant le mat.

1-0 ■

# QUIZ

1 point par bonne réponse

**1 La partie célèbre jouée entre Anderssen et Kieseritzky au 19<sup>e</sup> siècle a été baptisée :**

- a) L'immortelle
- b) La magnifique
- c) La toujours jeune

**2 As-tu déjà entendu parler du "carré du pion" ?**

- a) Oui, c'est quand 8 pions de même couleur forment un carré sur l'échiquier. C'est très rare.
- b) Oui, c'est une figure géométrique que l'on se représente mentalement pour savoir si un Roi peut rattraper un pion adverse dans sa course à la promotion.
- c) Non, ce terme n'est utilisé qu'au jeu de Dames.

**3 Quand on perd une Tour contre un Fou ou un Cavalier, on perd :**

- a) le nord
- b) la boule
- c) la qualité

**4 Combien de temps le titre de "Grand Maître International" des échecs est-il valable ?**

- a) 5 ans
- b) 10 ans
- c) à vie

**5 Qui est le n°1 au classement mondial ?**

- a) Magnus Carlsen, le Norvégien
- b) Vishy Anand, l'Indien
- c) Veselin Topalov, le Bulgare

**6 Aux échecs, que signifie "être tombé" ?**

- a) Un des joueurs est tombé de sa chaise.
- b) On a appuyé trop fort et la pendule est tombée de la table.
- c) Un joueur n'a plus de temps.
- d) Un joueur s'est fait mater.

**7 Qu'est-ce qu'un pion empoisonné ?**

- a) un pion qui ne peut plus être sauvé.
- b) un pion qui sent le poisson.
- c) un pion qu'il ne faut pas prendre, car il y a un piège.

**8 Le quel de ces mots n'est pas lié au jeu d'échecs ?**

- a) Zugzwang
- b) Zeitnot
- c) Zeugma

**9 À la fin de la partie, il faut :**  
*(plusieurs réponses possibles)*

- a) Se serrer la main.
- b) Ranger les pièces.
- c) Parler dans la salle.
- d) Se moquer de l'adversaire.

**10 Où se dérouleront les 85<sup>es</sup> championnats de France cet été ?**

- a) à Nîmes
- b) à Belfort
- c) à Montluçon

solutions ci-contre

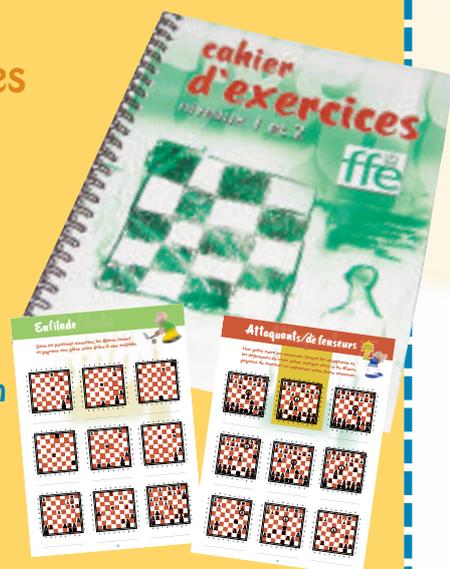
## Cahier d'exercices

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 tactique  
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 : .....

### L'actualité échiquéenne française



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

### Solutions du quiz

1.a)-2.b)-3.c)-4.c)-5.a)-6.c)-7.c)-8.c)-9.a.b)-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 :  
 Akkhanh Vilaisarn (exercices, illustrations)  
 Grégory Bichierai (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 Liges, 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 :  
**FFE • BP 10054**  
**78185 St Quentin en Yvelines Cedex**  
 Tél : 01 39 44 65 82  
 Julien.thipineau@echecs.asso.fr

Les solutions des différents diagrammes sont disponibles sur le site fédéral :

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

Il s'agit du site de la Fédération Française des Échecs.

Vous y trouverez toute l'actualité échiquéenne française.

Vous pourrez également prendre connaissance des coordonnées des clubs d'Échecs de votre région.

## la boutique FFE



**Les meilleures parties de Garry Kasparov**  
par Igor Stohl  
Edition Olébris  
**32 €**



**Comment battre papa aux échecs**  
Par Murray Chandler  
Edition Olébris  
**13 €**

**Premiers cours d'échecs**  
Réalisé par A. Vilaisarn  
Très utile pour enseigner dans les écoles  
Animateur diplômé : **22 €**  
Prix public : **39 €**



**Jeu plastique** **11 €**  
Jeu n°5 homologué avec son tapis en vinyl. Idéal pour les écoles. 5 pièces minimum.



**Pendule Silver**  
L'unité : **64 €**  
À partir de 5 : **57 €**



**Shredder 9**  
7 fois champion du monde des jeux d'échecs. Il offre toutes les possibilités d'apprentissage pour les débutants.  
**39 €**



**Echiquier mural** **60 €**  
Echiquier mural roulant avec sa housse de transport



**Cahier d'exercices** **8 €**  
40 pages  
280 diagrammes  
Format 15x21  
La version économique noir et blanc : 4 € (à partir de 5)

Passez vos commandes sur [www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

# diplômes FFE

Pour récompenser les jeunes joueurs, la FFE a édité une série de diplômes. Du pion de bronze, soulignant la première année d'initiation scolaire au Roi d'or, réservé aux joueurs ayant un niveau elo de 1600-1800, tous les niveaux de jeu sont concernés.

Les clubs ou ligues peuvent les commander, selon leurs besoins, au siège fédéral, à l'adresse email suivante : [julien.thipineau@echecs.asso.fr](mailto:julien.thipineau@echecs.asso.fr).

Le prix est de 1,40 € par lot de 10 diplômes. Commande minimum : 3 articles, soit 30 diplômes. Port en sus.

Public visé (à titre indicatif)	Objectifs à atteindre (à titre indicatif)	Public visé (à titre indicatif)	Objectifs à atteindre (à titre indicatif)
 <b>pion de bronze</b>  <b>pion d'argent</b>  <b>pion d'or</b>  <b>Cavalier d'or</b>	<p><b>Fin 1<sup>er</sup> cycle (CE1) à tout le monde.</b></p> <p>Avoir suivi un enseignement à l'école.</p> <p><b>Fin de cycle 2 (fin CM2)</b></p> <p>Règles du jeu, parer un échec, développement des pièces, mat et tactiques en 1 coup.</p> <p><b>1<sup>re</sup> année de club niveau 1000-1100</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Règles du jeu</li> <li>- Parer un échec</li> <li>- Mats très simples en 1 coup.</li> </ul> <p><b>2<sup>e</sup> année de club niveau 1100-1200</b></p> <p>Tactiques en 1 coup et en 2 coups très simples (mats simples, fourchette, clouage, etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Développement des pièces</li> <li>- Ouvertures très simples</li> <li>- Technique : mat de l'escalier, baiser de la mort</li> <li>- Finale : jouer avec le Roi.</li> </ul>	 <b>Fou d'or</b>  <b>Tour d'or</b>  <b>Dame d'or</b>  <b>Roi d'or</b>	<p><b>3<sup>e</sup> année de club/niveau 1200-1400</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tactiques en 2 coups (mats, fourchette, clouage, etc.)</li> <li>- Quelques ouvertures simples</li> <li>- Finale : quelques notions théoriques (opposition, position de Philidor, etc.)</li> </ul> <p><b>niveau 1400-1600</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tactiques simples en 3 coups (mats, fourchette, clouage, etc.)</li> <li>- Ouvertures un peu plus complexes</li> <li>- Technique en finale</li> <li>- Notions de stratégie</li> </ul> <p><b>niveau 1600-1800</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tactiques complexes en 3 coups (mats, fourchette, clouage, etc.)</li> <li>- Ouvertures plus complexes</li> <li>- Notions de stratégie</li> <li>- Technique en finale</li> <li>- Histoire du jeu, etc.</li> </ul> <p><b>niveau 1800-2000</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tactiques en plus de 3 coups</li> <li>- Calcul de variantes</li> <li>- Maîtrise de quelques ouvertures</li> <li>- Bonne technique en finale</li> <li>- Bonne stratégie</li> <li>- Histoire du jeu, etc.</li> </ul>